TOTAL FOOTBALL



DOMARK

AMIGA

URUCHAMIANIE

Włóż dyskietkę do stacji DF0: i zresetuj komputer.
Podczas gry program będzie prosił o wymianę dysków, jeżeli masz dodatkowe stacje, program wykorzysta je.



GŁÓWNE MENU

FRIENDLY

Przenosi do ekranu wyboru drużyny.

LEAGUE

Pozwala na wybór drużyn które będziesz kontrolował.

KNOCKOUT COMPETITION

Wybiera drużyny i ustawienie graczy podobnie jak w LEAGUE.

TOURNAMENT

Pozwala na wybór kilku drużyn przez różnych graczy.
Gra odbywa się na zasadzie turnieju.



OPTIONS (OPCJE)

MATCH LENGTH: Czas trwania meczu.
dostępne jest 3,5,10,20 & 45.

PITCH CONDITIONS: Wybór warunków na boisku.

FOULS: Pozwala na włączenie/wyłączenie skutków faulowania przeciwnika (pełne / bez czerwonych lub żółtych kartek bez fauli).

PENALTIES: Pozwala na wybór jednej z dwóch metod zakończenia meczu:

OFF: Mecz kończy się remisem.

ON: Następuje seria rzutów karnych mających rozstrzygnąć zwycięzcę.

SUDDEN DEATH: Pierwszy gracz, który strzeli gola w trakcie dogrywki wygrywa spotkanie.

CLOCK MODE: **STOPPAGES:** Czas się zatrzymuje kiedy piłka jest poza grą
CONTINUOUS: Jedynie przerwa między połowami meczu.



JOYSTICK TYPE: Pozwala na określenie typu joysticka 1/2 przyciskowy lub 2 przyciskowy.

WYBÓR DRUŻYNY

Ruch w górę lub w dół, FIRE zatwierdza wybór.

WYBÓR FORMACJI

Ruch w górę lub w dół, FIRE zatwierdza wybór.

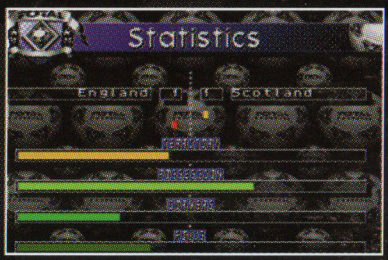


MECZ

KONTROLA

W zależności od zdefiniowanego typu joysticka:

1 przyciskowy joystick
Pojedyncze naciśnięcie FIRE - kiedy gracz jest w posiadaniu piłki, pozawala na podanie do najbliższego zawodnika z drużyny.
Podwójne naciśnięcie - Pozwala na nadanie piłce rotacji. Rotację się nadaje poprzez przytrzymanie przycisku i wychylenie joysticka w żądaną stronę.
Potrójne naciśnięcie - Pozwala na wykopanie piłki w głąb boiska, jednak z niezbyt wielką dokładnością.



2 przyciskowy joystick
Te same funkcje co wyżej oraz:
Podwójne kliknięcie lewym przyciskiem - Podanie do tyłu.
Podwójne kliknięcie prawym przyciskiem - lob

RZUTY WOLNE Strzały się kontroluje tak jak w normalnej grze.

RZUTY KARNE Rzuty karne kontroluje się tak jak w normalnej grze.

PRZERWA W trakcie przerwy grający ma możliwość obejrzenia statystyki i zmiany formacji.

KONIEC MECZU Na zakończenie meczy podawane są statystyki dotyczące odbytej gry. Naciśnięcie fire pozwala na przejście do głównego menu, lub rozegranie następnego meczu.



POMOC DLA UŻYTKOWNIKA

Jeśli masz problemy z programem TOTAL FOOTBALL, skontaktuj się z firmą MIRAGE:

616-15-55



MIRAGE

Dystrybutor w Polsce:
MIRAGE SOFTWARE, 00-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel.: 616 1555, 616 1551, fax: 617 9321, e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl