

World Cup Football.txt

For use with
Intellivision TM
Master Component

World Cup
SOCCER

(for 2 players)
PLAY BOOK

HOW TO PLAY

Insert game in the computer console cartridge slot, with the on-off switch in position "OFF", then switch on your Intellivision.

After the title screen, play level is selected as follows by pressing:

Disk very fast
1 quite fast
2 medium speed
3 slow

The cartridge runs in demonstration mode, pressing again allows the option of a standard game (MATCH), or a knockout penalty game (PENALTY).

- The penalty game -- Press 2, then ENTER. If the penalty option is chosen, a new menu allowing a two players game (MATCH), or a one player game is displayed. For the one player option, the player can decide whether he wishes to be the penalty taker (KICKER) or the goalkeeper (KEEPER).

To kick the ball, the penalty taker must press the wheel in the direction required, the longer the wheel being depressed, the higher the ball will travel. Some accuracy can be gained by pressing the top action key just at the point that the kicker touches the ball.

The goalkeeper is moved left or right by the wheel, diving in the direction selected when the top action key is pressed.

The game finished after 5 shots by each team, or 5 shots in total for the one player game.

- The Match -- Press 1, then ENTER.

Match being chosen, options standard game results in a second menu being displayed to determine how many players wish to play:

- press 1 for the teams you want to play;
- Press 0 for the teams you want the computer to play, then press ENTER.

The home team plays in yellow (orange for the controlled player), and the away team plays in purple (light blue for the controlled player). Moving the players is done by means of the wheel, the players going in the direction pressed. During the game, the player can select another teammate to control by pressing any numeric key, the men being selected in rotation.

Note: this function will not work if the wheel is depressed.

- How to control your player (Sketch 1 and 2) -- The offside and free-kick situation can be played as for the throw-in, i.e. if he so wishes, the player can call for the ball by using the keypad as soon as the foul text (indirect/offside) disappears from the screen.

The goalkeeper is normally controlled by the computer, but can be made to dive up or down (if the keeper is moving) by the player by pressing the top or lower right action keys, respectively. If a throw-in or corner occurs for a team

[Sketch 1; an illustration of the hand controller with the overlay inserted. The following underlined caption appears at the top: "1) Your player has the ball." Arrows point to "High shots" (top action buttons), "Slow pass" (bottom left action button), "Fast gr. shot" (bottom right action button), and "1 -- Pressing simultaneously on the wheel and one of the action key decides which direction the ball should travel. 2 -- Player direction" (Disc).]

World Cup Football.txt

containing a controlled player, the player can ask for the ball as described above.

If a foul is committed on an attacking player inside the penalty area, the screen switches to the penalty scene until the penalty has been taken. If at the end of the match the scores are equal, press 3 to play the overtime, i.e. two halves of 15 minutes each. If the score is still a draw, then the program will turn to the penalty scene, to play a serie of 5 shots each.

[Sketch 2; the same illustration of the hand controller with the overlay inserted. The following underlined caption appears at the top: "2) Your player has not the ball." Arrows point to "To head the ball in the direction, you choose simultaneously on the wheel." (top action buttons), "To ask for the ball" (bottom left action button), "To make a tackle in the direction requested on the wheel." (bottom right action button), and "To move player." (Disc).]

Utiliser avec Console
Intellivision TM
Master Component

World Cup
SOCCER

(pour 2 joueurs)
MODE D'EMPLOI

POUR JOUER

Introduisez la cartouche dans son logement sur la console Intellivision en prenant soin que l'interrupteur soit bien en position "OFF". D, finir la vitesse de jeu, appuyez sur:

Disque jeu tr, s rapide
1 jeu assez rapide
2 vitesse moyenne
3 petite vitesse

Le terrain apparaEt ainsi que les joueurs, et l'ordinateur commence un match en mode d,monstration en jouant contre lui-m^me.

- Vous souhaitez faire une s,rie de p,nalties -- Pressez alors le disque. L'ordinateur vous demande: SELECT GAME (choisissez votre jeu), pressez alors 2, puis ENTER pour valider votre choix.

Un nouvel ,cran vous demande de presser:

- dans le cas ou vous ^tes 2 joueurs;
- dans le cas d'un joueur seul contre l'ordinateur, il peut choisir en pressant:
 - d'^tre le tireur
 - d'^tre le gardien de buts.

Validez en pressant ENTER.

Pour tirer, vous devez presser le disque dans la direction que vous choisissez, le temp de pression d,terminera la hauteur de votre tir.

De l'effet peut ^tre donn, ... la balle en appuyant sur les boutons d'action du haut au moment o- le tireur touche le ballon.

Le gardien de buts est contr^l, ... l'aide du disque, ainsi que le sens de son plongeon. Il plongera d'Ss que l'un boutons d'action du haut sera press,. Le jeu s'arr^tera apr, s 5 tirs au but, ou 5 tirs par chaque ,quipe.

- Si vous voulez jouer, pressez alors le disque, l'ordinateur vous demande:

- SELECT GAME (choisissez votre jeu), pressez alors pour faire un match. Puis presser ENTER pour valider votre choix.

Un nouvel ,cran apparaEt vous demandane le nombre de joueurs. Vous r,pondrez

World Cup Football.txt

1 en face de l', qui pe (ou des , qui pes) dont vous voudrez prendre la responsabil it, . Vous r, pondrez 0 en face de l', qui pe g, r, e par l' ordi nateur. N' oubliez pas de valider en pressant ENTER.

L', qui pe qui refoit (home) joue en jaune (le joueur que vous controlerez sera orange).

L', qui pe qui visi te (visi tors) joue en violet (le joueur que vous controlerez sera en bleu).

Contr"le des joueurs (voir croquis 1 et 2). Durant le match, il vous sera possible de choisir le contr"le d'un autre joueur en appuyant sur n'importe laquelle des touches num,riques de votre bo"tier de commande (le changement se faisant automatiquement par rotation entre les joueurs visibles sur le terrain).

Nota: cette fonction, n'est possible que si le disque de direction n'est pas appuy, .

- Le contr"le de votre joueur -- Les autres joueurs sont automatiquement g, r, s par l' ordi nateur.

Le gardien de buts est normalement contr"l, par l' ordi nateur, mais il vous sera possible de le faire plonger vers le haut ou le bas de l', cran (et ceci d, s qu'il se mettra en mouvement), en appuyant respectivement sur un des boutons d' action du haut ou du bas. Lors d'une touche ou d'un corner, le joueur que vous contr"lez peut appeler la balle (bouton d' action du bas ... gauche).

Dans le cas d'un hors-jeu ou d'un coup franc, le joueur ne peut appeler la balle que lorsque le texte (offs ide ou indi rect) di sparait.

[Sketch 1; an illustration of the hand controller with the overlay inserted. The following underlined caption appears at the top: "1) En cours de match." In the next line is the following caption: "Le joueur que vous contr"lez est en possession du ballon." Arrows point to "Tir en hauteur" (top action buttons), "Passe en douceur" (bottom left action button), "Tir violent au ras de terre" (bottom right action button), and "Une pression simultan, e sur le disque d, termine la direction d' envoi de la balle. Si non elle di rige votre joueur." (Di sc).]

Si une faute est commise sur un attaquant dans la surface de r, paration, l', cran affiche automatiquement la scŠne de p, nalit, . En fin de partie, s' il y a match nul, appuyez sur 3 pour jouer les prolongations de 2 mi-temps de 15 minutes chacune. Si aucune des 2 , qui pes ne prend l' avantage, l' ordi nateur affichera automatiquement la scŠne des p, nalit, s, chaque , qui pe di sposant alors de 5 tirs.

[Sketch 2; the same illustration of the hand controller with the overlay inserted. The following underlined caption appears at the top: "2) En cours de match." In the next line is the following caption: "Le joueur que vous contr"lez n'est pas en possession du ballon." Arrows point to "Votre joueur saute et effectue une t"te dans la direction choisie simultan, ment sur le disque." (top action buttons), "Appel de la balle (dŠs qu'un de vos , qui piers aura la balle, il vous la passera)." (bottom left action button, arrow is erroneously missing.), "Tackle dans la direction choisie sur le disque simultan, ment." (bottom right action button), and "Contr"le de d, placement de votre joueur." (Di sc).]

Utilizzare su Console
Intellivision TM
Master Component

World Cup
SOCCER

(per 2 giocatori)

MANUALE DI
ISTRUZIONI

COME SI GIOCA

Inserire la cassetta nel computer spento e poi accendere la console Intellivision.

Quando compare il video scegliere la velocit... di gioco premendo sui tasti come segue:

Disk molto veloce
1 abbastanza veloce
2 velocit... media
3 lento

Premendo di nuovo si pu• scegliere tra una partita standard (match fra 2 squadre) o una partita a calci di rigore.

- Il gioco a calci di rigore -- Premere il tasto 2 e poi quello ENTER. Si pu• scegliere tra una partita a due gi•catori o a un giocatore. Per quella a un giocatore si pu• decidere se fare il portiere o il rigorista. Per calciare la palla il rigorista deve premere il pulsante rotondo nella direzione richiesta. A seconda dell'intensit... di pressione sul pulsante la palla andr... pi- o meno in alto. Il pulsante d'azione (posto sul lato della pulsantiera di comando) deve essere premuto nel momento in cui il giocatore tocca la palla. Il portiere si muove a sinistra o a destra azionando il pulsante rotondo e si tuffa nella direzione scelta quando si preme il pulsante d'azione. Il gioco finisce dopo 5 colpi per ogni squadra o, nel caso di partita con un solo giocatore, dopo soli 5 colpi.

- La partita standard -- Premere il tasto 1 e poi quello ENTER. Si pu• scegliere fra le seguenti combinazioni:
- premere il tasto 1 per scegliere la propria squadra;
- premere il tasto 0 per scegliere la squadra/computer; quindi premere il tasto ENTER.

La squadra che gioca in casa § in colore giallo (il giocatore in azione § azzurro). I giocatori si muovono con il pulsante rotondo nella direzione richiesta.

Durante la partita, il giocatore pu• cambiare calciatore in azione premendo un altro numero. Gli uomini sono scelti a rotazione.

Nota bene: questo non pu• avvenire se il pulsante rotondo § abbassato.

- Come controllare il proprio giocatore -- Nel caso in cui la palla vada fuori campo, il giocatore per rimetterla in gioco deve usare la "keypad" nel momento in cui la scritta "fallo" sul video, scompare. Il portiere viene di solito controllato dal computer, ma il giocatore pu• intervenire sui suoi movimenti premendo i pulsanti d'azione. Se viene commesso un fallo nell'area di rigore, sul

[Sketch 1; an illustration of the hand controller with the overlay inserted. The following underlined caption appears at the top: "1) Il tuo giocatore ha la palla." Arrows point to "Colpi alti" (top action buttons), "Passaggi lenti" (bottom left action button), "Passaggi veloci" (bottom right action button), and "1 -- Premendo simultaneamente il pulsante rotondo e un tasto d'azione si decide in quale direzione deve andare la palla. 2 -- Direzione del giocatore." (Disc).]

video rimane l'area di rigore fino a quando il rigore § stato tirato. Se alla fine della partita le due squadre sono in parit... bisogna premere il pulsante 3 per giocare i tempi supplementari, cio§ 2 tempi da 15 minuti ciascuno.

Se le squadre sono in parit... anche dopo i tempi supplementari, allora si va ai calci di rigore: 5 tiri per ogni squadra.

[Sketch 2; the same illustration of the hand controller with the overlay
Page 4

World Cup Football.txt

inserted. The following underlined caption appears at the top: "2) Il tuo giocatore non ha la palla." Arrows point to "La palla viene indirizzata muovendo il pulsante rotondo" (top action buttons), "Per chiedere la palla" (bottom left action button), "Per fare un placcaggio nella direzione richiesta sul pulsante rotondo" (bottom right action button), and "Per muovere il giocatore" (Disc).]

Manufactured by Dextel Ltd.
Licensed by NICE IDEAS
For TV Color viewing only