

# WORLD CUP CARNIVAL

*World Cup Carnival est une simulation authentique de la Coupe du Monde de 1986 qui va avoir lieu au Mexique. Vous pourrez vous entraîner au jeu et vous y trouverez une table des résultats. Veuillez lire attentivement ces instructions avant de charger et de jouer votre jeu.*

---

vous devez zigzaguer autour des bollards. Vous pourrez courir plus vite si vous n'êtes pas en train de dribbler, c'est-à-dire que, si vous donnez des coups de pied au ballon droit devant vous, vous courez plus vite. Dans cette section, les commandes sont les suivantes:

Z — gauche      X — droite      ; — vers le haut      / — vers le bas

SPACE — coup de pied (tir)

Mouvements habituels du joystick plus le bouton de tir.

Si vous rentrez dans un bollard, vous vous arrêtez totalement. Si vous passez du mauvais côté, vous allez être disqualifié.

A la fin du temps qui vous est imparti, l'écran vous informe du nombre de fois que vous avez fait le parcours dans les deux sens.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les penalties et le contrôle du ballon, vous allez pouvoir jouer la Coupe du Monde '86. (VIDEZ LA MACHINE EN METTANT L'ORDINATEUR HORS TENSION PUIS SOUS TENSION). INTRODUISEZ LE COTE UN DE LA CASSETTE.



# INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT: (Amstrad)

## Pour charger la cassette:

Maintenez la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur @ et relâchez la touche SHIFT. Tapez TAPE si vous utilisez un 664 ou un 6128 ou si vous avez branché une unité de disques. Appuyez simultanément sur la touche CTRL et la touche ENTER (en minuscules) puis appuyez sur PLAY de votre unité de cassettes et sur n'importe quelle touche.

## Pour charger un disque:

Tapez RUN "MEXICO 86" et appuyez sur ENTER.

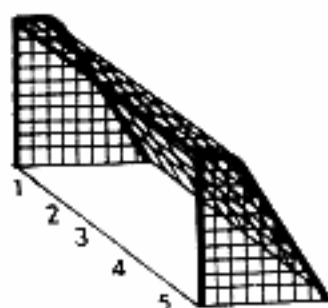
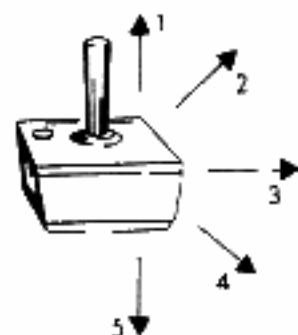
Le jeu se charge en deux parties. (A) Mode d'Entraînement et (B) Match de football principal.

Les jeux se jouent comme suit, une fois que vous avez appuyé sur les touches appropriées, A ou B.

## Mode d'Entraînement (Joystick uniquement)

### Tir de penalty

En haut de l'écran, vous voyez un tableau contenant des chiffres. Votre score pour les 6 tentatives en cours est à gauche. À droite, les nombres représentent l'angle de pointage. Dans cette section, vous avez 6 tentatives avant d'obtenir votre score total et de revenir au menu. Après chaque tentative, vous pouvez revenir au menu lorsque l'écran affiche 'Q' to quit else continue' en appuyant sur Q. Pour commencer, déplacez rapidement le joystick de gauche à droite et vice versa, pour prendre de la vitesse. Une fois que votre homme est sur le point d'atteindre le ballon, appuyez sur le bouton de tir (fire) pour le coup de pied. Si vous appuyez sur fire trop tôt ou trop tard, vous serez disqualifié pour cette fois. Lorsque vous donnez le coup de pied, l'angle augmente jusqu'à ce que vous relâchiez la commande de tir (fire). Pendant que ceci survient, vous choisissez la direction dans laquelle vous désirez tirer. Exemple:



En relâchant le bouton de tir, vous faites partir le ballon. Si vous atteignez un angle de 90°, vous êtes disqualifié.

### Contrôle du ballon

En ce cas, le score qui figure en haut de l'écran représente le nombre de coups tirés et le score maximum (dernier score par exemple) est affiché en bas. Pour commencer, faites marcher votre homme jusqu'au ballon puis arrêtez-le et appuyez sur le bouton de tir (fire). À partir de maintenant, le ballon ne doit plus s'arrêter. Si vous manquez le ballon, la série se termine. Vous pouvez soit simplement donner un coup de pied au ballon en appuyant sur fire (bouton de tir) ou le frapper du coup de genou en déplaçant le joystick vers la gauche et en appuyant sur fire (tir). Les coups de tête s'effectuent automatiquement si vous vous trouvez directement au-dessous du ballon. Si vous manquez le ballon, vous pouvez soit revenir au menu (appuyez sur q) soit faire une nouvelle tentative.

### Interception de penalty

La configuration, les scores, etc sont exactement identiques que si vous tiriez un penalty. Lorsque c'est l'ordinateur qui tire, il vous suffit de vous déplacer vers la gauche et la droite pour plonger vers le ballon.

## LE TOURNOI DE LA COUPE DE MONDE AU MEXIQUE

L'écran vous demande d'abord de sélectionner le nombre de joueurs (8 maximum). Chaque joueur doit choisir son équipe (10 équipes au choix).

Le joueur le plus proche du ballon (en général) est celui que vous contrôlez; il porte un short blanc. La logique du jeu vous permet de courir et de faire des passes tout comme dans le "vrai" football.

### Commandes du jeu

**Joueur 1:** Joystick (0) et fire (tir) pour shooter ou faire une passe, ou touches de curseur et touche copy pour shooter et passer.

**Joueur 2:** W — vers le haut    X — vers le bas    A — vers la gauche    D — vers la droite  
S — shooter ou passer, ou joystick (1) et bouton de tir pour shooter ou passer.

Quand vous entrez dans le mode de jeu, les joueurs sortent du tunnel et portent les maillots de couleurs appropriées.

En général, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus près du ballon, et, pour indiquer quel est ce joueur, son short change de couleur. Le gardien de but se contrôle à l'aide du bouton de tir du joystick si vous vous servez de la manette de jeu, ou de la touche shoot si vous utilisez les touches. Le programme va contrôler la direction du gardien de but (il plonge dans la direction du ballon).

Pour écouter la musique ou la supprimer, appuyez sur la touche 2.

Pour suspendre le jeu, appuyez sur la touche 1.

Si vous quittez l'ordinateur, il va automatiquement revenir au mode de démonstration. Pour repasser à l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement (SPACE bar).

*Et maintenant, à vous de prendre part à la Coupe du Monde 1986 au Mexique; alors, préparez-vous, sortez sur le terrain et allez-y carrément!*



©U.S. Gold Ltd.

Tous droits réservés. Produit au Royaume-Uni sous licence par U.S. Gold Ltd., Unit 10,  
The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY, Angleterre.

Ce programme demeure protégé par Copyright. Les radiodiffusions, diffusions télévisées, présentations publiques, copies, enregistrements, locations, leasings et ventes dans le cadre de tout programme d'échange ou de ré-achat, et de quelque manière que ce soit, sont strictement interdits.

Programmation: AS Designs.