

MATCH DAY

Le code programme, la représentation graphique et le dessin-modèle sont la propriété artistique d'Ocean Software Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés sans la permission écrite d'OSL. Tous droits réservés dans le monde entier. Programme à passer sur l'AMSTRAD.

Le jeu est vu de l' "objectif de la caméra". La caméra balaye automatiquement le terrain. Chaque équipe a sa propre bande colorée (dans le jeu normal, une chemise rouge avec un short bleu pour la première équipe et chemise et short bleus pour la deuxième équipe) et est composée d'un gardien de but, des défenseurs, des joueurs de mi-terrain et avant.

Pendant le jeu, chaque joueur se met en position selon les règles normales du football (c'est-à-dire selon le côté en possession, la position du ballon, la position du joueur etc.)

Vous commandez le joueur en possession du ballon ou le joueur le mieux placé pour arrêter ou intercepter le ballon. Ce joueur est repéré sur l'écran par le passage à l'orange de la couleur de ses chaussures.

Vous pouvez dribbler, arrêter, passer, jouer de la tête, gêner, bloquer le ballon avec le pied, tirer des corners, remettre en touche, et exécuter pratiquement tous les mouvements du vrai football avec votre joueur.

ADRESSE ET TACTIQUE

Le dribbling

Tant que votre joueur est en possession du ballon, le dribbling est automatique. Le ballon se trouve tout le temps juste devant votre joueur quelle que soit la direction (il y en a huit) dans laquelle vous le déplacez. Il faut noter que le joueur ne peut pas courir aussi vite avec le ballon que sans du fait qu'il doit contrôler celui-ci. Il est donc important d'apprendre à passer avec rapidité et précision.

La passe

Se servir de la touche de contrôle kick pour passer le ballon. Le ballon va dans la direction à laquelle vous faites face.

Il y a deux types de passe: en l'air et au sol. Il faut être immobile pour passer au sol. Si vous bougez, le ballon part en l'air et rebondit par terre. Cette passe est la plus longue des deux.

La réception

Pour réussir à s'emparer du ballon, il faut juger sa trajectoire et synchroniser votre interception de manière à ce que le ballon arrive à vos pieds. Ceci est vital si vous voulez le bloquer quand il rebondit. Il est important de faire attention à l'ombre du ballon qui se trouve toujours directement en dessous. Remarquez comment l'ombre retrace quand le ballon monte et comment elle grandit quand il tombe. Si vous interceptez trop tôt le ballon qui rebondit, il va dévier sur vos jambes, corps ou tête. La manière dont le ballon rebondit dépend des directions et vitesses relatives du ballon et du joueur au moment du contact.

Le gardien de but

Vous commandez automatiquement le gardien de but au moment opportun — ce qui est indiqué par changement de couleur de ses chaussures. Vous avez alors la possibilité d'arrêter en plongeant à droite ou à gauche en utilisant la bonne commande de direction avec le bouton "kick-fire."

Coups préparés

Ces coups comprennent les coups de but, centre et corner. Il est possible de contrôler ces coups avec beaucoup de précision en se servant correctement des commandes. Il y a, outre la possibilité de botter ou lancer le ballon dans différentes directions, trois degrés de force (mou, normal et dur).

Pour varier la force du coup de mou à dur, la règle générale est: appuyer sur les touches manche à balai pour déplacer le joueur vers l'avant donne une longue trajectoire avec coup dur etc.

Appuyer sur les touches manche à balai pour déplacer le joueur vers l'arrière donne une courte trajectoire avec coup mou etc.

La direction du coup/trajectoire peut être changée en utilisant les commandes qui déplaceraient normalement le joueur dans cette direction quand vous appuyez sur le bouton "kick-fire". Il faut beaucoup de pratique pour apprécier complètement la finesse de la commande du ballon.

La remise en touche

Quand le ballon quitte le terrain et franchit une des lignes de touche, un membre de l'équipe appropriée traverse immédiatement pour la remise en touche. Si la remise a été donnée à votre équipe, vous commandez maintenant ce joueur qui remettra en touche quand vous appuyez sur le bouton "kick". Vous avez le choix de neuf positions pour la remise.

Le corner

Il fonctionne de manière similaire aux remises en touche, le ballon pouvant aller vers neuf positions possibles.

Remarquez qu'avec trois coups "mous", le ballon bouge au sol.

Le coup de but

Les coups de but marchent de manière similaire aux coups de coin, trois coups "mous" bougeant au sol.

Le coup d'envoi

Comme dans les règles de football, le ballon doit aller vers l'avant à partir d'un point central. Un centre "mou" à gauche ou à droite avancera donc légèrement de la ligne centrale.

OPTIONS

Quand le programme est chargé, le menu principal se présente comme suit:

PLAY 1 PLAYER GAME

(jeu à 1 joueur)

PLAY 2 PLAYER GAME

(jeu à 2 joueurs)

PLAY MATCH DAY SPECIAL

(jour de match spécial)

CHANGE MATCH DETAILS

(changer les détails du match)

CHANGE TEAM NAMES

(changer les noms des équipes)

Remarquez que la première ligne est mise en évidence en blanc et comporte une touche SPACE à son côté. En se référant à l'instruction à l'écran "Press to select" (appuyer sur ENTER pour sélectionner) le fait d'appuyer sur ENTER fait commencer le jeu entre un joueur et l'ordinateur. Match Day (le jour du match) offre trois options de jeu:

PLAY 1 PLAYER GAME

PLAY 2 PLAYER GAME

PLAY MATCH SPECIAL

Dans Match Day Special, vous pouvez vous mesurer avec vos amis et avec ou sans l'ordinateur dans une compétition de coupe en trois manches. Avant de commencer un match, vous devrez probablement régler les différentes options de jeu. Ces options vous permettent, entre autres, de changer la durée de chaque match, les couleurs des équipes, les touches de commande et de régler le jeu de manière à ce que vous et vos amis puissiez concourir pour la coupe. Ces options se changent à l'aide des menus suivants:

CHANGE MATCH DETAILS

CHANGE TEAM NAMES

CHANGE TEAM COLOURS

CHANGE GAME CONTROLS

Dans chaque menu, il y a moyen de changer les options à l'aide des touches suivantes:

[SP]	SPACE	aller vers le bas
[ENT]	ENTER	voir les instructions à l'écran pour les utiliser
[ESC]	ESCAPE	sortie du menu

Ces trois touches sont tout le temps utilisées et, avec un peu de pratique, elles permettent de changer rapidement et facilement les options du jeu.

Change Match Details

(Comment changer les détails du match)

Pour accéder à ce menu, appuyer sur SPACE jusqu'à ce que ce choix ait été mis en valeur. Remarquez que le repère SP de l'écran se déplace pour indiquer votre choix actuel. Quand vous avez mis en valeur "Change Match Details", appuyez sur ENTER pour passer au menu. Vous verrez quatre options:

Length of Each Half

(durée de chaque mi-temps)

Difficulty level

(niveau de difficulté)

Number of players (Cup Only)

(nombre de joueurs (Coupe uniquement))

Computer Opponent (Cup Only)

(adversaire ordinateur) (coupe uniquement)

Durée de chaque mi-temps: Dans un match de football normal, chaque mi-temps dure 45 minutes. Dans Match Day, vous pouvez varier la durée de chaque mi-temps de 5, 15 ou 45 minutes. Notez que, pendant le match, la minuterie de l'écran tourne toujours de 0-45 et de 45-90 minutes. En cas de match nul après 90 minutes dans un match de coupe, deux périodes supplémentaires de 15 minutes sont jouées. La durée réelle de chaque période supplémentaire est proportionnelle à la durée de chaque mi-temps sélectionnée.

Niveau de difficulté: Quand vous jouez contre l'ordinateur, dans un jeu à une personne, vous pouvez sélectionner le niveau d'adresse de votre adversaire: amateur

professionnel

international.

En compétition pour la coupe, l'ordinateur commence les quarts de finale au niveau réglé ici. La difficulté de l'ordinateur augmente d'un niveau en demi-finale et d'un niveau encore en finale. Cela veut dire que la finale contre l'ordinateur est donc toujours jouée au niveau international.

Nombre de joueurs (coupe uniquement): un maximum de huit personnes peuvent participer à la compétition pour la coupe. Les quarts de finale sont tirés au sort et les matches sont joués et rejoués au besoin pour trouver les quatre demi-finalistes. Ceux-ci sont alors tirés au sort et les deux matches sont joués pour décider les finalistes.

Adversaire ordinateur (coupe uniquement): si moins de huit personnes concourent pour la coupe, vous pouvez si vous le désirez, laisser l'ordinateur composer les autres équipes. Si adversaire ordinateur est réglé sur YES (oui), le tirage de la coupe, dans la mesure du possible, assortira un joueur avec un adversaire commandé par l'ordinateur. Si adversaire ordinateur est réglé sur NON (non) chaque joueur est tiré contre chaque joueur et chaque joueur de réserve est exempt et passe au tour suivant. Utilisez SP pour mettre en valeur le détail que vous voulez changer. Utilisez ensuite ENT pour passer aux options selon vos souhaits. Quand vous avez réglé les détails de match à votre satisfaction, appuyez sur [ESC] pour revenir au menu principal.

Change Team Names

(Comment changer les noms des équipes)

Vous pouvez taper tout nom au choix pour les huit équipes de la coupe avec le menu "Change Team Names" (changer les noms d'équipe). Pour ce faire, allez au menu principal et utilisez SP pour mettre en valeur l'option "Change Team names". Puis appuyez sur ENTER.

Utilisez ensuite SP pour mettre en valeur le nom de l'équipe que vous voulez changer. Utilisez DELETE pour effacer ce nom et tapez ensuite le nom de votre choix. Terminez en appuyant sur ENTER et ESC pour revenir au menu principal.

Remarque 1: si un seul match est joué, les noms des équipes sont les deux premiers de la liste du menu "Change Team Names.

Change Team Colours

(Comment changer les couleurs des équipes)

Ce menu, tout comme le suivant "Change Game Controls" (changer les commandes de jeu) est disponible au début de chaque jeu. Pour le tester, commencez un jeu à un joueur en sélectionnant l'option supérieure — "Play 1 Player Game" — du menu principal.

Le menu secondaire est alors affiché:

PLAY ?? HALF

CHANGE TEAM COLOURS

CHANGE CONTROLS

SWAP CONTROLS

Pour changer les couleurs des équipes, mettre d'abord cette option en valeur (en appuyant sur SP — SPACE) et appuyer ensuite sur ENTER. Vous pouvez vous servir de SP pour changer la couleur des deux joueurs affichés.

Une fois que vous avez changé les couleurs à votre goût, appuyez sur ENTER pour revenir au menu secondaire. Vous remarquerez que le repère SP est maintenant passé à l'option "coup d'envoi". Si vous voulez changer les commandes de jeu, appuyer sur SP jusqu'à ce que ce choix soit mis en valeur. Appuyez ensuite sur ENTER.

Change Game Controls

(Comment changer les commandes de jeu)

Pour commander votre joueur d'équipe, vous pouvez employer n'importe quelle touche du clavier ou n'importe quel manche à balai ou une combinaison des deux.

Remarque: si vous utilisez le manche à balai Amstrad, le jeu peut être joué avec deux manches à balai.

Il y a cinq commandes "joueur": UP, DOWN, LEFT, RIGHT et KICK (vers le haut, le bas, la droite, la gauche et botter); elles sont également utilisées pour faire plonger les gardiens de but et faire des remises en touche. Il y a aussi deux touches PAUSE GAME (pause jeu) — CTRL + ENT (Remarquez que c'est ENTER sur le bloc de touches fonctions). Si vous appuyez simultanément sur les deux touches pendant le match, cela produit une pause dans le jeu; vous pouvez alors appuyer à nouveau sur CTRL pour stopper le jeu ou sur n'importe quelle autre touche pour le faire recommencer. Si le jeu est un match de coupe, les règles suivantes sont appliquées.

Si le match se joue contre l'ordinateur, l'ordinateur passe au tour suivant (dans l'hypothèse que la personne désire quitter la compétition si elle stoppe le jeu).

Remarque: il faut choisir des touches qui ne soient pas en conflit avec les touches PAUSE.

Pour changer une commande particulière, il suffit d'appuyer sur la touche désirée (ou la direction sur le manche à balai) pour réagir aux messages guide-opérateur.

La dernière option du menu secondaire vous permet de simplement interchanger les commandes pour chaque joueur. Ceci est particulièrement utile dans les jeux à deux personnes si vous n'avez qu'un manche à balai. Comme indiqué, ce menu est présenté à la fin de chaque période de jeu. Pour le moment, avec l'option "Start Game" (commander jeu) mise en valeur, appuyez sur ENT pour commencer le jeu.

Touches message implicite:

A moins d'avoir été redéfinies, les touches ci-dessous donnent les commandes de jeu suivantes:

PLAYER 1 (joueur 1)

LEFT (gauche) F Q

RIGHT (droite) F ENTER

UP (haut) TAB

DOWN SHIFT

KICK SPACE

PLAYER 2 (joueur 2)

quatre touches CURSOR

quatre touches COPY

SHOOT TO WIN (tirer pour gagner)