

**NUMERO 10**

**ÉDITION SPÉCIALE  
MUNDIAL 86**

Développé par :  
D. et L. RESEARCH

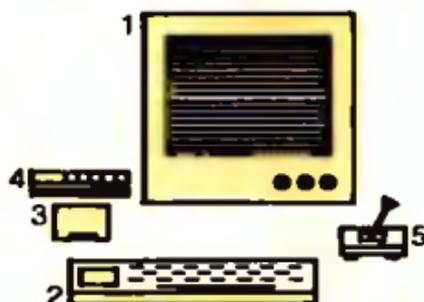


**FRANCE IMAGE LOGICIEL**

Avec NUMÉRO 10, spécial MUNDIAL 88, vivez la coupe du monde chez vous. Faites s'affronter les équipes de votre choix, jouez sous vos drapeaux favoris ou soyez simple spectateur comme à la télévision. Seul, à deux, ou jusqu'à 24, organisez votre coupe du monde.

**1**

## ■ Mettez en marche le micro-ordinateur :



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

- 1 l'écran ;
- 2 l'unité centrale ;
- 3 la cartouche MEMO7 Basic (pour TO7 et TO7/70) ;
- 4 le lecteur de cassettes ;
- 5 les manettes de jeu (si vous voulez jouer avec les manettes).

### Les manettes de jeu sont obligatoires sur TO9.

- Mettez en route les éléments dans l'ordre suivant : écran, unité centrale, lecteur de cassettes, (si vous possédez un lecteur de disquettes, déconnectez-le).
- Placez la cassette réembobinée dans le lecteur.
- Mettez le lecteur en marche 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 appuyez sur la touche E.
- Le lecteur de cassettes démarre et après quelques minutes l'écran de présentation apparaît.

N.B. : Il est impératif de lancer le chargement sur TO7/70 avec le BASIC version 1.0.

**2**

## ■ La coupe du monde comme si on y était :

Vous retrouverez les 24 équipes sélectionnées pour Mexico 86. Le principe de tirage des équipes repose sur les règles officielles de la Coupe du Monde. Mais rien ne vous empêche de n'en faire qu'à votre tête, de changer le nom des pays en lice...

### 3

#### ■ Choisissez vos couleurs :

La France, l'Italie ou la RFA sont vos préférés, jouez pour eux mais tâchez d'être à la hauteur ! Dans l'option 1 du menu, inscrivez en face des peys vos codes, changez à loisir le nom des peys, modifiez le niveau de difficulté des équipes que vous affronterez.

### 4

#### ■ L'entrée sur le terrain :

Sélectionnez l'option 3 pour jouer. Trois cas de figures se présentent :

- Les équipes en lice sont toutes les deux sous le contrôle de l'ordinateur. Laissez l'ordinateur jouer. Vous assisterez à une rencontre comme à la télévision. Vous n'intervenez pas. Touche **1**
- Si vous ne désirez pas suivre la rencontre décidez vous même du résultat final (gardez tout de même votre mesure !) ou laissez l'ordinateur tirer lui-même le score. Touche **1** et **1**
- Jouez seul contre l'ordinateur ou à deux. Touche **1**

### 5

#### ■ Repos accordé ou nouveau Mondial ?

Afin de suivre la coupe du monde dans son intégralité, accordez-vous une pause en sauvegardant votre partie en cours sur cassette (option 5 du menu) et reprenez-la quand vous le souhaitez (option 6 du menu).

Suivez le score de près en vous reportant au tableau des résultats, option 2 du menu.

Organisez coup sur coup un autre Mondial et refaites vos choix en sélectionnant l'option 4. Vous éviterez ainsi de relancer le programme. Attention, cette option est à utiliser avec ménagement ! En cas d'erreur votre partie sera annulée. Tous les résultats sont à zéro, seuls les noms précédemment effichés dans le tableau 1 demeurent.

Le principe de MEXICO 86 est simple. Un menu général vous permet de sélectionner chacune des étapes ci-dessus. Les pages suivantes vous éclaireront sur les règles officielles de la coupe du monde, le principe du comptage des points, la manière de jouer un match...

## RÈGLES OFFICIELLES DE LA COUPE DU MONDE

24 équipes sont qualifiées pour disputer la compétition. Elles sont réparties en six groupes de quatre équipes (A, B, C, D, E et F). Les règles de tirage des équipes sont celles de la coupe du monde.

Lors de la phase de qualification, à l'intérieur de chaque pool, toutes les équipes se rencontrent une fois, soit trois matchs par équipe. À l'issue de ces rencontres, un classement par groupe est effectué en tenant compte des résultats des matchs sachant que un match gagné rapporte 2 points, un match nul 1 point, un match perdu 0 point. En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, il est tenu compte de la différence entre le nombre de buts marqués et le nombre de buts encaissés et, si une égalité subsiste, c'est le nombre de buts marqués qui est déterminant (avantage à la dernière attaque).

À l'issue de cette phase de qualification, les deux équipes classées première et seconde de chaque groupe sont qualifiées pour la phase suivante, soit 12 équipes. De plus, les quatre meilleures des six équipes classées troisième sont également qualifiées. Les critères de classement retenus sont identiques à ceux de la phase de qualification. Finalement il reste 16 équipes pour disputer les 1/6<sup>e</sup> de finale.

À partir de ce moment, la compétition se poursuit par élimination directe. À chaque rencontre, le vainqueur est qualifié pour le tour suivant, le perdant est éliminé. En cas de match nul, il faut rejouer le match.

À l'issue des deux 1/2 finales, les deux vainqueurs se rencontrent pour la finale. Pour déterminer les places de troisième et de quatrième, les deux perdants des deux 1/2 finales jouent un match de classement.

## ATTRIBUTION DES ÉQUIPES

Commencez toujours par l'option 1 du menu. C'est le moment de choisir vos équipes, celles de vos partenaires, celles qui seront gérées par l'ordinateur.

À l'aide des deux touches **F1**, **F2**, positionnez l'étoile en face de l'équipe dont vous voulez changer les caractéristiques. Vous pouvez :

- modifier le nom de l'équipe ;
- inscrire le nom sous lequel vous jouerez pour cette équipe ;
- modifier le niveau de difficulté d'une équipe gérée par l'ordinateur.

Positionnez d'abord l'étoile en face de l'équipe. Appuyez sur la touche **ENTRÉE**. Un petit curseur clignote sur la première lettre du nom de l'équipe.

● Si vous désirez modifier le nom de l'équipe, tapez le nouveau nom au clavier (10 caractères maximum). Validez en appuyant sur **ENTRÉE**. Si vous ne désirez pas changer l'autre caractéristique, appuyez de nouveau sur **ENTRÉE** sinon reportez-vous aux remarques suivantes concernant le niveau de difficulté ou le code. Vous constaterez que le curseur a disparu. Déplacez l'étoile sur une autre équipe pour procéder à d'autres modifications ou revenez au menu général par la touche **RAZ**.

● Si vous ne désirez pas changer le nom de l'équipe mais si vous souhaitez modifier ou le niveau de difficulté ou inscrire un code, sautez la zone réservée au nom de l'équipe en appuyant sur **ENTRÉE**. Le curseur se déplace alors sur la seconde zone de saisie. Vous pouvez faire vos modifications.

— Le niveau de difficulté est 1 (niveau de difficulté le plus élevé), 2 ou 3. Tout autre caractère différent de 1, 2 ou 3 est pris en compte comme un code. L'équipe ne sera alors pas contrôlée par l'ordinateur.

— Pour contrôler vous-même l'équipe, tapez dans cette zone votre code (6 caractères au maximum).

Une fois ces modifications faites, appuyez sur **ENTRÉE**. La curseur disparaît. Modifiez alors d'autres caractéristiques d'équipe. Pour revenir au menu général appuyez sur **RAZ**.

## RÉSULTATS ET CLASSEMENTS

Afin de faire le point sur les résultats des matchs en cours vous pouvez à tout moment consulter l'option 2 du menu général. Vous aurez plusieurs types d'information.

Si vous en êtes à la phase de qualification, l'ordinateur vous donnera les résultats groupe par groupe. Indiquez donc par sa lettre correspondante le groupe qui vous intéresse (A, B, C, D, E ou F). La liste des rencontres de ce groupe s'affiche avec pour chacune d'elles les buts marqués respectivement par chaque camp. Dessous un tableau est proposé. Les quatre équipes sont classées de 1 à 4. L'ordinateur rend compte des matchs joués et affiche en colonne un certain nombre d'information :

Colonne 1 (Pt) : nombre de points  
Colonne 2 (J) : nombre de matchs déjà joués  
Colonne 3 (G) : nombre de matchs gagnés  
Colonne 4 (N) : nombre de matchs nuls  
Colonne 5 (P) : nombre de matchs perdus  
Colonne 6 (Bp) : nombre de buts pour (marqués)  
Colonne 7 (Bc) : nombre de buts contre (encaissés)  
Colonne 8 (Diff) : différence de buts (Bp — Bc)

Après la phase de qualification, seul les résultats des matchs ainsi que la phase en cours (1/8, 1/4 ou 1/2 finale...) sont affichés.

Tant qu'on ne demande pas à jouer un match d'une nouvelle phase, on peut consulter les résultats de la phase en cours.

Tapez **RAZ** pour revenir au menu principal.

## COMMENT JOUER UN MATCH

L'option 3 du menu vous annonce le match qui va suivre, le nom des équipes en lice, les couleurs qu'auront chacune des équipes sur le terrain (noir ou vert).

Vous pouvez revenir à l'option 1 pour modifier les caractéristiques des équipes. Ainsi, si le match annoncé fait s'affronter deux équipes contrô-

lées par l'ordinateur, si vous le désirez vous pouvez revenir au menu 1, mettre votre code en face d'une des équipes et ainsi jouer le match contre l'ordinateur.

Pour choisir vous-même de score appuyez sur la touche **2**. Un curseur apparaît en face du nom de la première équipe. Saisissez le score de votre équipe, validez par **ENTRÉE** et procédez de même pour la seconde équipe.

Seul ou à deux suivez les consignes suivantes :

#### **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<sup>e</sup> 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.

Dribble :

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 dribbler 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.

### **c. Jeu au clavier**

Cette possibilité vous est offerte si et seulement 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 :

**↑** : vers le haut

**→** : vers le bat

**←** : vers la gauche

**↓** : 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 et à droite, appuyez sur **↑** et **→** en même temps.

## **SAUVEGARDER UNE PARTIE SUR CASSETTE**

Avant de taper sur la touche **↓** du menu général, insérez une cassette dans votre lecteur de cassettes et mettez-le en position d'enregistrement.

Tapez alors sur la touche **↓**. Le lecteur se met en marche pendant un dizaine de secondes puis s'arrête. Votre partie est sauvée.

Faites attention de ne pas mettre votre lecteur en position d'enregistrement sur la bande amorce de votre cassette.

## RÉCUPÉRER UNE PARTIE SAUVEGARDEE SUR CASSETTE

Avant de taper sur la touche **6** du menu général, insérez la cassette que vous avez utilisée dans l'option 5 et réembobinez la bande jusqu'au début de la sauvegarde. Mettez votre lecteur en position de lecture et tapez sur la touche **6**. Le lecteur se met en route pendant une dizaine de secondes. Dès qu'il s'arrête, vous pouvez reprendre la partie où vous l'avez laissée.