

NUMÉRO 10

Développé par :
D. et L. RESEARCH

© Copyright FRANCE IMAGE LOGICIEL 1985



MISE EN ROUTE DU LOGIGIEL

■ Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension :

- l'écran ;
- l'unité centrale ;
- l'extension mémoire pour le TO7 ;
- la cartouche BASIC version 1.0 ou BASIC 128 (pour le TO7 ou le TO7/70) ;
- le lecteur de cassettes ou de disquettes ;
- les manettes de jeu le cas échéant.

■ Mettez en route les éléments dans l'ordre suivant : écran, lecteur de cassettes (si vous possédez un lecteur de disquettes, déconnectez-le) ou lecteur de disquettes suivant le cas, puis unité centrale.

Consignes pour les logiciels sur cassette

■ Placez la cassette réembobinée dans le lecteur.

■ Mettez le lecteur de cassette en position de lecture et lancez le chargement du programme, pour cela :

- si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2** ;
- si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS: et confirmez par **ENTREE** ;
- si vous avez un TO9, tapez sur la touche **F** (cas des cassettes TO7, TO7/70, qui fonctionnent avec le BASIC version 1.0). Sinon, tapez sur la touche **3**, puis RUN"CASS:.

■ Le lecteur de cassettes démarre et après quelques minutes l'écran de présentation apparaît. Appuyez alors sur une touche quelconque.

Consignes pour les logiciels sur disquette

■ Insérez la disquette dans le lecteur :

- si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2** ;
- si vous avez un TO9, appuyez sur la touche **F** si le programme nécessite le BASIC version 1.0. Sinon, tapez sur la touche **D** s'il faut le BASIC 128 (lancement automatique).

■ Après quelques instants, l'écran de présentation apparaît. Appuyez alors sur une touche quelconque pour lancer le chargement du programme principal.

MISE EN ROUTE SUR CASSETTE

■ Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

■ Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration, et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

■ Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.

■ Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS: , puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE** ;
- si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.
- si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC v 1.0, puis tapez RUN"CASS: et validez par **ENTREE**.

■ Le lecteur démarre et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

MISE EN ROUTE SUR DISQUETTE

■ Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

■ Placez la disquette dans le lecteur de disquette.

■ La page en tête de la machine apparaît :

- si vous avez un TO9 tapez sur D.
- si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur B.

■ Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

1. CHOIX DES OPTIONS

Sélectionner le nombre de joueurs en choisissant une des touches **0**, **1**, ou **2** :

- 0** : Démonstration, l'ordinateur jouera contre lui-même.
- 1** : Un joueur contre l'ordinateur.
- 2** : Deux joueurs.

OPTION 1

Si l'option UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR a été sélectionnée, il faut ensuite sélectionner le niveau de difficulté souhaité en appuyant sur une des touches suivantes : **1**, **2**, **3** :

- 1** : PREMIERE DIVISION, le plus difficile bien sûr.
- 2** : DEUXIEME DIVISION, niveau moyen.
- 3** : TROISIEME DIVISION, le plus facile.

Indiquer ensuite si vous désirez jouer avec les manettes de jeu ou au clavier, en répondant à la question :

JEU AU CLAVIER ? O/N

Cette possibilité ne vous est offerte que si vous jouez seul contre l'ordinateur. A deux joueurs, les manettes sont obligatoires. Si vous avez choisi l'option clavier, vous pourrez vous déplacer grâce aux touches suivantes :
Si vous avez choisi l'option clavier, vous pourrez vous déplacer grâce aux touches suivantes :

- Z** : vers le haut
- S** : vers le bas
- H** : vers la gauche
- J** : vers la droite

BARRE D'ESPACEMENT : ACTION

Si vous désirez vous déplacer en diagonale, appuyez sur deux touches simultanément.
Par exemple, pour aller en haut à droite, appuyer sur **Z** et **J** en même temps.

OPTION 2

Choisissez la durée de la mi-temps :

- 1** : Mi-temps de 5 minutes
- 2** : Mi-temps de 15 minutes

Indiquez ensuite le nom de votre équipe : 10 caractères maximum pour chaque nom.

2. DEROULEMENT DU JEU

a : Centre : mise en jeu du ballon

L'équipe qui met en jeu a 2 joueurs dans le rond central.
En appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette, le joueur le plus proche de la balle fait une passe au 2^e joueur.

b : Contrôle des joueurs

Course :

L'orientation de la manette donne la direction de déplacement du joueur le plus proche du ballon.

Shoot :

Lorsque le joueur contrôlé a le ballon dans les pieds il peut shooter en appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette.

Si il shoote pendant qu'il court, la balle sera à ras de terre.

Si il shoote en étant à l'arrêt, la trajectoire de la balle s'élèvera en hauteur.

De plus la force du shoot peut être contrôlée.

Une pression plus longue (environ 1 seconde) permet d'envoyer des balles plus longues ou plus hautes.

Drible :

Lorsque le joueur a le ballon dans les pieds le changement d'orientation de la manette le fera changer de direction en conservant le ballon (sauf tackle réussi de l'adversaire)!

Prise de contrôle de la balle :

Pour pouvoir dribler ou shooter, le joueur doit positionner ses pieds à proximité immédiate du ballon lorsque celui-ci est à terre, ou lorsqu'il rebondit sur le sol.

Si un joueur touche le ballon pendant qu'il est en l'air, le ballon rebondit dans la direction de la course du joueur, sauf si le joueur court dans la même direction que le ballon. Dans ce cas, l'effet obtenu est un amorti et le ballon rebondit sur place.

Défense :

Le joueur "contrôlé" d'une équipe n'ayant pas le ballon peut essayer d'en prendre le contrôle s'il se trouve à proximité du joueur de l'autre équipe ayant le ballon. Pour cela il doit s'approcher du joueur ayant le ballon et tenter un Tackle en appuyant sur le bouton **ACTION**!

Le résultat de ce tackle peut-être :

- Une faute : surtout en ce qui concerne les tackles par derrière interdit au football ;
- Un contre : le dribbleur perd le ballon ;
- Une récupération de la balle par le tackleur, le dribbleur perd le ballon ;
- Rien et le Tackle est manqué.

Gardien de but :

Lorsque le ballon pénètre dans la zone des 6 mètres, le gardien de but peut intervenir :

- soit comme un joueur normal s'il dribble ou shoot ;
- soit en plongeant en appuyant sur le bouton **ACTION**
l'orientation de la manette indique alors la direction du plongeon.

Remise en jeu :

Corner, 6 mètres, Touches : La remise en jeu s'effectue en appuyant sur **ACTION** la direction étant indiquée par la manette.

Coups Francs, Penalty : Même chose que précédemment avec en plus la possibilité de "brosser" le ballon.

L'effet est obtenu en maintenant la manette dans la direction du shoot après avoir appuyé sur **ACTION** . L'effet est automatiquement "rentrant" et plus ou moins prononcé selon la durée pendant laquelle la manette a été maintenue dans la direction.

Possibilités pendant le jeu :

Pause : en appuyant sur la touche **STOP** pendant le jeu, le jeu est suspendu.

Il reprend en appuyant sur n'importe quelle autre touche, une autre pression sur **STOP** permet de reprendre un nouveau match.