

FOOTBALL

UN LOGICIEL NICE IDEAS
Cassette pour TO7-70 et MO5

Un jeu d'action sportif

Le coup d'envoi est donné!... passe en profondeur... changement d'aile... tête... coup franc... dribble... touche... hors-jeu... tackle... corner... pénalty... le gardien de buts plonge... BUT!

Revivez tous les instants d'émotion intense d'un grand match de football.

Démarquez-vous, appelez la balle; descendez aux buts; balle aux pieds; faites la passe à un de vos coéquipiers; interceptez la balle...; jouez seul contre l'ordinateur, mais attention, il est redoutable!...

1. CHARGEMENT DE LA CASSETTE POUR MO5

- Introduire la cassette FOOTBALL sur sa face MO5 dans le lecteur et mettre celui-ci en position (lecture).
- Allumer le MO5, tapez RUN puis ENTREE.

2. CHARGEMENT DE LA CASSETTE POUR TO7-70

- Introduire la cassette FOOTBALL sur sa face TO7-70 dans le lecteur et mettre celui-ci en position (lecture).
- Allumer le TO7-70 et appuyez sur RESET, l'écran TO7-70 apparaît, tapez alors 2 (option cassette).

La suite des indications est commune au MO5 et au TO7-70 :

L'écran NICE IDEAS apparaît durant le chargement du programme.

L'écran menu apparaît enfin (si aucune commande n'est entrée le programme démarre automatiquement en mode démonstration de match au bout de quelques instants).

- Cet écran menu vous propose d'abord de :
taper 1 pour jouer au clavier,
taper 2 pour jouer avec le joystick.
- Un nouveau choix vous est ensuite proposé :
taper 1 pour faire un match,
taper 2 pour faire une série de pénalties.

NOTA :

La touche RAZ permet de revenir à tout moment à l'écran menu.

* VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UN MATCH.

Tapez 1 pour jouer l'équipe visiteur (en bleu).

Tapez 2 pour jouer l'équipe hôte (en rouge).

Vous avez ensuite le choix entre 2 mi-temps de 15 mm (taper 1) ou 2 mi-temps de 45 mm (taper 2).

Le joueur que vous contrôlerez sera en mauve quelle que soit l'équipe dans laquelle il jouera, l'ordinateur dirigeant les autres joueurs.

Les joueurs se mettent en place et le coup d'envoi est donné.

En cas de match nul, une prolongation de deux mi-temps de cinq ou quinze minutes sera accordée.

Si le match reste nul, une série de 5 tirs au but déterminera enfin le vainqueur.

CONTROLE DE VOTRE JOUEUR

a) Au clavier :

Les touches de déplacement du curseur dirigent le joueur. Deux touches pressées simultanément le font aller dans la direction intermédiaire. La touche SELECT permet de prendre le contrôle des autres joueurs de votre équipe, et ceci par rotation.

b) Au joystick :

Le joystick dirige le joueur et le bouton d'action remplace la touche SELECT.

c) Les autres contrôles se faisant au clavier, 2 cas se présentent

- Votre joueur n'est pas en possession de la balle
 - la touche 1 permet de faire une tête.
 - la touche 2 d'appeler la balle contrôlée par un autre joueur de votre équipe qui vous fera alors une passe.
 - la touche 3 de faire un tackle sur un joueur adverse. (dans le cas d'une tête ou d'un tackle, le mouvement est effectué dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur).

2. – Votre joueur est en possession de la balle

- la touche 1 permet de faire une passe faible à raz de terre.
- la touche 2 de faire un tir fort en hauteur.
- la touche 3 de faire un tir fort à raz de terre. (la balle est également envoyée dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur).

Pour faciliter la compréhension du jeu; le ballon prend automatiquement la couleur du joueur qui le contrôle.

Toutes les infractions ou ballon hors-jeu sont contrôlées par l'ordinateur.

- touches,
- corners,
- hors-jeu,
- coup-francs, etc...

Le gardien de but est exclusivement contrôlé par l'ordinateur.

* VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UNE SERIE DE PENALTIES

Vous pouvez opter pour être le buteur (en frappant 2) ou le gardien (en frappant 1).

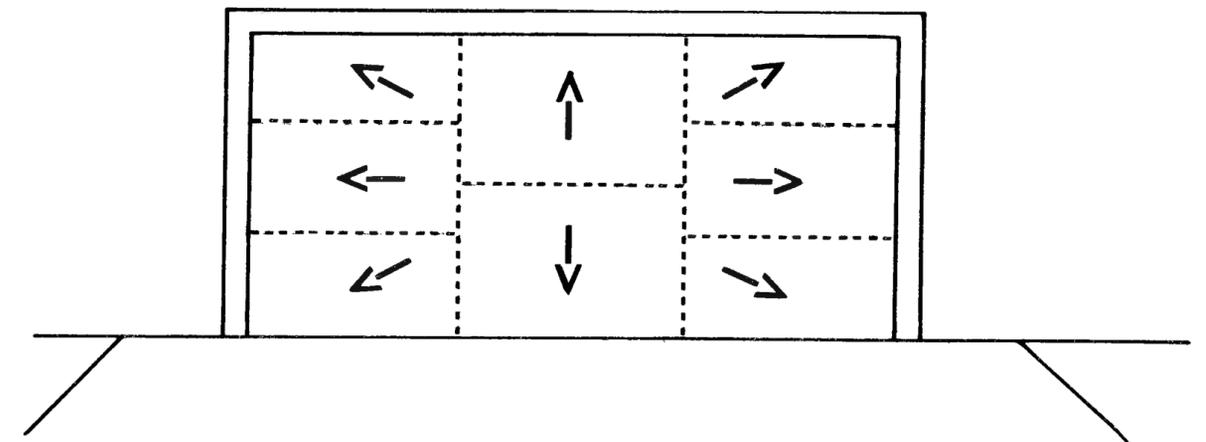
Une série de cinq pénalties débute alors.

CONTROLE DES JOUEURS

a) Le buteur

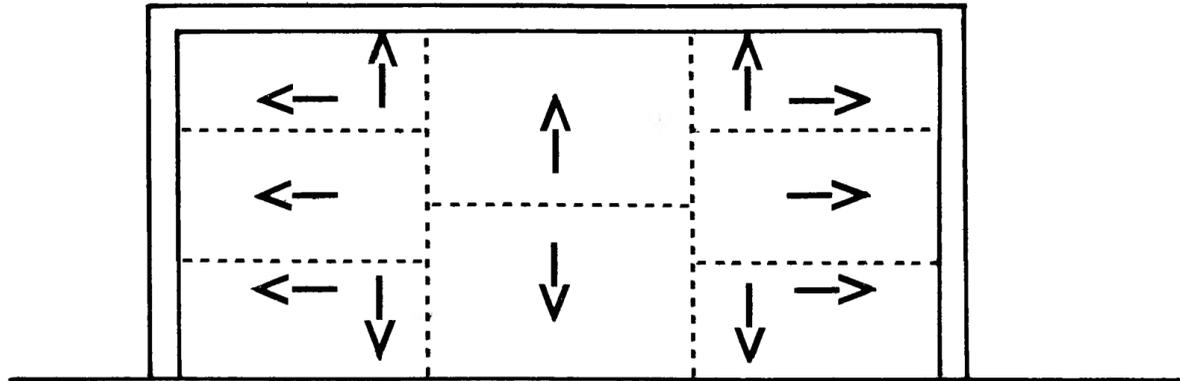
– Au joystick

Le joystick détermine la direction de la balle avec une certaine marge d'incertitude. Le bouton d'action déclenche le tir.



- Au clavier

Il en est de même selon le schéma suivant en utilisant les touches de déplacement du curseur (flèches). La barre d'espace déclenche le tir.



b) Le gardien de buts

Le joystick ou les touches de déplacement du curseur (flèches) déplacent le gardien dans la direction choisie.

Le bouton d'action ou la touche barre d'espace, le font plonger dans cette même direction.

NOTA :

la touche STOP permet de suspendre et de reprendre le cours du jeu à tout moment.

La touche RAZ permet de revenir à l'écran menu.

Alors en place!

Et que le meilleur gagne!...

NICE IDEAS

Route des Dolines - Sophia-Antipolis - 06560 VALBONNE (FRANCE)