

micro 17 CLUB

MATCHDAY II

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur ENTER, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Ce jeu peut se jouer en utilisant un levier ou les touches suivantes:

O-gauche P-droite A-haut A-bas B-à gauche d'esp coup de pied/saut.

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que ENTER. Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se réfèrent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commence du côté gauche.

COMMANDES

Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante:-

JOUEUR 1

GAUCHE
DROITE
BAS
HAUT
COUP DE PIED/SAUT

Levier - gauche, O
Levier - droite, P
Levier - bas, A
Levier - haut, Q
Levier feu, B, esp.

JOUEUR 2

GAUCHE
DROITE
BAS
HAUT
COUP DE PIED/SAUT

Curseur gauche
Curseur droite
Curseur bas
Curseur haut
Enter

Attention: quand deux joueurs disputent un match, il y a parfois une certaine interférence entre les touches/leviers ce qui pose des problèmes tels que par exemple un joueur donnant un coup de pied dans le ballon sans que l'on ait appuyé sur la touche feu. Ceci est dû à la configuration des ordinateurs et il n'a pas été possible d'y remédier dans le programme. Afin d'éviter une telle interférence les touches par défaut sont définies à l'avance.

COMMENT JOUER

Situations de ballon mort - (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou affectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon. **Le contrôle du joueur** - Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon, une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous

donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôlez.

Comment obtenir le ballon - Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds.

Le compteur de puissance - Le compteur de puissance détermine la puissance du coup de pied, III : très importante, II : moyenne, I : faible et -I correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon Il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS.

Blocage du compteur et renvois en volée - Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée.

Saut - Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur le touche feu.

Le gardien - Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu. Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également celui du joueur le plus proche.

Métiées - Vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs.

© 1987 Ocean Software Limited

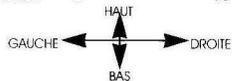
BASKET MASTER

L'as du basket... un nouveau défi sportif! Un jeu débordant d'action où vous affrontez l'ordinateur ou vos amis en une lutte acharnée dans le sport le plus rapide qui soit.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier entièrement redéfini:

CLAVIER	TERRAIN DE GAUCHE	TERRAIN DE DROITE
HAUT	I	F7
BAS	Q	F4
GAUCHE	D	F2
DROITE	F	F3
TOUCHE FONCTION	Z	F0
LEVIER		



OPTIONS DE COMMANDE Si vous décidez de jouer contre l'ordinateur, sélectionnez les commandes pour joueur n° 1. Pour un jeu à deux joueurs, des commandes différentes doivent être choisies pour chacun d'entre eux. Quand vous redéfinissez les touches, il se peut que le choix de certaines combinaisons

cause quelques problèmes logistiques, l'option du clavier redéfini devrait permettre d'éviter ce problème.

OPTIONS DE JEU

UN JOUEUR - Vous devez jouer contre l'ordinateur qui imite un style de jeu professionnel.

DEUX JOUEURS - Vous pouvez jouer contre vos amis et tester vos talents au Basket.

NIVEAUX - Il vous est permis de choisir entre trois niveaux de jeu: DEBUTANT (beginner), AMATEUR (amateur) et PROFESSIONAL (NBA). Il est très difficile de gagner à ce dernier niveau.

COMMENT CONTROLER LES JOUEURS

PROGRESSION EN AVANT ET DIRECTION - Les touches vous permettent de faire avancer le joueur dans la direction désirée. Si le joueur n'a pas le ballon, la direction de son corps considèrera donc avec la direction dans laquelle il progresse. Cependant, si le joueur possède le ballon, l'orientation de son corps ne changera pas mais il se déplacera dans la direction choisie, tout en étant capable de garder le ballon éloigné de son adversaire. Si, quand vous êtes en possession du ballon, vous souhaitez changer l'orientation du corps du joueur, appuyez sur la touche de la direction choisie et immédiatement après, sans la relâcher, appuyez sur la touche de Fonction. Une fois que le joueur est orienté comme vous le désirez, relâchez la touche de Fonction.

TIRS - Quand vous avez le ballon, vous pouvez tirer vers le panier de la façon suivante: si vous appuyez une seule fois sur la touche de fonction le joueur saute, si vous appuyez une seconde fois, le joueur lance le ballon de la façon convenant le mieux à l'orientation de son corps.

BALLON PLONGE DANS LE PANIER - Pour plonger le ballon dans le panier, vous devez vous trouver dans la zone située immédiatement en dessous du panier. Quand vous appuyez sur la touche de fonction, le joueur s'élèvera jusqu'à ce qu'il plonge le ballon dans le panier. Vous pouvez décider de la façon dont plonger dans le panier le ballon en utilisant les touches de contrôle.

COMMENT S'EMPARER DU BALLON - Pour prendre le ballon à l'adversaire, approchez vous de lui, serrez-le de près, surveillez ses mouvements et au moment où il ne couvre pas le ballon, emparez vous de celui-ci en appuyant sur la touche de Fonction.

PRISE EN REBOND - Pour attraper un ballon qui fait rebond, observez attentivement l'orbite de celui-ci afin de déterminer l'endroit vers lequel il se dirige. Sautez attrapez le ballon en utilisant la touche de fonction.

STRATEGIES DE JEU

APRES S'ETRE EMPARE DU BALLON - Empêchez l'adversaire de reprendre le ballon en le couvrant quand vous attaquez immédiatement après que vous en soyez emparé.

DRIBBLE - En contrôlant l'orientation du corps du joueur, vous pouvez changer de direction et donc dribbler en vous éloignant de l'adversaire et bien vous placer en position pour tirer.

COMMENT COUVRIR LA ZONE - Le point fort de l'ordinateur est son habileté à plonger un ballon dans le panier quand il se trouve dans la zone appropriée. Pour éviter cela, couvrez la zone et obligez-le à lancer de plus loin.

COMMENT INTERCEPTER LE BALLON - Faites attention à votre adversaire quand il lance le ballon d'une certaine distance. Approchez vous de lui, sautez et vous intercepterez ce qui apparaîtra autrement à coup sûr dans le panier.

FATIGUE ET ENERGIE - Profitez des moments où votre énergie est à son point maximum et reprenez des forces quand vous vous sentez fatigué. Essayez d'épuiser votre adversaire. L'efficacité de votre tir est affectée en partie par votre fatigue et souvenez-vous que vous ne pouvez pas plonger le ballon dans le panier si vous êtes épuisé. Surveillez sur le tableau d'affichage la barre qui indique votre niveau d'énergie.

FAUTES CONTRE L'ADVERSAIRE - Elles peuvent être commises durant l'attaque ou la défense. Quand vous attaquez, vous devez éviter d'entrer en contact avec un adversaire quand vous vous approchez du panier. Soyez prudent quand vous plongez le ballon dans le panier et que l'adversaire défend sa zone. Quand vous êtes en défense, vous devez éviter de vous emparer du ballon si celui-ci est bien couvert par l'adversaire et ne poussez jamais de l'arrière.

RALENTI - A chaque fois que le ballon a été plongé dans les buts, vous pouvez revoir l'action en gros plan et au ralenti. © 1987 Imagine Software

Ocean Software Ltd., 6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non-autorisée, toute représentation publique, toute copie ou ré-enregistrement, location et vente sous toutes formes qu'elles soient (par exemple par échange ou par re-vente) sont strictement interdits.

Point CLUB

Avec ce point Micro Club, vous avez la possibilité de bénéficier des bonnes avantages de Club: en collectionnant un certain nombre de "Points Club", vous pourrez obtenir gratuitement des T-shirts, des Sac à Dos, des titres Micro Club etc... Pour plus de détails, reportez-vous au catalogue Micro Club ci-joint.

MICRO CLUB SFM - BP114 06561 VALBONNE
OU COMPOSEZ 3615 MICRO CLUB