

ANLEITUNGEN: Sie sehen die 24 Mannschaften der Weltmeisterschaft mit ihren derzeitigen Gruppierung A, B, C, D, E und F. Jede Gruppe beinhaltet 4 Länder. Sie können eine oder auf Wunsch alle Mannschaftsgruppierungen ändern, vorausgesetzt, dass jede Gruppe anschliessend aus VIER Mannschaften besteht. Unter der Tabelle befinden sich 4 Überschriften.

WEITER - Sie gelangen zur nächsten Tabelle oder zum nächsten Spiel.
LADEN - Sie können ein zuvor gespeichertes Weltmeisterschaftsspiel laden.

SPEICHERN - Das Gegenwärtige Weltmeisterschaftsspiel wird auf Diskette oder kassette gespeichert.

QUIT - Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

Mit dem Joystick können Sie ein Gruppenkennzeichen erhellen, dann drücken Sie den Feuerknopf. Mit jedem Druck des Feuerknopfes erscheint ein Buchstabe von A bis F. Benutzen Sie den Joystick um beliebig viele Gruppen zu ändern. Jede Gruppe muss vier Länder beinhalten. Wenn Sie zufrieden sind, wählen Sie mit dem Joystick **WEITER**.

Die erste Runde der Weltmeisterschaft wird auf LIGA Basis gespielt. Die Ligatabelle jeder Gruppe wird dargestellt. Die Liga zeigt den Buchstaben C in der Steuerungsspalte an. Das bedeutet, dass diese Mannschaft im Spiel vom Computer gesteuert wird. Um auf SPIELER-Steuerung umzuschalten erhellen Sie C. Drücken Sie den Feuerknopf und aus C wird J/S. Die Steuerung wechselt zwischen C und J/S hin und her. Wenn zwei Spieler spielen, kann mehr als eine Mannschaft auf J/S Steuerung eingestellt werden. Wenn die Liga gespielt wird, zeigt der Computer J/S 1 oder J/S 2 an.

Wenn alle Gruppen gespielt wurden, zeigt die ursprüngliche Tabelle an welche Mannschaften es zu den letzten sechzehn geschafft haben. Die Nummern 1 bis 8 erscheinen neben den qualifizierten Mannschaften. Die Mannschaften mit gleichen Nummern spielen gegeneinander. Die nicht qualifizierenden Mannschaften haben ein Blanko. Sie können die Nummern, einschliesslich der Blankos, ändern, indem Sie die Leiste erhellen und den Feuerknopf drücken.

Diese Tabelle erscheint für Viertelfinale, Halbfinale und Finalsplele. Sie können bei jeder Stufe die qualifizierenden Mannschaften ändern.

(C) 1990 ANCO SOFTWARE LTD.

TEE SHIRT OFFER

FULL SIZE SIX COLOUR PRINTING LARGE SIZE ONLY £5.95



**PAYMENT By Cheque,
Postal Order, Visa, Access or Trust Card.**
**Outside U.K.: By cheque drawn on a British
Bank, Euro Cheque, Giro, Master or Visa Card.**
Postage - Free in U.K. £1.50 outside U.K.
Cheques payable to: Anco Marketing Ltd

ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
 DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. Fax: No.: 0322 93422.

(C) 1990 ANCO SOFTWARE LTD.

<http://www.replacementdocs.com>

WORLD CUP '90

LOADING: Select SPECIAL EVENTS option on the MAIN MENU and select WORLD CUP option on the sub menu.

Disc: The program will load automatically.

Cassette: Press PLAY on the tape recorder.

CONTROLS: As in KICK OFF 2

SAVE: A blank formatted disc is required to save the world cup finals. DO NOT use the program disc to save the finals. The program will be corrupted.

Cassette: A blank tape is required to save the World Cup.

INTRODUCTION: There are 24 teams competing in the World Cup Finals. The teams are organised in 6 groups of 4 teams each. The first part of the Finals is played on a league basis. Each team in the group plays against the other three teams and a win is awarded 2 points and a draw 1 point. Goals FOR and goals AGAINST are also recorded. When all groups have completed the league, the winner and the runner up from each group goes to the next round of the tournament together with the best four losers. The 16 teams left in the Finals now play on a knock out basis to the Quarter Finals, Semi Finals and the Final.

INSTRUCTIONS: The 24 teams of the world cup with their current grouping A, B, C, D, E and F are displayed. Each group has four countries. You can change the grouping of any team or all the teams if you wish to do so provided there are FOUR teams in each group when you finish organising the group.

At the bottom of the table there are 4 captions.

CONTINUE - Takes you to the next table or game.

LOAD - Allows you to load a previously saved World Cup game.

SAVE - Saves the current World Cup game on a disc or tape.

QUIT - Returns you to the main menu.

Move the J/S to highlight the group code and press F.B. The group letter will cycle through the letters A to F for each press of the F.B. Move J/S to change as many groupings as you wish to. Each group must have four countries. When satisfied, move the J/S to captions and select CONTINUE to proceed.

The first round of the WORLD CUP is played on the LEAGUE basis. League table for each group will be displayed. The league will show letter C in the control column. This signifies that in the match the team is computer controlled. To change the team to PLAYER control, highlight C. Press F.B. and C will change to J/S. The control toggles between C and J/S. If two players are playing, more than one team can be set for J/S control. When the league is played, the computer will show J/S 1 or J/S 2 for the control.

When all the groups have been played, the original table will display the teams which have made to the last sixteen. The numbers 1 to 8 will appear against the qualifying teams. The teams with the same number will play against each other. The teams which did not qualify will have a blank. You can modify the numbers including the blank by highlighting the panel and pressing the F.B.

This table will appear for the Quarter, semi and finals. At each stage you can alter the qualifying teams.

COUPE DU MONDE 90

CHARGEMENT: Sélectionnez l'option EVENEMENTS SPECIAUX dans le MENU PRINCIPAL et l'option COUPE DU MONDE dans le sous-menu.

Diskette: Le programme se charge automatiquement.

Cassette: Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

COMMANDES: Comme dans KICK OFF 2

SAUVER: Une disquette formatée vide est nécessaire pour sauvegarder la finale de la Coupe du monde. NE PAS utiliser la disquette programme pour sauvegarder les finales. Le programme serait endommagé.

Cassette: une bande vierge est nécessaire pour sauvegarder la Coupe du monde.

INTRODUCTION: 24 équipes concourent pour la Finale de la Coupe du Monde. Elles sont réparties en 6 groupes comprenant chacun 4 équipes. La première partie de la finale est jouée sur une base de championnat. Chaque équipe du groupe joue contre les trois autres équipes; chaque victoire est récompensée par 2 points, un match nul par un point. Il est également tenu compte des buts POUR et des buts CONTRE. Lorsque tous les groupes ont terminé le championnat, les deux premières équipes gagnantes de chaque groupe continuent le tournoi en jouant contre les quatre meilleurs perdants. Les 16 équipes restant en Finale jouent maintenant sur une base d'élimination directe en Quarts de finale, Demi-finale et Finale.

INSTRUCTIONS: Les 24 équipes de la Coupe du Monde avec leur combinaison actuelle A, B, C, D, E et F sont affichées. Chaque groupe comporte quatre pays. Vous pouvez changer les combinaisons, pourvu qu'il y ait toujours QUARTE équipes dans chaque groupe.

En bas du tableau il y a 4 options.

CONTINUER: Permet de passer à la partie ou au tableau suivants.

CHARGER: Permet de charger une partie de Coupe du monde préalablement sauvegardée.

SAUVER: Permet de sauvegarder la partie en cours sur une disquette ou une cassette.

QUITTER: Permet de revenir au menu principal.

Utilisez la manette pour mettre en surbrillance le code du groupe et appuyez sur le bouton. La lettre du groupe passe de la lettre A à lettre F au fur et à mesure des pressions effectuées sur le bouton de la manette. Déplacez la manette pour changer autant de combinaisons que vous le désirez. Chaque groupe doit avoir quatre pays. Lorsque vous êtes satisfait, utilisez la manette de jeu pour sélectionner CONTINUER.

Les premières rencontres de la COUPE DU MONDE sont jouées sur une base de CHAMPIONNAT. Le tableau de championnat affiche chaque groupe. La lettre C dans la colonne de contrôle signifie que l'équipe est contrôlée par l'ordinateur durant le match. Pour la faire passer sous le contrôle JOUEUR, mettez C en surbrillance et appuyez sur le bouton de la manette; la lettre C est remplacée par J/S et les commandes basculent de l'ordinateur (C) à la manette de jeu (J/S). Si vous jouez à deux, vous pouvez faire passer une seconde équipe en commande manuelle. En cours de championnat, l'ordinateur affiche J/S 1 (équipe du joueur 1) et J/S 2 (équipe du joueur 2).

Lorsque tous les groupes ont joué tous les matchs, le tableau initial affiche les équipes qui ont gagné jusqu'au dernier seizième. Les numéros de 1 à 8 apparaissent en face des équipes se qualifiant. Si plusieurs équipes ont obtenu le même score, elles jouent l'une contre l'autre. Les équipes qui ne se sont pas qualifiées ont un blanc face à leur nom. Vous pouvez modifier les numéros (y compris les blancs) en les mettant en surbrillance et en appuyant sur le bouton de la manette.

Ce tableau affiche les Quart de finales, les Demi-finales et les Finales. Vous pouvez, à chaque étape, modifier les équipes se qualifiant.

WORLD CUP 90

LADEN: Wählen Sie die SPECIAL EVENTS Option im HAUPMENÜ an, und wählen Sie im Submenü die WELTMEISTERSCHAFT Option.

Diskette: Das Program wird automatisch geladen.

Kassette: Drücken Sie PLAY am Rekorder.

STEUERUNGEN: Wie in KICK OFF 2.

SPEICHERN: Um die Fussballspiele der Weltmeisterschaft zu speichern wird eine blank formatierte Diskette benötigt. Bitte benutzen Sie NICHT die Programmdiskette um die Finalspiele zu speichern. Das Programm wird sonst zerstört.

Kassette: Um die Weltmeisterschaft zu speichern benötigen Sie eine blank Diskette.

Einleitung: 24 Mannschaften nehmen an der Weltmeisterschaft teil. Die Mannschaften sind in 6 Gruppen mit je 4 Mannschaften aufgeteilt. Die Finalspiele werden auf der Basis von Ligaspielen ausgetragen. Jede Mannschaft einer Gruppe spielt gegen die anderen drei Mannschaften, und ein Sieg wird 2 Punkten belohnt, ein Unentschieden bringt 1 Punkt ein. Tore FÜR und Tore GEGEN werden ebenfalls notiert. Wenn alle Gruppen die Liga beendet haben, kommen die ersten beiden Mannschaften in die nächste Runde der Meisterschaft, zusammen mit den vier besten Verlierern. Die 16 verbleibenden Mannschaften in der Finalspielen gelangen nach dem K.O. Prinzip zum Viertelfinale, Halbfinale und Finale.