

PETER BEARDSLEYS INTERNATIONAL FOOTBALL

Spectrum	Load**
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"PBIF".8.1
Amstrad (Cass)	CTRL & ENTER
Amiga & Atari ST	Insert disk and RESET
MSX	BLOAD"CAS":R

GAMEPLAY: Peter Beardsley's International Football is the new all action soccer game which allows you to enjoy all the thrills of a top European International Tournament - from qualification right through to the finals. To give the maximum realism, you can select your two groups of four teams from any of the European International teams, from Albania to Yugoslavia. You then play three qualifying matches whilst the computer simulates the other results. Play well enough and you will qualify for the knock-out semi-final stage. Win this and you'll be through to the final and the chance to be **Champions of Europe!**

OPTIONS FOR TEAM SELECTION Select Team for Player One/Two:

The first two options allow the players to select their teams from the European sides listed. Using the joystick or keyboard the player moves the highlight over the selection he requires. The player then makes his selection by pressing the fire button. The player shown on the top left hand corner shows the team colours for Player 1. The player in the top right hand corner of the screen shows the team colours for Player 2. You can scroll through the teams in the groups and change your selection of team. The computer will then alter the team colours as appropriate.

Selecting the Match Duration: Move the cursor over the 'Match Time' and press fire. The screen will then give the choice of 5 minutes, 10 minutes, 15 minutes or 20 minutes per match. Move the cursor over the desired time and press Fire. The default time is 2.5 minutes each way. The time selected will apply throughout the tournament

One or Two Player League: This allows the player to enter the match situation once all the teams and groups have been selected. Before the kick-off you will be shown the results of the other group matches as simulated by the computer.

Computer Result Simulation: The computer will simulate all the results of games not featured the participating players in realistic fashion. Don't expect Iceland to win many games! Hence the fate of your side could depend on the outcome of the two other teams in your group.
Group Selection and Alteration: These commands allow the players to select which teams play in the two groups. The players move the highlighter to the group he wants to alter. From this list of all teams he can select his choice. He can then confirm his selection by pressing the fire button.

View Group One/Two: This allows the player to view the composition of the two groups.
Show Status: This shows the status of Players One and Two, and the match duration.
Extra Time: This is played at the end of any semi-final or final that ends in a draw. A standard period of 2.5 minutes each way will be played. If there is still a draw at the end of this period then a further period will be played until a result is achieved.

PLAYING THE GAME: The first named side kicks off in the first half, and the players line up automatically for the kick-off. Obviously after the kick-off your objective is to score as many goals as possible - ideally more than your opponent! The player in possession can dribble the ball, which he does by moving in the direction he wishes to travel. The player can

move in any of the eight compass directions of the joystick. To pass or shoot, the player must press the fire button until the required power level is reached. Releasing the button then makes the player kick the ball in the direction he is running. The longer the button is held down then the more power there is in the pass or shot. When in play, the nearest player from each side to the ball is highlighted by a small arrow above his head. The arrow will change position as the ball moves during the run of play. If the ball goes out of play the referee will signal and a player of the relevant team will take the resultant goal kick, corner or throw-in. In the case of throw-ins the player has the choice of a forward, sideways or backwards throw, as well as the distance he can throw it. To take the throw-in, press the fire button as for a normal kick and release it when the player is ready to throw.

TOURNAMENT FORMAT: Once the two groups of teams have been selected each team plays three 'group' matches, one against each group member. Two points are awarded for a win, and one point for a draw. At the end of the three matches the two teams with most points go through to the semi-finals. In the event of a tie on points the team with the highest goal difference is placed higher. In the event of an equal goal difference the team with the most goals is placed higher. If this still results in a tie then extra time is played until a result is determined. In the semi-finals the winner of Group One plays the runners-up in Group Two and the winner of Group Two, plays the runners-up in Group One. These matches are straight knock-out games with extra time being played if necessary. The two winners then play in the final to see who are Champions of Europe. Should this match end in a draw then extra time of 2.5 minutes each way will be played.

Action	Amstrad/MSX	Spectrum	C64
	Player 1	Player 1	Player Goalkeeper
Left	Z	Z	Z 2
Right	X	X	X 1
Up	O	O	P P
Down	K	K	L L
Fire	-	-	SPACE SPACE
Player 2	Player 2	F1 - Music on	F1-Music on/Effects on
Joystick	Joystick	F3 - Music off	F2-Music off/Effects off
Pause-F9	Pause-P	F5 - Pause	F9-Pause game
Unpause-F8	Unpause-Enter	F7 - Continue	F10-Continue

AMIGA/ATARI ST

Action	Players	Goalkeepers(Joystick)
Left	Z	Up - towards far post
Right	X	Down+L - towards near post
Up	P	Up+Fire - Dive left
Down	L	Down+Fire - Dive right
Fire	Space	Right+Fire - Block Down

Your skills could make your team CHAMPIONS OF EUROPE

PETER BEARDSLEY INTERNATIONAL FOOTBALL

SPECTRUM	LOAD"
COMMODORE 64 (CASS)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64 (DISK)	LOAD/PBIF:8.1
AMSTRAD (CASS)	CTRL & ENTER
AMIGA & ATARI ST	Insérer la disquette et allumez l'ordinateur
MSX	BLOAD"CAS":R

LE JEU: Peter Beardsley's International Football est le nouveau jeu de football qui vous permet de vivre toutes les émotions d'un tournoi international en Europe - de la qualification jusqu'à la finale. Pour obtenir un maximum de réalisme, vous pouvez choisir vos deux groupes de quatre équipes de n'importe quelle équipe internationale, de l'Albanie à la Yougoslavie. Vous jouez alors trois matchs de qualification tandis que l'ordinateur simule les autres résultats. Jouez suffisamment bien, et vous vous qualifierez pour l'étape de la demi-finale. Gagnez celle-ci et vous serez projeté en finale avec une chance de devenir Champion d'Europe!

OPTIONS POUR LES SÉLECTIONS D'ÉQUIPE. Sélectionnez l'équipe pour le joueur Un/Deux: Les deux premières options permettent aux joueurs de sélectionner leurs équipes à partir des listes d'équipes européennes. En utilisant le joystick ou le clavier, le joueur déplace la fenêtre sur la sélection désirée. Le joueur valide sa sélection en appuyant sur le bouton feu. Le personnage dans le coin en haut à gauche de l'écran montre les couleurs de l'équipe pour le joueur 1. Le personnage dans le coin en haut à droite de l'écran montre les couleurs de l'équipe pour le joueur 2. Vous pouvez faire apparaître les équipes du groupe et changer la sélection des équipes. L'ordinateur modifiera les couleurs des équipes de façon adéquate.

Déterminez la durée du Match: Déplacez le curseur sur "Match Time" et appuyez sur feu. L'écran donnera le choix de 5 minutes, 10 minutes, 15 minutes ou 20 minutes par match. Déplacez le curseur sur le temps désiré et appuyez sur feu. Le temps par défaut est de 2.30 minutes à chaque fois. Le temps sélectionné sera valable tout au long du tournoi. Championnat avec un ou deux joueurs: Cela permet au joueur de commencer le match après que toutes les équipes et groupes aient été sélectionnés. Avant le coup d'envoi, vous verrez les résultats des matchs des autres groupes donnés par l'ordinateur.

Résultat de la simulation par l'ordinateur: L'ordinateur simulera tous les résultats des jeux sauf pour les jeux avec des joueurs représentés sur l'écran. N'espérez pas que l'Islande gagne beaucoup de jeux! Désormais le destin de votre camp dépend du résultat des deux autres équipes de votre groupe.

Sélection des groupes et modification: Ces commandes permettent au joueur de sélectionner quelles équipes jouent dans les deux groupes. Le joueur déplace la fenêtre sur le groupe qu'il veut modifier. À partir de la liste de toutes les équipes, il peut sélectionner selon son choix. Il peut ensuite valider sa sélection en appuyant sur le bouton feu. Composition des groupes un/deux: Cela permet au joueur de voir la composition des deux groupes.

Etat du match: On voit l'état des joueurs Un et Deux, et la durée du match.

Prolongations: Elles sont jouées à la fin de chaque demi-finale ou finale qui se termine par une égalité. Un période standard de 2.30 minutes sera jouée chaque fois. S'il y a encore égalité à la fin de cette période, alors une prolongation supplémentaire sera jouée jusqu'à ce que le résultat soit obtenu.

JOUEZ LE JEU: Le premier camp nommé lance le coup d'envoi dans la première moitié et les joueurs s'alignent automatiquement pour le coup d'envoi. Évidemment, après le coup d'envoi, votre objectif est de marquer le plus de buts possibles - le mieux serait, plus que votre adversaire! Le jeu est en possession du ballon peut dribbler, ce qu'il fait en se déplaçant selon la direction qu'il désire. Le joueur peut se déplacer dans n'importe laquelle des huit directions disponibles sur le joystick. Pour faire une passe ou tirer, le joueur doit presser le bouton feu jusqu'à ce que le niveau de puissance voulu soit atteint. Relâcher le bouton fait

trapper le personnage dans le ballon dans la direction où il court. Plus le bouton est maintenu longtemps pressé, plus la passe ou le tir est puissant. Pendant le jeu, le personnage le plus près du ballon est indicé par une petite flèche pointant sur sa tête. La flèche change de position en même temps que le ballon se déplace suivant le jeu. Si le ballon sort des limites du terrain, l'arbitre le signalera et un joueur de l'équipe adéquate le relancera en touche ou en corner. Dans le cas d'une touche, le joueur a le choix d'un lancer vers l'avant, sur les côtés ou vers l'arrière, ainsi que le choix de la distance à laquelle il peut lancer. Pour faire une remise en touche, pressez le bouton feu comme pour un shoot normal et relâchez le dès que le joueur est prêt à lancer.

DEROULEMENT DU TOURNOI: Dès que les deux groupes d'équipes ont été sélectionnés, chaque équipe joue trois matchs de "groupe", chacune contre les autres du groupe. Deux points sont attribués pour le gagnant, et un point pour un match nul. À la fin des trois matchs, les deux équipes avec le plus de points vont en demi-finale. Dans le cas d'une égalité de points, l'équipe avec la plus grande différence de buts est placée au dessus. Dans le cas d'une différence de buts égale, l'équipe qui a le plus de buts est placée au dessus. Si les résultats sont encore à égalité, alors un temps de jeu supplémentaire est réalisé jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu. Dans les demi-finales, le gagnant du groupe Un joue le second du groupe Deux et le gagnant du groupe Deux joue le second du groupe Un. Ces matches sont éliminatoires avec les prolongations jouées si c'est nécessaire. Les deux gagnants jouent alors la finale pour savoir qui sera Champion d'Europe. Si ce match se termine par un match nul, une prolongation de 2.30 minutes des deux côtés est jouée.

Action	Amstrad/MSX	Spectrum	C64
Joueur 1	Joueur 2	Joueur	Goal
Gauche	Z	Z	Z
Droite	X	X	X
En haut	O	P	P
En bas	K	K	L
Shooter	ESPACE.	ESPACE.	-
Feu	-	ESPACE.	-

AMIGA/ATARI ST

Joueurs	Goals (joystick)
Z	en haut-Loin des poteaux
X	en bas + L Près des poteaux
P	en haut+Feu-Sauter sur la gauche
L	en bas+Feu-Sauter sur la droite
	Agauche+Feu/Blocker en haut
	A droite+Feu/Blocker en bas

Vos aptitudes peuvent faire de votre équipe la Championne d'Europe

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Spectrum	LOAD"
Commmodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commmodore 64 (Disk)	LOAD/PBIF:8.1
Amstrad (Cass)	CTRL & ENTER
Amiga & Atari ST	Diskette insérer et éteindre.
MSX	BLOAD"CAS":R

SPIEL: Peter Beardsley's International Football est un nouveau Action-Footballspiel, das Ihnen die prickelnde Atmosphäre eines Spitzenturniers in Europa bringt - von der Qualifikation bis zum Finale. Um ein Maximum an Realismus zu erzielen, können Sie zwei Gruppen mit vier Mannschaften aus Europa wählen - von Albanien bis Jugoslawien. Danach spielen Sie drei Qualifikationsspiele und Ihr Computer simuliert die anderen Ergebnisse. Wenn Sie gut genug spielen, qualifizieren Sie sich für die Semifinals, die im KO-System ausgetragen werden. Gewinnen Sie auch dieses Spiel, sind Sie im Finale - Ihre Chance Europameister zu werden.

OPTIONEN FÜR DIE WAHL DER MANNSCHAFT Mannschaft für Spieler Eins/Zwei wählen: Die ersten beiden Wahlmöglichkeiten

erlauben den Spielern, ihre Mannschaften aus den aufgelisteten europäischen Teams zu wählen. Mit dem Joystick oder der Tastatur bewegt der Spieler das Highlight über die gewünschte Wahl. Der Spieler wählt dann, indem er den Fire-Knopf drückt. Der in der Ecke links oben gezeigte Spieler zeigt die Mannschaftsfarben für Spieler 1. Der in der Bildschirmcke rechts oben gezeigte Spieler zeigt die Mannschaftsfarben für Spieler 2. Sie können durch die Mannschaften der Gruppe "scrollen" und Ihre Wahl der Mannschaft ändern. Danach ändert der Computer die Mannschaftsfarben wie gewünscht.

Wahl der Spielauer: Bewegen Sie den Cursor auf "Match Time" und drücken Sie "Fire". Der Bildschirm gibt Ihnen daraufhin die Wahl zwischen 5, 10 oder 20 Minuten pro Spiel. Bewegen Sie den Cursor über die gewünschte Wahl und drücken Sie "Fire". Die Normaldauer ist 2.5 Min. für jede Hälfte. Die gewählte Zeit bleibt für das gesamte Turnier gleich.

Liga mit ein oder zwei Spielern: Hiermit begibt sich der Spieler in die Spielsituation, und zwar nachdem alle Mannschaften und Gruppen gewählt wurden. Vor Anstoss werden Ihnen die Resultate der Gruppen Gruppenspiele (simuliert durch den Computer) gezeigt.

Ergebnissimulation durch Computer. Der Computer simuliert auf realistische Weise die Resultate der Spiele, an denen die Spieler nicht teilnehmen. Erwarten Sie nicht, daß Island viele Spiele gewinnt! Das Schicksal Ihrer Mannschaft könnte daher von den Ergebnissen der anderen beiden Mannschaften in Ihrer Gruppe abhängen. Gruppewahl und Änderungen: Diese beiden Funktionen erlauben dem Spieler die Wahl der in den beiden Gruppen spielenden Mannschaften. Der Spieler bewegt das "Highlight" auf die Gruppe, die er ändern möchte. Er kann dabei aus allen Mannschaften auswählen. Anschließend wird die Wahl durch Drücken des "Fire"-Knopfes bestätigt.

Ansicht von Gruppe Eins/Zwei: Hierdurch läßt sich die Zusammensetzung der beiden Gruppen einsehen.

Show Status: Dies zeigt den Status der Spieler Eins und Zwei, und die Spielauer.

Verlängerung: Wird gespielt, wenn eines der Semifinals oder das Finale in einem Unentschieden endet. Es werden jeweils 2.5 Min. gespielt. Endet das Spiel wiederum in einem Unentschieden, wird eine weitere Verlängerung gespielt bis ein Ergebnis erzielt ist.

SO WIRD GESPIELT: Die als erstes genannte Mannschaft stößt in der ersten Halbzeit an und die Spieler bereiten sich automatisch auf den Anpfiff vor. Nach dem Anpfiff sollten Sie natürlich so viele Tore wie möglich schießen - mehr als Ihr Gegner. Der im Ballbesitz befindliche Spieler kann dribbeln, und er tut das, indem er sich in die gewünschte Richtung bewegt. Der Spieler kann sich in den 8 Richtungen des Joysticks bewegen. Um abzuschleusen oder zu schießen wird der "Fire"-Knopf gedrückt bis die gewünschte Schußstärke erreicht ist. Mit dem Loslassen des Knopfes wird der Ball in Laufrichtung des Spielfelds geschossen. Je länger der Knopf niedergedrückt wird, desto stärker ist der Paß oder Schuß. Während des Spiels werden die dem Ball am nächsten befindlichen Spieler durch einen kleinen Pfeil über ihrem Kopf markiert. Mit dem Spielverlauf wechselt auch der Pfeil seine Position. Verläßt der Ball das Spielfeld, wird dies durch den Schiedsrichter signalisiert, und die betreffende Mannschaft bekommt einen Abstoß, eine Ecke oder einen Einwurf. Im Falle eines Einwurfs hat der Spieler die Wahl zwischen einem Wurf nach vorn, zur Seite oder nach hinten. Auch die Wurfweite kann gewählt werden. Der Einwurf wird durch einen Niederhaken und Loslassen des "Fire"-Knopfes wie bei einem normalen Schuß durchgeführt.

TURNIERFORMAT: Sind die beiden Mannschaftsgruppen gewählt, spielt jedes Team drei Gruppenspiele, jeweils ein gegen jedes Gruppenteil. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden einen. Am Ende der drei Spiele kommen die beiden Mannschaften mit den höchsten Punktesummen ins Semifinale. Im Falle von Punktgleichheit zählt das bessere Torverhältnis. Bei gleichem Torverhältnis zählen die meisten geschossenen Tore. Wird auch

dadurch keine Entscheidung erzielt, wird eine Verlängerung gespielt, bis eine Mannschaft gewinnt. Im Semifinale spielt der Gewinner von Gruppe Eins gegen den Zweiten von Gruppe Zwei, und der Gewinner von Gruppe Zwei gegen den Zweiten von Gruppe Eins. Diese Spiele werden im KO-System ausgetragen, falls nötig mit Verlängerung. Die beiden Gewinner tragen dann das Finale aus und ermitteln damit den Europameister. Endet dieses Spiel in einem Unentschieden, wird eine Verlängerung von jeweils 2,5 Minuten gespielt.

Action	Amstrad/MSX	Spectrum	C64
	Spieler 1	Spieler 1	Spieler 1
Links	Z	Z	Z
Rechts	X	X	X
Nach oben	O	O	P
Nach unten	K	K	L
Schießen	LEERTASTE	LEERTASTE	-
Fire	-	-	LEERTASTE

Action	Amiga/Atari ST
	Spieler Torwarte (Joystick)
Links	Z Nach oben - zum hinteren Pfosten
Rechts	X Nach unten + L - zum vorderen Pfosten
Nach oben	P Nach oben + Fire - Parade nach links
Nach unten	L Nach unten + Fire - Parade nach rechts
Schießen	- Links + Fire - Blockieren nach oben
Fire	LEERTASTE Rechts + Fire - Blockieren nach unten
F1 - mit Musik	F3 - ohne Musik
F5-Pause	F9-Spielpause
F10-Weiter	

Mit Ihrer Spielstärke werden Sie vielleicht EUROPAMEISTER!!

PETER BEARDSLEY INTERNATIONAL FOOTBALL

Spectrum	LOAD"
Commodore 64 (Cass)	Shift + Rilanciare/Stop
Commodore 64 (Disc)	LOAD"PBIF".8.1
Amstrad (Cass)	CTRL + ENTER
Amiga + Atari ST	Inserte il disco e accendete
MSX	BLOAD"CAS".R

Il calcio internazionale Peter Beardsley è un nuovo gioco di calcio pieno di azione che ti permette di provare tutte le emozioni di un Torneo Internazionale di Calcio Europeo - dal momento delle qualificazioni fino alle finali. Per dare il massimo realismo puoi selezionare i tuoi due gruppi di quattro squadre fra tutte le squadre Internazionali Europee, dall'Albania alla Jugoslavia. Poi puoi giocare tre partite per la qualificazione ai quarti di finale mentre il computer simula gli altri risultati. Se saprai giocare bene potrai qualificarti anche tu per le semifinali. E poi se saprai qualificarti potrai arrivare alla partita finale e avrai l'occasione di portare la tua squadra al titolo di Campioni d'Europa.

MODI DI SELEZIONARE LE SQUADRE Selezione la squadra per uno o due giocatori. Le prime due opzioni permettono ai giocatori di selezionare le squadre dalle liste Europee. Usando il comando o la tastiera il giocatore può evidenziare la parte che lo interessa di più. Il giocatore poi seleziona premendo il tasto per far fuoco.

Il giocatore che viene mostrato in miniatura in alto sulla parte sinistra dello schermo indossa i colori della squadra del Giocatore 1. Il giocatore che viene mostrato in miniatura in alto sulla parte destra dello schermo indossa i colori della squadra del Giocatore 2. Puoi anche passare a rassegna la squadre nei gruppi e cambiare la tua selezione di squadre. Il

computer allora cambierà il colore delle uniformi delle squadre a seconda delle squadre scelte.

COME SELEZIONARE LA DURATA DI UNA PARTITA: Muovi il cursore su "Durata della partita" e premi il tasto per far fuoco. Lo schermo a questo punto darà varie opzioni: 5 minuti, 10 minuti, 15 minuti o 20 minuti per partita. Allora muovi il cursore sul tempo di durata prescelto e premi il tasto per far fuoco. Il tempo minimo è di 2,5 minuti ciascuno. La durata di tempo prescelta continuerà ad operare fino alla fine del Torneo.

LEGHE DI UNO O DUE GIOCATORI: Questa funzione permette al giocatore di entrare nel gioco una volta che tutte le squadre e i gruppi sono stati scelti. Prima dell'inizio della partita li saranno fatti vedere i risultati delle partite degli altri gruppi simulati dal computer.

SIMULAZIONE DEI RISULTATI DA PARTE DEL COMPUTER. Il computer simulerà tutti i risultati delle squadre che non partecipano attivamente ai gruppi scelti dai giocatori, in modo realistico. Non aspettarti che l'Islanda vincerà molte partite! Perciò il destino della tua squadra può dipendere dai risultati delle altre due squadre nel tuo gruppo.

SELEZIONE E MODIFICAZIONE DEL TUO GRUPPO: Questi comandi permettono al giocatore di selezionare quali squadre giocheranno nei due gruppi. Il giocatore muoverà l'evidenziatore sul gruppo che vuole alterare. Da questa lista di tutte le squadre potrà selezionare a sua scelta. Dovrà poi confermare la sua scelta premendo il pulsante con cui si fa fuoco.

VISIONE DEL GRUPPO UNO/DUE: questo comando permette al giocatore di avere una visione della composizione dei due gruppi.

VISIONE DELLA SITUAZIONE: Questo comando dà la visione del Giocatore 1 e 2, e la durata della partita.

TEMPI SUPPLEMENTARI: Questo viene giocato alla fine di ogni partita di semifinale o di finale che finisce in un pareggio. Si giocherà un tempo di durata standard di 2,5 minuti ciascuno. Se dopo di ciò ci sarà un altro pareggio allora si giocheranno ancora tempi supplementari fino a che non ci sarà un risultato di vincita da parte di una delle due squadre.

COME GIOCARE: La prima squadra nominata comincia a giocare e ha il pallone per il primo tempo, e i giocatori si allineano automaticamente per il calcio di inizio. Chiaramente dopo il calcio di inizio della tua scopo principale è quello di far più goal possibili - idealmente più del tuo avversario! Il giocatore in possesso della palla può palleggiare procedendo nella direzione in cui desidera muoversi. Il giocatore può muoversi in ciascuna delle otto direzioni della bussola del gioco-comando. Per passare la palla e per calciarla il giocatore deve premere il pulsante per far fuoco fino a che il livello di potenza non sia raggiunto. Quando si lascia il pulsante allora il giocatore calcerà il pallone nella direzione in cui corre. Più a lungo si tiene premuto il bottone più potenza avrà il passaggio o il calcio. Durante la partita il giocatore può vicino al pallone da entrambe le parti viene indicato da una piccola freccia sul suo capo. La freccia cambierà posizione con il muoversi del pallone durante la partita. Se il pallone va fuori gioco l'arbitro fischerà e un giocatore della squadra pertinente batterà il calcio di punizione, il calcio d'angolo o farà la rimessa in campo. Nel caso di rimessa in gioco il giocatore ha la scelta tra una rimessa frontale, laterale o all'indietro, e può anche decidere a quale distanza potrà rimettere il pallone. Per fare una rimessa in campo premi il pulsante per fare fuoco, come per un calcio normale, e lascialo andare quando il giocatore è pronto per la rimessa in campo.

FORMA DEL TORNEO: Una volta che i due gruppi di squadre sono stati scelti, ogni squadra gioca tre partite di gruppo, una contro ogni membro del gruppo. Per ogni vittoria vengono assegnati due punti, per ogni pareggio ne viene assegnato solo uno. Alla fine delle tre partite le due squadre con più punti passano alle semifinali. Nell'evento di un pareggio la squadra con una differenza di goal più alta andrà in vantaggio. Nel caso di una differenza di goal uguale, allora la squadra con il numero più alto di goal verrà considerata vincitrice. Nel caso anche questo non possa essere deciso allora si giocheranno tempi supplementari fino a che una delle due squadre non ottenga la vittoria. Nelle semifinali il vincitore del gruppo 1 gioca con la squadra perdente del gruppo 2 e il vincitore del gruppo 2 gioca la squadra perdente del gruppo 1. Queste partite sono direttamente qualificanti per chi perde, con tempi supplementari

giocati se necessario. I due vincitori poi giocano nelle finali per determinare chi è la squadra dei Campioni d'Europa. Se questa partita finisce in un pareggio allora sarà necessario giocare dei tempi supplementari di 2,5 minuti ciascuno.

Le tue capacità possono ancora far diventare la tua squadra Campioni d'Europa.

PETER BEARDSLEY INTERNATIONAL FOOTBALL

Spectrum	LOAD
Commodore 64 (Cass)	SHIFT + RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"PBIF".8.1
Amstrad (Cass)	CTRL + ENTER
Amiga + Atari ST	Insertar el disco y encender la computadora
MSX	BLOAD"CAS".R

EL JUEGO: El fútbol internacional de Peter Beardsley es el nuevo juego de fútbol de toda acción que te permite disfrutar de todas las emociones de un Torneo europeo internacional de primera categoría - desde las eliminatorias hasta las finales. Para obtener un realismo máximo, puedes escoger tus 2 grupos de 4 equipos de cualquiera de los equipos europeos internacionales, desde Albania hasta Yugoslavia. Entonces jugarás tres partidos de eliminatoria mientras la computadora simula los otros resultados. Si juegas lo suficientemente bien, pasarás a la etapa de las eliminatorias semifinales. ¡Ganas éstas y pasarás a la final y tendrás la oportunidad de ser los Campeones de Europa!

OPCIONES PARA SELECCIONAR LOS EQUIPOS Selecciona el equipo para el jugador núm.1/2: Las primeras 2 opciones permiten a los jugadores escoger sus equipos de las listas de equipos europeos. Utiliza la palanca o el teclado para mover el marcador sobre la selección que quieras. Para efectuar tu elección, aprieta el botón de disparar. El jugador que aparece en la esquina izquierda de arriba ostenta los colores del equipo para el jugador 1. El jugador que aparece en la esquina derecha de arriba ostenta los colores del equipo para el jugador 2. Puedes hacer correr en la pantalla la listas de los equipos en los grupos y cambiar tu selección de equipo. La computadora entonces cambiará los colores del equipo apropiadamente.

Escoger la duración del partido: Mueve el cursor encima del "match time" (duración del partido) y aprieta el botón de disparar. La pantalla entonces te dará la opción de 5 minutos, 10 minutos, 15 minutos o 20 minutos por partido. Mueve el cursor encima de la duración deseada y aprieta el botón de disparar. La duración de apoyo es de 2,5 minutos en cada dirección. La duración escogida durará durante todo el torneo.

Liga de 1 o 2 jugadores: Este permite al jugador entrar en la situación del partido una vez que todos los equipos y grupos hayan sido elegidos. Podrás ver los resultados de los partidos de los otros grupos simulados por la computadora, antes de el saque inicial.

Simulación de resultados por computadora: La computadora simulará de un modo realístico, todos los resultados de juegos donde no figuran los jugadores participantes. ¡No esperes que Islandia gane muchos partidos! Así que el destino de tu equipo depende de los resultados de los otros 2 equipos en tu grupo.

Amstrad/MSX Spectrum C64
 Jugador 2
 Palanca
 Pausar-F9
 Continuar-F8

AMIGA/ATARI ST
 Jugadores
 X
 Z
 Arriba
 P
 L

Estos mandos permiten a los jugadores escoger cuál de los equipos jugará en los 2 grupos. El jugador mueve el marcador al grupo que quiera cambiar. Desde esta lista de todos los equipos, puede hacer su elección. Entonces puede confirmarlo apretando el botón de disparar. Ver grupo 1/2: Este permite al jugador ver la composición de los 2 grupos.

Mostrar el estatus: Este muestra el estatus de los jugadores 1 y 2 y la duración del partido.

Tiempo extra: Este se juega al final de cualquier semifinal o final que termine en empate. Se juega un período standard de 2.5 minutos en cada dirección. Si al final de este período aún hay un empate, se jugará otro período más hasta lograr un resultado.

COMO JUGAR EL JUEGO: El equipo nombrado primero hace el saque inicial en la primera parte, y los jugadores se ponen en línea automáticamente para el saque inicial. Evidentemente, después del saque inicial tu objetivo es marcar tantos goles como te sea posible - ¡Por supuesto más que tu adversario! El jugador que posee la pelota podrá driblarla, lo cual se hace moviéndose en la dirección que quiera ir. El jugador puede moverse en cualquiera de las 8 direcciones de la brújula de la palanca. Para pasar o chutar, el jugador deberá apretar el botón de disparar hasta llegar al nivel de poder deseado. Soltar el botón entonces hace que el jugador de una patada a la pelota en la dirección en que está corriendo. Cuanto más tiempo aguantas el botón apretado, más fuerza tendrá el pase o el tiro al gol. Durante el juego, el jugador más cerca de la pelota en cada lado está indicado por una pequeña flecha sobre su cabeza. La flecha cambia de posición cuando se mueve la pelota durante el desenfase del juego. Si la pelota sale fuera de la raya, el árbitro hará una señal y un jugador del equipo apropiado tomará el saque de portería, córner o saque resultante. En el caso de los equipos, el jugador tiene la elección de lanzarlo hacia adelante al lado o hacia atrás, también de la distancia que puede lanzarlo. Para sacar, aprieta el botón de disparar como para una patada normal y súltalo cuando el jugador esté listo para lanzar.

FORMATO DEL TORNEO. Una vez seleccionados los 2 grupos de equipos, cada equipo juega 3 partidos de grupo, uno contra cada miembro del grupo. Se ganan 2 puntos por ganar un partido, y 1 punto por un empate. Al final de 3 partidos, los 2 equipos con la máxima puntuación, pasarán a las semifinales. En el caso de un empate de puntos, el equipo con la diferencia de goles más alta, toma la posición superior. En el caso de una diferencia de goles igual, el equipo con los más goles toma la posición superior. Si aún resulta en empate, entonces se juega tiempo extra hasta conseguir un resultado. En las semifinales, el ganador del Grupo 1 juega contra los subcampeones del Grupo 2 y el ganador del Grupo 2 juega contra los subcampeones del Grupo 1. Estos partidos son juegos eliminatorios normales donde se juega tiempo extra si es necesario. Los 2 ganadores entonces juegan en la final para determinar quienes son los Campeones de Europa. Si termina este partido en un empate, entonces se juega tiempo extra de 2.5 minutos en cada dirección.

Acción	Amstrad/MSX	Spectrum	C64
	Jugador 1	Jugador 2	Jugador Portero
Izquierda	Z	Z	Z
Derecha	X	X	X
Arriba	O	O	P
Parar arriba	K	K	L
Dar una	ESPARCIADOR	ESP.	
Disparar		ESP.	ESP.

Amstrad/MSX	Spectrum	C64	AMIGA/ATARI ST
Jugador 2	Jugador 2	F1-Música	F1-Música/Efectos
Palanca	Palanca	F3-Música	F2-Música/Efectos
Pausar-F9	Pausar P	F5-Pausar	F9-Pausar juego.
Continuar-F8	Cont.-ENTER	F7-Continuar.	F10-Continuar.

Porteros
 Arriba - Hacia el postemás lejano
 Abajo - Hacia el postemás cercano
 Arriba/Disparar/Lanzarse a Izqda
 Abajo/Disparar/Lanzarse a dere.
 Izqda ->Disparo patada
 Derecha/Disparo Parar abajo.

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Spectrum	LOAD***
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"PBIF".8.1
Amstrad (Cass)	CTRL. & ENTER
Amstrad & Atari ST	Diskette ingresar en computer aanzetten
	BLOAD"CAS".R

MSX
HET SPEL: Peter Beardsley's International Football is een nieuw voetbalspel vol actie, waarmee je de sensaties van een Europese beker kunt beleven - van kwalificatieronde tot finale. Om het zo echt mogelijk te maken kun je kiezen uit alle Europese landen om je twee poules van vier elftallen samen te stellen - van Albanië. Deze elftallen spelen dan drie kwalificatiewedstrijden, terwijl de computer de rest van de scores simuleert. Als je goed genoeg speelt kom je in de spannende halve finale terecht. Als je die wint ga je door naar de finale, met de kans om Europees Kampioen te worden!

SELECTIEMOGELIJKHEDEN

Select Team for Player One/Two: Hiermee kiezen de spelers hun elftallen uit de beschikbare Europese landen. Gebruik de joy-stick of het toetsenbord om je keuze te maken, en druk op de vuurknop om deze te bevestigen. Het figuurtje dat linksboven op het scherm staat draagt de kleuren van de elftallen van Speler 1, het figuurtje rechtsboven draagt de kleuren voor Speler 2. Je kunt de elftallen in de poules bekijken en veranderen, waarna de computer de kleuren aanpast.

Selecting the Match Duration: Plaats de cursor op "Match Time" en druk op de vuurknop. Dan kun je kiezen uit 5, 10, 15 of 20 minuten per wedstrijd. Plaats de cursor op de gewenste tijd en druk op de vuurknop. Als je geen keuze maakt houdt de computer de vooraf ingestelde tijd van 2.5 minuten per wedstrijd half aan. De gekozen tijd geldt voor alle wedstrijden.

One or Two Player League: Hierdoor kun je met de wedstrijden beginnen zodra de elftallen en poules zijn gekozen. Vóór de aftrap laat de computer je de gesimuleerde scores van de andere wedstrijden in de poule zien.

Computer Result Simulation: De computer simuleert alle scores van niet op het scherm gespeelde wedstrijden op een realistische manier. Denk dus niet dat 'IJsland vaak wint!' Het lot van jouw elftal kan zo afhankelijk worden van de scores van de andere twee elftallen in de poule.

Group Selection and Alteration: Hiermee kun je de poules samenstellen of veranderen. Plaats de cursor op een van de poules en kies de gewenste elftallen door de vuurknop in te drukken.

View Group One/Two: Hiermee kun je de poules bekijken nadat je je keuzes hebt gemaakt.

Show Status: Laat zien hoe Spelers Een en Twee eraan toe zijn, en hoe lang de wedstrijd nog duurt. Extra Time: Als een van de wedstrijden in de halve finale of de finale eindigt in gelijkspel wordt er een extra 2.5 minuten gespeeld. Als ze dan nog gelijkstaan wordt er nog eens 2.5

minuten gespeeld, en zo door tot een van de twee elftallen wint.
HET SPEL: Het eerste elftal in de poule trapt af voor de eerste helft, en de spelers komen automatisch op de juiste plaats te staan. Na de aftrap probeer je natuurlijk zo veel mogelijk doelpunten te maken - het liefst méér dan het andere elftal! De speler die de bal heeft kan ermee dribbelen door in de gewenste richting te bewegen. Hij kan acht kanten op met behulp van de joy-stick. Om de bal door te geven of op het doel te schieten, houd je de vuurknop ingedrukt tot de gewenste sterkte is bereikt; als je dan de knop loslaat, schoot de speler de bal in de richting waarin hij zich bewoog. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe harder hij de bal schoot. Tijdens de wedstrijd geeft een pijltje aan welke twee spelers van ieder elftal het dichtst bij de bal zijn. Het pijltje verandert van positie wanneer de bal beweegt. Als de bal buiten het veld terecht komt geeft de scheidsrechter een seinje, en werpt een speler van het juiste elftal de bal weer in of neemt hij een doelpunt of corner. Voor het inverven van de bal kan de speler vooruit, naar de zijkant of achteruit gooien, en een bepaalde afstand kiezen. Hou de vuurknop ingedrukt net als voor een gewone schop en laat los wanneer de speler klaar is om te gooien.

ORGANISATIE VAN HET KAMPIOENSCHAP: Nadat de poules zijn samengesteld speelt ieder elftal drie wedstrijden in de poule, tegen de drie andere elftallen. Je krijgt twee punten als je wint, één punt als je gelijkspelt. Na deze drie wedstrijden gaan de twee elftallen met de meeste punten door naar de halve finale. Als er meerdere elftallen zijn met hetzelfde aantal punten, worden de halve finalisten gekozen op grond van het verschil tussen doelpunten voor en tegen, en als de resultaten dan nog hetzelfde zijn wordt het aantal gescoorde doelpunten als beslissend beschouwd. Is zelfs dit niet genoeg, dan wordt er gedurende een bepaalde tijd gespeeld, tot er een score op het bord komt. De halve finales worden gespeeld tussen de winnaar uit Poule 1 en het tweede elftal uit Poule 2, en tussen de winnaar uit Poule 2 en het tweede elftal uit Poule 1. Dit zijn alles-of-niets wedstrijden, waarvoor extra tijd wordt ingelast als dat nodig moet zijn. De twee winnaars uit de halve finales gaan door naar de finale om te bepalen wie er Europees Kampioen wordt. Als de finale eindigt in gelijkspel worden er twee helften van 2.5 minuten toegevoegd.

Handeling	Amstrad/MSX	Spectrum	C64
	Speler 1	Speler 1	Speler Keeper
Links	Z	Z	Z
Rechts	X	X	X
Omhoog	O	O	P
Omlaag	K	K	L
Schop	SPATIE	SPATIE	-
Schiet	-	-	SPATIE SPATIE
	Speler 2	Speler 2	F1 - Muziek aan
Joy-stick	Joy-stick	F3 - Muziek uit	
Pauze - F9	Pauze - F9	F5 - Pauze	
Doorgaan - F8	Doorgaan-Enter F7	Doorgaan	

AMIGA/ATARI ST

Spelers	Keepers (Joy-stick)
Links	Omhoog - naar verre doelpaal
Rechts	Omlaag-L - naar dichtstbijzijnde doelpaal
Omhoog	P Omhoog-Vuurknop - duik naar links
Omlaag	L Omlaag-Vuurknop - duik naar rechts
Schop	- Links-Vuurknop - blokkeer omhoog
Schiet	SPATIE Rechts-Vuurknop - blokkeer omlaag
	F1 - Muziek/Effecten aan
	F2 - Muziek/Effecten uit
	F9 - Pauze
	F10- Doorgaan

Onder jouw bekwame leiding kan je elftal EUROPEES KAMPIOEN worden.