

football

UN LOGICIEL NICE IDEAS

Cassette pour T07/70

1- CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Introduire la cassette FOOTBALL dans le lecteur et mettre celui-ci en position «lecture».
- Pressez la touche RESET du T07.70.
- L'écran T07 apparaît, tapez 2 (option cassette).
- Le chargement se fait automatiquement (l'écran NICE IDEAS apparaît durant cette période).
- Puis le programme démarre automatiquement en mode démonstration de match.

2- OPTIONS

La touche RAZ permet de voir un écran menu qui propose de taper 1 pour jouer au clavier, ou 2 pour jouer avec le joystick.

Vous avez ensuite le choix entre un match (touche 1) ou une série de pénalties (touche 2).

*VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UN MATCH



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

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

Le joueur que vous contrôlerez sera en jaune quelle que soit l'équipe pour laquelle il joue, l'ordinateur dirigeant les autres joueurs.

Les joueurs se mettent en place et le coup d'envoi est donné. Vous avez 2 mi-temps de 45 minutes (en cas de match nul, une prolongation de deux mi-temps de quinze minutes sera accordée. Si le match reste nul, une série de 5 pénalties déterminera 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  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 .
- c) Les autres contrôles se faisant au clavier, 2 cas se présentent

1- Votre joueur n'est pas en possession de la balle

- la touche 1 permet de faire une tête.
- la touche 2 permet d'appeler la balle contrôlée par un autre joueur de votre équipe qui vous fera alors une passe.
- la touche 3 permet 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 ras de terre.
- la touche 2 de faire un tir fort en hauteur.
- la touche 3 de faire un tir fort à ras 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 sont contrôlées par l'ordinateur. -

- touches
- corners,
- hors-jeu,
- coup-francs, etc... il vous est possible d'appeler la balle lors de ces phases de jeu.
- le gardien de but est exclusivement contrôlé par l'ordinateur.

* VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UNE SERIE DE PENALTIES

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

Une série de cinq pénalties débute alors.

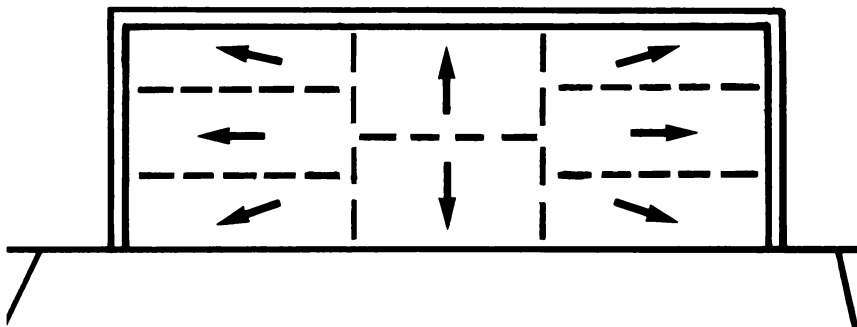
CONTROLE DES JOUEURS

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.

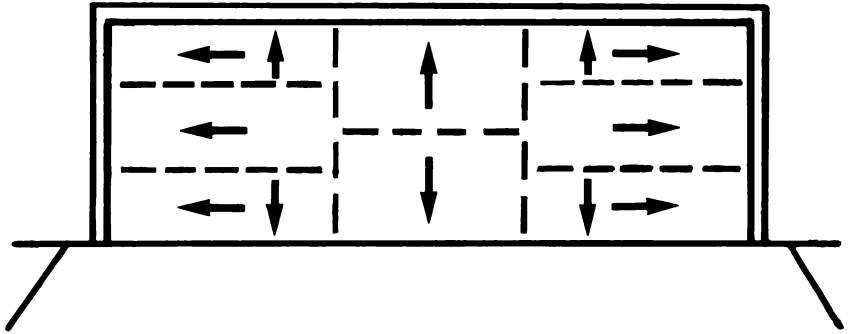
f⚽⚽ball



- Au clavier

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

f⚽⚽ball



b) Le gardien de but

Le joystick ou les touches de déplacement du curseur (flèches) déplacent le gardien dans la direction choisie. Le bouton d'action ou la 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 !...**

football

UN LOGICIEL NICE IDEAS
Cassette standard MSX

1- CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Introduire la cassette FOOTBALL dans le lecteur et mettre celui-ci en position «lecture».
- Taper CLOAD
- Après chargement du programme MSX, taper : RUN.

Le programme MSX se déroule en trois étapes :

- chargement et affichage de l'écran de présentation.
- chargement du programme de jeu.
- démarrage du jeu en mode démonstration de match.

2- OPTIONS

La touche 9 permet de voir un écran menu qui propose de taper 1 pour jouer au clavier, ou 2 pour jouer avec le joystick.

Vous avez ensuite le choix entre un match (touche 1) et une série de pénalties (touche 2).

*VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UN MATCH

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

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

Le joueur que vous contrôlerez sera en jaune quelle que soit l'équipe pour laquelle il joue, l'ordinateur dirigeant les autres joueurs.

Les joueurs se mettent en place et le coup d'envoi est donné. Vous avez 2 mi-temps de 45 minutes (en cas de match nul, une prolongation de deux mi-temps de quinze minutes sera accordée. Si le match reste nul, une série de 5 pénalties déterminera le vainqueur).

CONTROLE DE VOTRE JOUEUR

- a) Au clavier : les touches de déplacement du curseur dirige 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 le touche SELECT.
- c) Les autres contrôles se faisant au clavier, 2 cas se présentent :

1 - Votre joueur n'est pas en possession de la balle

- la touche GRAPH permet de faire une tête.
- La barre d'espace d'appeler la balle contrôlée par un autre joueur de votre équipe qui vous fera alors une passe.
- la touche SHIFT 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 GRAPH permet de faire une passe faible à ras de terre.
- la barre d'espace de faire un tir fort en hauteur.
- la touche SHIFT de faire un tir fort à ras 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 sont contrôlées par l'ordinateur.

- touches
- corners,
- hors-jeu,
- coup-francs, etc...il vous est possible d'appeler la balle lors de ces phases de jeu.
- le gardien de but est exclusivement contrôlé par l'ordinateur

* VOUS CHOISISSEZ DE FAIRE UNE SERIE DE PENALTIES

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

Une série de cinq pénalties débute alors.

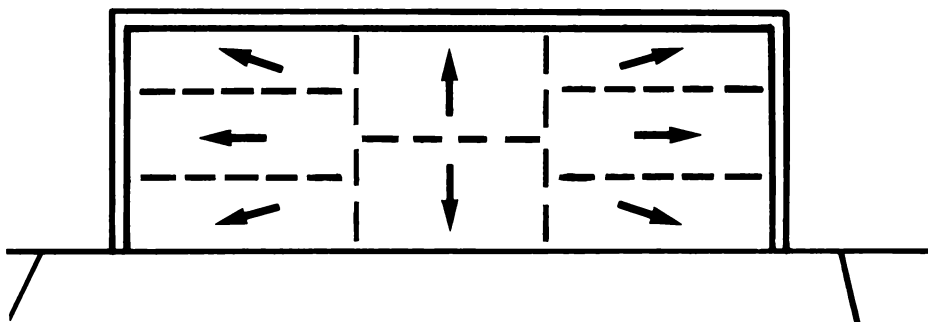
CONTROLE DES JOUEURS

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.

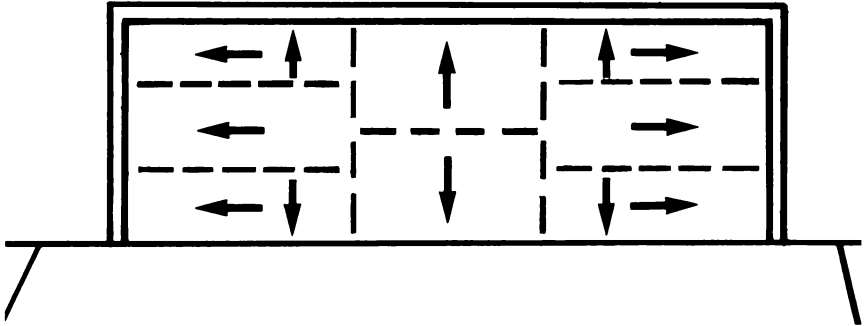
f⚽⚽ball



- Au clavier

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

f⚽ball



b) Le gardien de but

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 O permet de suspendre et de reprendre le cours du jeu à tout moment.

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

Alors en place !

Et que le meilleur gagne !...

