



OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL



**CBM AMIGA
ATARI ST IBM PC**

ocean[®]

FRANÇAIS



AVERTISSEMENT!

Les disquettes utilisent un support magnétique, tout comme les cassettes audio ou vidéo. Ne pas les exposer aux rayons X ou à des champs magnétiques intenses; cela risquerait d'effacer les données qu'elles contiennent. Ne pas tenter de faire une copie de ces données, cela pouvant les effacer.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES RISQUES D'EPILEPSIE A LIRE AVANT DE JOUER A OLYMPIQUE DE MARSEILLE

Un très faible pourcentage d'individus peuvent être sujets à des attaques d'épilepsie lorsqu'ils se trouvent exposés à certains motifs lumineux ou lumières clignotantes. L'exposition à certains motifs lumineux en arrière-plan sur un écran de télévision ou au cours d'une partie de jeu d'ordinateur peut être susceptible de provoquer une attaque d'épilepsie chez ces individus. Certaines conditions peuvent entraîner des symptômes épileptiques chez les personnes n'ayant pas d'antécédents épileptiques. Si vous avez vous-même, ou s'il y a dans votre famille, des antécédents épileptiques, consultez votre médecin avant d'utiliser des jeux d'ordinateur. Si, lors d'une partie de jeu d'ordinateur, l'un des symptômes suivants apparaît: étourdissements, troubles de la vision, contractions musculaires ou oculaires, perte de conscience, perte de sens de l'orientation, tout mouvement involontaire, convulsions, interrompez IMMEDIATEMENT l'utilisation de l'ordinateur et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.



TABLE DES MATIERES

CONTENU DU BOITIER.....	3
CHARGEMENT DE OLYMPIQUE DE MARSEILLE.....	3
PROBLEMES DE CHARGEMENT.....	3
LE MENU PRINCIPAL.....	3
OPTIONS.....	4
EQUIPES.....	7
MATCH AMICAL.....	9
MATCHS DE COUPE.....	11
LIGUE.....	12
EDITEUR DE TACTIQUE.....	14
AFFICHAGE AU COURS DU JEU.....	15
CONTROLE DES JOUEURS.....	16
SEQUENCE VIDEO.....	20
CONTROLES CLAVIERS AU COURS DU JEU.....	21
CONSEILS DE JEU.....	21
REMERCIEMENTS.....	22



CONTENU DU BOITIER

Deux disquettes de programme Olympique de Marseille doivent accompagner ce manuel à l'intérieur du boîtier. Nous vous conseillons de veiller à toujours les protéger contre l'écriture en déplaçant l'onglet vers le haut, de manière à former un "trou".

CHARGEMENT DE OLYMPIQUE DE MARSEILLE

Installez votre ordinateur conformément aux instructions du manuel. Branchez la manette de commande dans le port marqué "2 JOYSTICK" (Amiga) ou "0" (Atari ST). Branchez une seconde manette de commande dans le port marqué "1 JOYSTICK" (Amiga) ou "1" (Atari ST) si vous jouez avec un ami.

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Ceci permettra d'éliminer tout virus pouvant être présent et ainsi de minimiser les risques d'infection et de destruction des disquettes Olympique de Marseille.

Insérez la disquette Olympique de Marseille 1 dans le lecteur de disquettes de l'ordinateur. Le programme se chargera et se mettra en route automatiquement. Insérez ensuite la disquette 2 au moment où l'ordinateur vous le demandera.

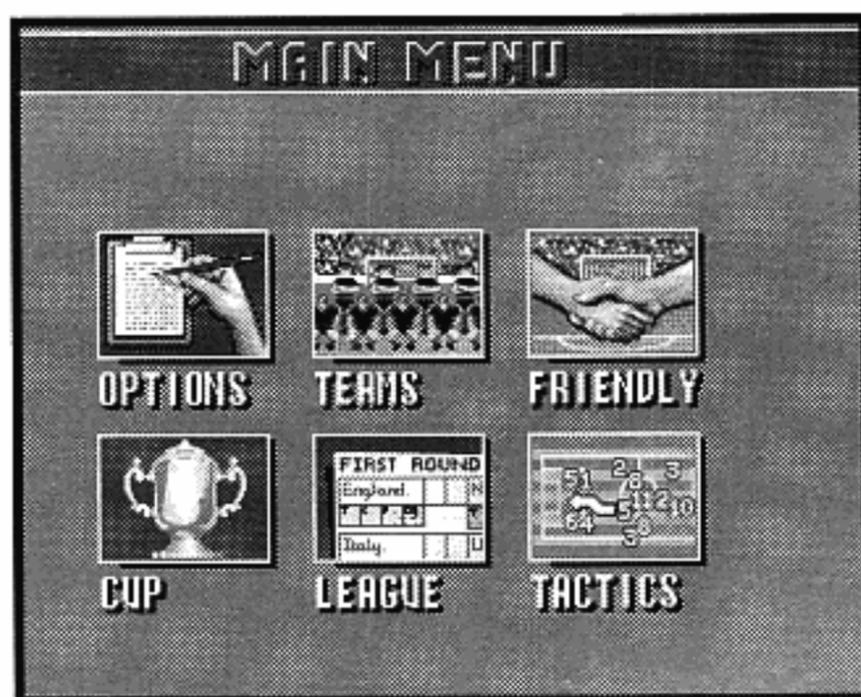
PROBLEMES DE CHARGEMENT

Dans le cas peu probable où Olympique de Marseille refuserait de se charger, éteignez votre ordinateur et retirez tous les périphériques inutilisés, tels que les imprimantes (ne pas débrancher le téléviseur ou le moniteur) avant de recommencer la procédure de chargement.

LE MENU PRINCIPAL

Vous saurez que Olympique de Marseille s'est correctement chargé lorsque le menu principal apparaîtra. La disquette Olympique de Marseille 2 doit demeurer dans le lecteur de disquettes durant le jeu (sauf si vous souhaitez utiliser les fonctions de chargement et de sauvegarde).





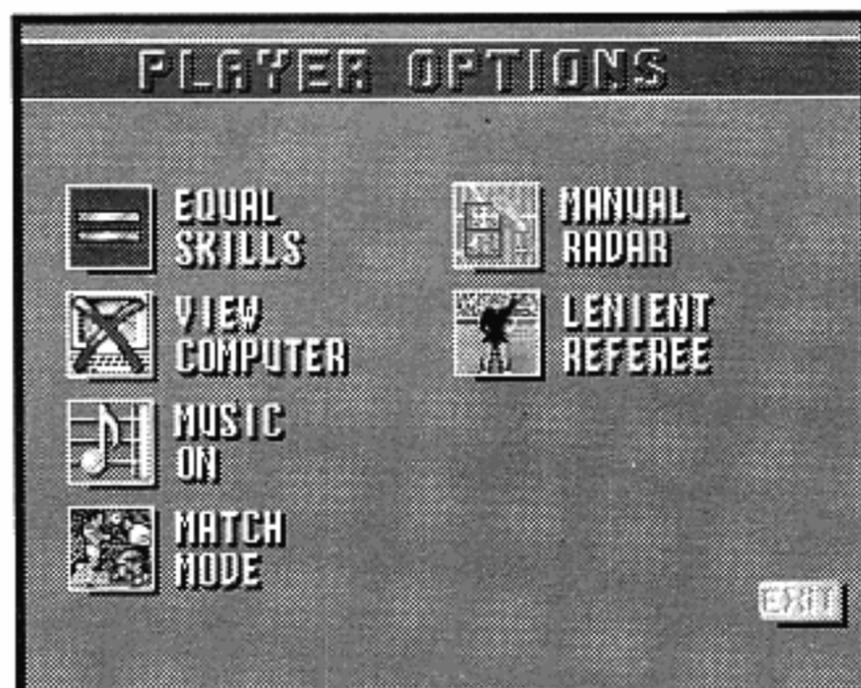
Le menu principal vous permet également de choisir vos options de jeu ou de sélectionner l'un des types de matchs disponibles.

Six options sont proposées. Elles se sélectionnent au moyen du pointeur. Utilisez la manette raccordée au port marqué "2 JOYSTICK" (Amiga) ou "0" (Atari ST) pour déplacer le pointeur à l'écran. Appuyez sur le bouton "feu" pour sélectionner une option lorsque le doigt du pointeur touche l'illustration y correspondant. Ou bien, si une souris est raccordée au port marqué "1 JOYSTICK" (Amiga) ou "1" (Atari ST), utilisez le bouton de gauche pour sélectionner une option. Lorsque l'option EXIT apparaît au coin inférieur droit de l'écran, sélectionnez-la pour revenir à l'écran précédent.

OPTIONS

Il existe deux types d'options: PLAYER OPTIONS (OPTIONS JOUEURS - s'utilise pour ajuster l'environnement de jeu selon votre goût) et VIDEO REPLAYS (SEQUENCE VIDEO - s'utilise pour régler la fonction de ralenti selon votre goût).

OPTIONS JOUEURS



EQUAL SKILLS (APTITUDES EGALES)

Tous les joueurs des deux équipes ont des attributs identiques et ne se fatiguent pas. Pour un match plus réaliste, choisissez **INDIVIDUAL SKILLS (APTITUDES INDIVIDUELLES)** et utilisez l'option **TEAMS (EQUIPES - voir page 7)** du menu principal pour régler les attributs des joueurs. Bien entendu, les lecteurs les plus futés se rendront compte qu'il est possible de choisir les aptitudes maximum pour tous vos joueurs et de remporter tous les matchs. D'accord, si vous voulez tricher, c'est votre affaire - c'est votre jeu, après tout!

VISUALISATION ORDINATEUR

Eteignez cette option si vous ne souhaitez pas voir de matchs ordinateur contre ordinateur. Une croix sur l'illustration correspondant à l'option indique que cette dernière n'est pas activée.

MUSIQUE MARCHE/ARRET

Si vous ne souhaitez pas entendre la musique, sélectionnez **MUSIC OFF**.

MATCH MODE

Décide si l'équipe adverse est active ou pas. Sélectionnez **PRACTICE MODE (MODE ENTRAINEMENT)** pour jouer contre un gardien de but.

RADAR MODE

Vous pouvez choisir un affichage radar automatique ou manuel. En mode manuel, le radar se trouvera toujours à la gauche de l'affichage. En mode automatique, il changera de côté selon la position de la balle.

MODE ARBITRE

Contrairement au véritable football, il vous est ici possible de choisir entre trois types d'arbitres. Nous vous en proposons un d'indulgent, un moyen et un strict.

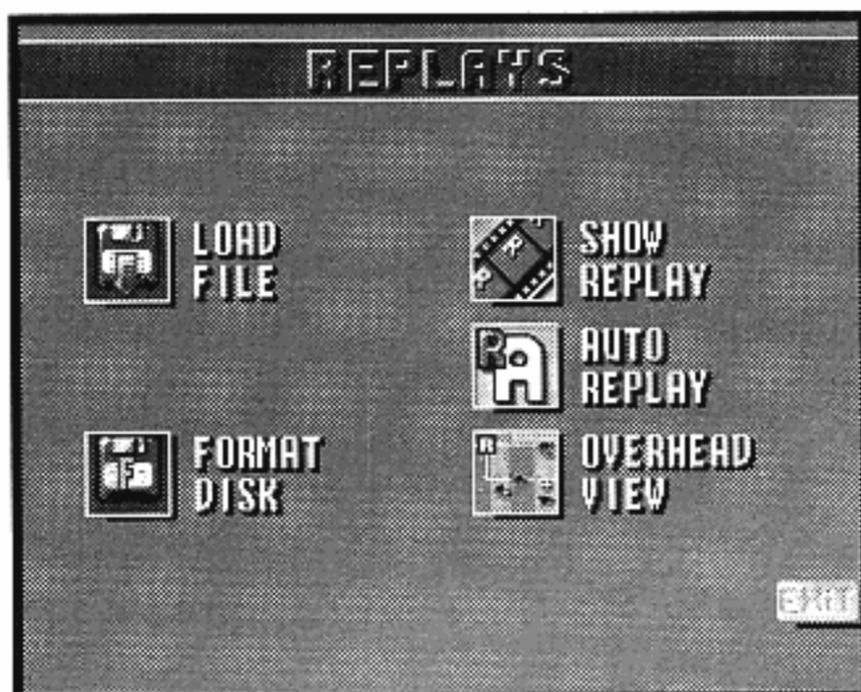
MODES DE PASSE

Olympique de Marseille vous permet de personnaliser le type de passes utilisé au cours du jeu. Le système de passe consiste en trois modes principaux: "PingPass", "PointPass" et "CursorPass". Au moyen de ces trois icônes, il vous est possible de rendre active toute combinaison de ces trois



modes; il est cependant à noter qu'au moins un mode sera toujours activé.

SEQUENCE VIDEO



CHARGEMENT D'UN FICHIER

Charge toute action sauvegardée au préalable sur disquette. Une fenêtre proposant une liste de noms de fichiers apparaîtra. Utilisez le pointeur pour choisir l'un des fichiers, puis sélectionnez LOAD (CHARGEMENT). Choisissez CANCEL (ANNULATION) si vous ne souhaitez pas charger de fichier. Les flèches à l'extrémité droite de la fenêtre servent à faire défiler les noms des fichiers. REMARQUE: cette liste est susceptible de changer.

EXECUTION SEQUENCE

Si vous n'avez pas encore sélectionné de fichier de séquence, il vous sera demandé de le faire selon la procédure ci-dessus. Une fois qu'un fichier a été sélectionné et chargé, il vous sera possible de revoir la séquence comme si vous veniez de la jouer. Toutes les commandes vidéo normales fonctionnent, et vous pouvez quitter la fonction en appuyant sur la touche "R" (ou bien sur ESC).

FORMAT DISK

Choisir une disquette vierge ou inutilisée. Veiller à ce que l'onglet referme l'ouverture dans le coin supérieur de la disquette. Avertissement: cette opération effacera toutes les données de la disquette. Il est impossible d'utiliser une disquette Olympique de Marseille pour toute autre chose sans détruire les données qu'elle contient.



SEQUENCE VIDEO AUTOMATIQUE

Eteignez cette option si vous ne souhaitez pas revoir immédiatement tous les buts marqués. Une croix sur l'illustration correspondant à l'option indique que cette dernière n'est pas activée.

VISUALISATION DEPUIS POSITION SUPERIEURE

Le ralenti est automatiquement visualisé depuis une position supérieure - ou de côté si vous choisissez l'option SIDE VIEW. Noter qu'il est possible de changer l'angle de vision au cours du ralenti.

EQUIPES

Alors, vous n'aimez pas les attributs des équipes? Cette option vous permet de les adapter à votre goût, de changer les aptitudes des joueurs, et même leurs noms. Vos choix peuvent être sauvegardés sur disquette pour utilisation ultérieure.



Utiliser le pointeur pour sélectionner l'équipe devant être modifiée. Choisir le pays de votre choix au moyen des cinq drapeaux au bas de l'écran (de gauche à droite Angleterre, Espagne, Italie, Allemagne et France). Ou bien laissez l'ordinateur choisir pour vous - sélectionnez l'option AUTO (dans le coin inférieur droit de l'écran).

Si vous êtes satisfait de votre sélection, choisissez l'option OK. Sinon, désactivez l'équipe en la sélectionnant à nouveau, puis sélectionnez une nouvelle équipe.



Un nouvel écran d'options apparaît.



MANAGER

Pour décider si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou par un joueur humain, choisissez le mot COMPUTER (ORDINATEUR) pour le transformer en PLAYER (JOUEUR) et réciproquement. Sélectionnez les grandes flèches pour visualiser les autres équipes (dans l'ordre alphabétique). Notez que lorsque vous atteignez la fin ou le début d'une ligue, vous passez au pays suivant ou précédent.

CHARGEMENT FICHER

Charge les équipes sauvegardées sur une disquette équipe au format Olympique de Marseille.

SAUVEGARDE FICHER

Sauvegarde l'état de l'équipe courante sur une disquette équipe au format Olympique de Marseille.

FORMATAGE

Choisir une disquette vierge ou inutilisée. Veiller à ce que l'onglet referme l'ouverture dans le coin supérieur de la disquette. Avertissement: cette opération effacera toutes les données de la disquette. Il est impossible d'utiliser une disquette Olympique de Marseille pour toute autre chose sans détruire les données qu'elle contient.

SELECTION EQUIPE

Une équipe comporte 17 joueurs. Il vous est possible d'en changer tous les noms et attributs. Utiliser le pointeur pour sélectionner un nom sur la liste.



Le nom du joueur apparaîtra au-dessous de celui de l'équipe. Cliquer sur son nom. Il sera remplacé par un cadre blanc. Utiliser le clavier pour taper le nouveau nom et appuyer sur la touche "Enter".

La qualité du jeu de l'équipe est déterminée par les attributs des joueurs: FITNESS (FORME), SPEED (VITESSE), TACKLING (INTERCEPTION) ET AGILITY (AGILITE). Les barres rouges à la gauche de ces mots indiquent la puissance des différents attributs. Plus la barre est longue, plus l'attribut est puissant. Sélectionnez une barre pour augmenter ou diminuer sa puissance.

Sélectionnez l'option UNDO (ANNULATION) pour ignorer votre dernière modification.

Pour déplacer un joueur d'une position à une autre, sélectionnez-le simplement (par exemple, "2"), utilisez l'option SWAP (ECHANGE), puis sélectionnez une nouvelle position (par exemple, "3").

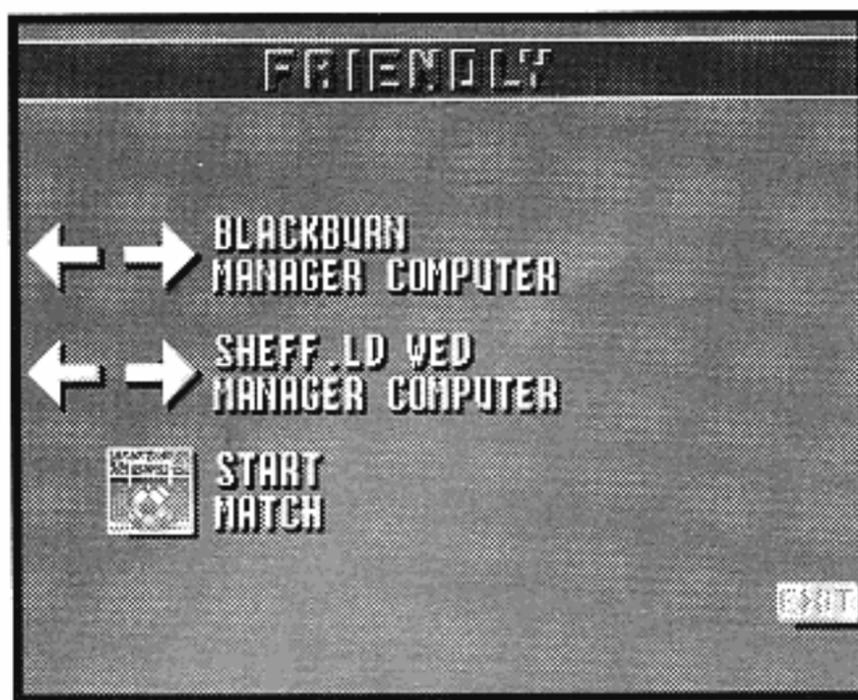
MATCH AMICAL



Utiliser le pointeur pour sélectionner les deux équipes. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient du même pays. Si vous n'arrivez pas à vous décider, sélectionnez l'option AUTO et l'ordinateur choisira pour vous. Si vous êtes satisfait du choix, sélectionnez l'option OK. Sinon, désactivez l'équipe en la sélectionnant à nouveau. Il vous est maintenant possible d'en sélectionner une autre(!). Noter qu'on ne peut pas choisir deux fois la même équipe.

Un nouvel écran d'options apparaîtra...





Sélectionnez les grandes flèches pour changer l'équipe. Pour décider si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou par un joueur humain, choisissez le mot COMPUTER (ORDINATEUR) pour le transformer en PLAYER (JOUEUR) et réciproquement. Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez l'image START MATCH (LANCEMENT DU MATCH).

Un nouvel écran d'options apparaîtra.

NIVEAU D'APTITUDE

Sélectionnez l'image pour choisir la qualité de réponse et l'intelligence de jeu de l'équipe contrôlée par l'ordinateur. La valeur la plus faible est "1", et la plus forte "10".

TERRAIN NORMAL

Sélectionner l'image souhaitée; votre choix se fait entre NORMAL, HARD (DUR), MUDDY (BOUEUX), WET (DETREMPE) ou ASTRO (SYNTHETIQUE). Chaque type de terrain présente ses propres caractéristiques, par exemple, le terrain boueux présente une surface lente, tandis que le terrain synthétique est rapide.

JEU NORMAL

Jouez seul ou avec un ami en choisissant TEAM PLAY (JEU D'EQUIPE).

QUATRE MINUTES

Sélectionnez l'image de votre choix pour déterminer la longueur du match: EIGHT (HUIT), SIXTEEN (SEIZE), TWENTY (VINGT), FORTY (QUARANTE) ou NINETY (QUATRE-VINGT DIX), puis retour à QUATRE.



ABSENCE DE VENT

Sélectionnez l'image correspondant à votre choix: NONE (PAS DE VENT), LIGHT (VENT LEGER), MEDIUM (VENT DE FORCE MOYENNE) ou STRONG WIND (VENT FORT).

JEU

Sélectionnez cette image lorsque vous êtes satisfait des options. Le match peut commencer!

MATCHS DE COUPE



Olympique de Marseille vous permet de participer à la Coupe Ocean. Trente-deux équipes ont été sélectionnées pour participer aux 5 tours de cette compétition. Il vous est cependant possible de mettre au point votre propre coupe en y incluant n'importe lesquelles des équipes de Olympique de Marseille.

CALENDRIER

Ceci affiche l'état actuel de la compétition. Cliquer sur les flèches au-dessus et au-dessous de la liste permet de faire défiler l'affichage vers le haut ou le bas.

LANCEMENT DU MATCH

Ceci lance le match avec les équipes actuellement sélectionnées.



NOUVELLE COMPETITION

Choisissez cette option pour mettre au point et jouer votre propre championnat. Vous pouvez choisir le nombre d'équipes participantes en cliquant sur le nombre. Vous pouvez choisir d'avoir 2, 4, 8, 16 ou 32 équipes dans la compétition.

Vous décidez ensuite du format du championnat. Vous choisissez le nombre de matchs joués pour chaque tour. Vous pouvez choisir de compter double les points marqués sur terrain adverse. En cas de match nul - vous souhaitez prolonger le jeu - pas de problème. Vous pouvez même recommencer le match ou décider du résultat final par un tir de penalty.

Lorsque vous êtes satisfait de votre sélection, cliquez sur l'icône OK. Il vous sera alors possible de sélectionner les équipes participantes. Cliquez sur AUTO pour demander à l'ordinateur de compléter la liste. Souvenez-vous que vous pouvez avoir des équipes de toutes les nationalités qui participent à Olympique de Marseille.

CHARGEMENT DE FICHER/SAUVEGARDE DE FICHER/FORMATAGE DE DISQUETTE)

Ces icônes fonctionnent de la même manière que celles utilisées pour les équipes et les ralentis, mais se rapportent à la compétition en cours.

LIGUE

Vous pouvez continuer à jouer dans la ligue en cours, ou décider d'en commencer une nouvelle en Angleterre, Italie, Espagne, Allemagne ou France. Il vous est même possible de créer votre propre Ligue Ocean (voir l'option NEW CONTEST ci-dessous pour de plus amples détails). Utilisez le pointeur pour sélectionner les termes.



Un nouvel écran d'options apparaîtra...



MATCHS A JOUER

Cette icône vous permet de voir les équipes restant en lice. Utilisez les flèches à l'extrémité gauche de l'écran pour visualiser les matchs au-dessus et au-dessous de ceux affichés. Sélectionnez l'image STANDINGS pour visualiser les résultats de la Ligue. Le nouveau match débutera lorsque vous sélectionnerez l'image START MATCH.

CALENDRIER

Sélectionnez cette image vous voir qui joue contre qui dans le championnat. Cliquer sur les flèches au-dessus et au-dessous de la liste permet de faire défiler l'affichage vers le haut ou le bas. Sélectionnez l'image STANDINGS pour voir les résultats des matchs déjà joués. Le nouveau match débutera lorsque vous sélectionnerez l'image START MATCH.

LANCEMENT DU MATCH

Devinez...

NOUVEAU CHAMPIONNAT

Il vous est possible de construire une ligue de toute pièce et de déterminer le nombre d'équipes dans la ligue, le nombre de rencontres entre ces équipes et le nombre de points nécessaires pour une victoire. Utilisez le pointeur pour sélectionner l'option souhaitée. Un cadre blanc apparaîtra. Utilisez le clavier pour taper le nombre. Sélectionnez l'option SELECT TEAMS (SELECTION DES EQUIPES) pour choisir les équipes que vous souhaitez



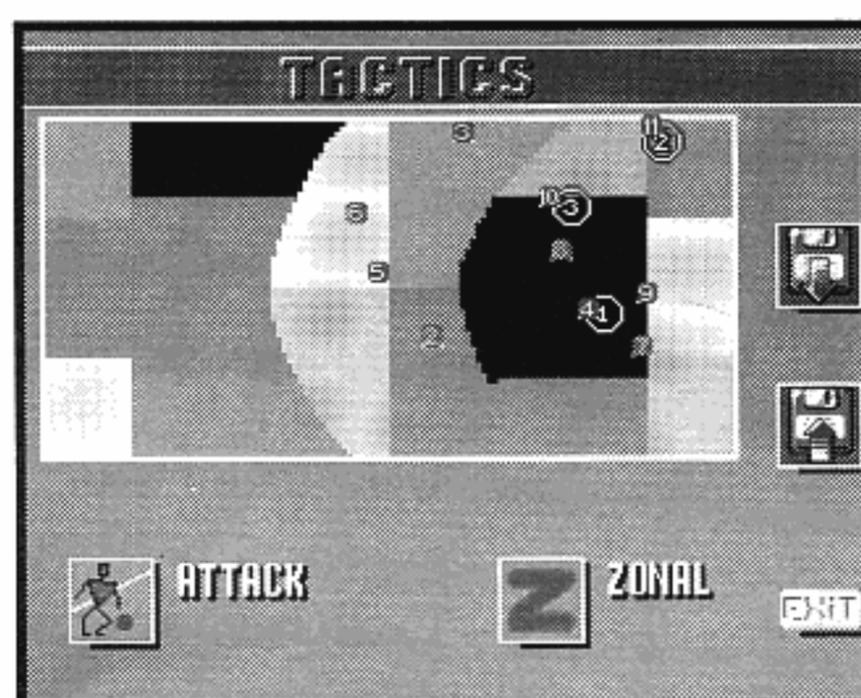
faire jouer dans votre nouvelle ligue. Un écran de sélection des équipes apparaîtra. Choisissez le nombre d'équipes adéquat (voir l'option MATCH AMICAL à la page 9 pour de plus amples détails).

CHARGEMENT DE FICHER/SAUVEGARDE DE FICHER/FORMATAGE DE DISQUETTE

Ces icônes fonctionnent de la même manière que celles utilisées pour les équipes et les ralentis, mais se rapportent à la compétition en cours.

EDITEUR DE TACTIQUES

Chaque équipe possède ses propres tactiques qui déterminent son style de jeu. Cette option vous permet d'ajuster ces tactique à votre propre goût. Il vous est possible de choisir plusieurs des aspects des tactiques des équipes.



Pour chacune des situations prédéterminées, vous pouvez changer les positions des joueurs individuels selon que vous attaquez (c-à-d vous avez la balle) ou que vous êtes en défense (vous n'avez pas la balle). Ces situations comprennent le coup d'envoi, le renvoi du ballon par le gardien de but, le corner gauche et le corner droit. Pour déplacer un joueur, cliquez sur le nombre le représentant, puis cliquez sur la nouvelle position. Le joueur se déplacera alors vers cette position lorsque la situation se présentera.

De plus, vous pouvez choisir les positions des joueurs à l'aide de la



méthode des ZONES. Lorsque l'éditeur se trouve dans ce mode (ZONAL), vous pouvez cliquer sur l'une des zones de couleur pour la sélectionner. Cette zone se mettra à clignoter et les positions des joueurs changeront. Les positions qu'ils occupent maintenant sont les positions choisies lorsque la balle se trouve dans la zone clignotante. Ces positions peuvent maintenant être modifiées.

On trouve trois nombres blancs affichés dans ces zones. Ces nombres représentent les cibles "PING PASS", le nombre 1 correspondant à la position choisie. Lorsque vous jouez et quand "PING PASS" est sélectionné, les positions où la balle se rendra dépendent de la zone en cours et des positions de ces icônes telles qu'elles apparaissent dans l'éditeur de tactique.

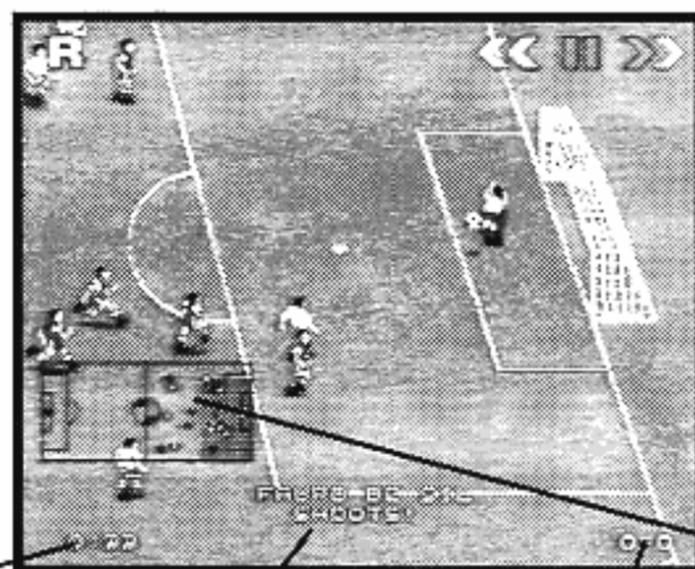
REMARQUE: Si les paragraphes précédents vous semblent lourds à digérer - c'est parce qu'ils le sont vraiment. Cependant, ne vous inquiétez pas, nous avons déjà prévu des tactiques pour toutes les équipes et toutes les positions - l'éditeur est simplement là pour vous permettre de modifier ces tactiques au cas où notre choix ne vous conviendrait pas.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE DES TACTIQUES

Ces icônes fonctionnent de la même manière que celles utilisées pour les équipes et les ralentis, mais se rapportent aux tactiques en cours des équipes.

Les deux icônes au bas de l'écran passent des modes ATTACK à DEFENCE et ZONAL à SET-PIECE (SITUATIONS PREDETERMINEES) décrits plus haut.

AFFICHAGE AU COURS DU JEU



DURÉE DE JEU

INFORMATIONS

SCORE

RADAR



RADAR

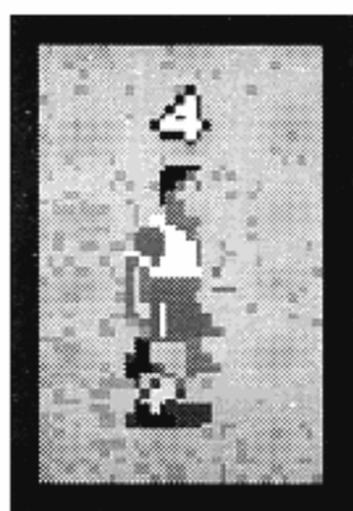
Une vue d'ensemble du terrain indiquant la position de la balle et des joueurs de chaque équipe. Le joueur qui fait la passe et celui qui la reçoit apparaissent également. La zone ombrée représente la surface du terrain apparaissant à l'écran.

INFORMATIONS

Un commentaire au cours de l'action vous est fourni. Il vous apprend quel joueur est en possession du ballon, quels joueurs sont disponibles pour recevoir la passe et leurs positions approximatives sur le terrain, quel joueur a marqué, plus d'autres détails se rapportant à l'état de la partie.

CONTROLE DES JOUEURS

Il vous est possible de contrôler tous les joueurs de votre équipe excepté le gardien de but (l'ordinateur fait de son mieux pour arrêter les tirs selon ses aptitudes). Il vous faudra quelques temps pour vous habituer aux commandes, mais cela en vaut la peine. La meilleure façon d'apprendre consiste à sélectionner l'option PRACTICE MATCH (MATCH D'ENTRAINEMENT). Allez-y...

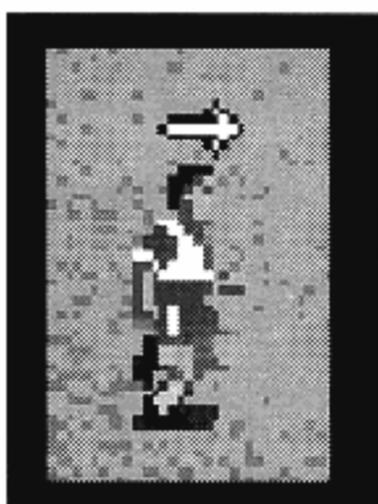


Le joueur que vous contrôlez est indiqué par le fait que le numéro de son maillot apparaît au-dessus de sa tête - lorsqu'il n'est pas en possession du ballon. Lorsqu'il est en position de la balle, il devient PASSEUR (PASSER) et une flèche apparaît au-dessus de sa tête (et du point qui le représente au radar). Le nombre et la flèche sont soit noirs soit blancs - blancs pour le joueur dont la manette de jeu est raccordée au port "2 JOYSTICK" (Amiga) ou "0" (Atari ST).



Le joueur que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon et son numéro de maillot apparaît donc au-dessus de sa tête.

* Appuyez sur le bouton "feu" pour permettre au joueur que vous contrôlez d'intercepter le ballon s'il n'est pas déjà en sa possession.



Le joueur que vous contrôlez est en possession du ballon et une flèche apparaît donc au-dessus de sa tête.

* Poussez la manette dans n'importe quelle direction pour déplacer le joueur que vous contrôlez.

* Appuyez sur le bouton "feu" pour effectuer une passe ou pour tirer si le joueur que vous contrôlez est en possession du ballon. Noter que la passe ou le tir n'ont lieu que lorsque vous relâchez le bouton.

En fait, le jeu n'est pas aussi simple que cela... Il existe deux modes de passe: le "Ping Pass" et le "Point to Pass".

PING PASS

Comment savez-vous à qui faire la passe? Le joueur prêt à recevoir présente un halo au-dessus de sa tête. La flèche au-dessus de la tête du passeur indique la direction générale du receveur. Vous entendrez également un "PING!" (d'où le nom). Cela vous indique qu'un receveur a été sélectionné. Le texte au bas de l'écran vous informe du nom et de la position générale du receveur en cours. DE PLUS! Sur le radar, vous verrez que le point représentant le receveur est entouré d'un cercle.



Un joueur avec un halo au-dessus de la tête est un receveur.

Un coup rapide sur le bouton "feu" enverra une passe au receveur en cours (n'oubliez pas: la flèche au-dessus de la tête du passeur indique sa direction générale) ou - si le receveur n'a pas donné lieu à un PING! - la direction dans laquelle le passeur est tourné.

Appuyer plus longuement sur le bouton donne un résultat différent...

POINTER POUR PASSER

Lorsque vous cessez de pousser la manette dans une direction - c'est-à-dire lorsqu'elle revient en position centrale - le joueur que vous contrôlez continue à courir.

- * Appuyez sur le bouton "feu" et maintenez la pression.
- * Poussez la manette vers la direction dans laquelle vous souhaitez effectuer la passe. La flèche au-dessus de la tête du passeur prendra la direction adéquate.

La passe sera alors faite au joueur que vous avez sélectionné.

TIR!

Lorsque la manette n'est pas en position centrale, si vous appuyez sur le bouton "feu" et maintenez la pression, un petit viseur apparaîtra sur le terrain (et sur le radar): cela indique que le joueur que vous contrôlez est prêt à tirer. Le viseur ne reste pas en place très longtemps: il s'éloigne du joueur vers la direction dans laquelle vous poussez la manette.

Lorsque vous relâchez le bouton, le ballon est envoyé dans la direction du viseur (indiquée par la flèche au-dessus de la tête du joueur). Plus



longtemps vous maintenez le bouton appuyé, plus fort sera la coup de pied. La position de la manette au moment du tir détermine si le tir est haut, bas, ou entre les deux positions.

* Poussez la manette vers l'AVANT, puis relâchez le bouton pour faire rouler le ballon au sol.

* Tirez la manette vers l'ARRIÈRE, puis relâchez le bouton pour envoyer le ballon en l'air.

* Poussez la manette vers la GAUCHE ou la DROITE, ou laissez-la en position centrale, pour envoyer le ballon à mi-hauteur.

Le mode SHOOT peut également s'utiliser pour diriger la passe vers un autre joueur. Si vous poussez la manette vers l'AVANT, et maintenez le bouton enfoncé, le curseur apparaîtra, comme vu ci-dessus. Il vous est possible de déplacer ce curseur et, lorsque vous relâcherez le bouton, le ballon sera envoyé vers sa position.

Il existe une fonction AUTOSHOOT (TIR AUTOMATIQUE) intégrée. Si vous appuyez sur le bouton pendant que le ballon se déplace entre l'un et l'autre de vos joueurs, dès que le receveur attrapera le ballon, il tentera de marquer le but s'il se trouve en position adéquate. Cette fonction peut vous permettre de marquer des buts éblouissants et de mettre vraiment des bâtons dans les roues de vos adversaires.

Il se peut que tout cela semble un peu compliqué pour le moment, mais après un peu d'entraînement, cette technique vous paraîtra tout à fait naturelle et vous donnera un avantage indéniable.

TOUCHE! CORNER!

En fait, vous n'effectuerez pas les touches et les corners vous-même. Un joueur contrôlé par l'ordinateur tentera d'envoyer le ballon vers le joueur que vous contrôlez. Un délai léger se produira avant le tir à moins que vous n'appuyiez sur le bouton "feu" pour forcer le joueur à lancer la balle directement.

COUP FRANC!

Après une faute, si la manette n'est pas recentrée au moment où vous appuyez sur le bouton, un joueur contrôlé par l'ordinateur tirera un coup



franc. Si le joueur que vous contrôlez demeure immobile, le tireur tentera de marquer le but si cela est possible, sinon, il vous fera une passe. Si la manette se trouve au centre lorsque vous appuyez sur le bouton, c'est vous qui tirerez le coup franc. Un viseur apparaîtra à l'écran (et sur le radar). Déplacez simplement la manette vers la direction dans laquelle vous souhaitez tirer et appuyez sur le bouton "feu". Plus la pression est maintenue longtemps, plus la puissance de tir sera grande. Notez que si le coup franc est direct, l'équipe opposée formera automatiquement un mur. Pour effectuer une passe, la fonction est similaire au mode CURSORMODE.

PENALTY!

Le penalty s'effectue au moyen d'un viseur similaire à celui utilisé au cours du jeu normal - à la différence que celui-ci se déplace un peu plus lentement. Notez que, même dans cette situation, ce n'est pas vous qui contrôlez le gardien de but.

SEQUENCE VIDEO

Cette fonction peut s'utiliser pour revoir au moins les 40 secondes de jeu précédentes. Les commandes vidéo apparaissent au coin supérieur droit de l'écran. Lorsque le "R" au coin supérieur gauche de l'écran apparaît en jaune, cela signifie que les commandes sont actives. Lorsqu'il est gris, vous pouvez observer le terrain.

Remarque: la longueur de la séquence disponible dépend de la mémoire de votre ordinateur.

COMMANDES VIDEO AVEC LA MANETTE

- * Poussez la manette vers la GAUCHE et maintenez-la en position pour un rembobinage rapide.
- * Poussez la manette vers la DROITE et maintenez-la en position pour une avance rapide.
- * Poussez la manette vers le BAS et sélectionnez PAUSE, puis poussez la manette vers le HAUT pour avancer image par image.
- * Poussez la manette vers le BAS pour revenir au défilement normal.
- * Appuyez sur le bouton pour passer en mode de visualisation du terrain.
- * Poussez la manette dans n'importe quelle direction pour voir le terrain.
- * Appuyez sur le bouton pour revenir aux commandes vidéo.



SAUVEGARDE DES SEQUENCES SUR DISQUETTE

Activez la fonction de séquence vidéo. Utilisez la fonction de rembobinage pour sélectionner le point de départ. Retirez la disquette Olympique de Marseille 2 du lecteur de disquettes. Insérez une disquette formatée dans le lecteur interne. Appuyez sur la touche "F5" pour sauvegarder la séquence depuis la position indiquée jusqu'à l'instant de jeu actuel. Notez que la séquence sera tronquée si elle comporte trop de détails. N'oubliez pas de remplacer votre disquette de sauvegarde par la disquette Olympique de Marseille 2.

CONTROLES CLAVIER AU COURS DU JEU

- * Appuyez sur la barre d'espace pour faire accélérer la course des joueurs.
- * Appuyez sur la touche "Shift" au cours du jeu pour arrêter l'action.
- * Appuyez sur la touche "V" au cours du jeu ou d'une séquence vidéo pour changer d'angle de visualisation: par-dessus et de côté.
- * Appuyez sur la touche "R" au cours du jeu pour activer la fonction vidéo. Appuyez une nouvelle fois sur "R" pour revenir au match.
- * Appuyez sur la touche "ESC" au cours du jeu pour abandonner.
- * Appuyez sur la touche "P" pour faire passer le radar de l'autre côté du terrain.

CONSEILS DE JEU

- * N'essayez pas d'intercepter le ballon par derrière - cela vous pousse habituellement à la faute.
- * Si le joueur que vous contrôlez est marqué, déplacez le rapidement sur le terrain de façon à vous débarrasser de son adversaire et appuyez sur le bouton "feu" pour effectuer votre déplacement immédiatement.
- * Notez que vous contrôlez deux joueurs à la fois lorsque vous n'êtes pas en possession du ballon.



REMERCIEMENTS

CE JEU VOUS A ETE PROPOSE PAR...

Graham Blighe

Herman Serrano, Richard Beston

BAZ

Graham Blighe

Paul Flannagan, Roy

G. Penn

Conception & Programmation

Graphisme

Musique

Effets sonores

Contrôle de qualité

Rédaction du manuel

Copyright © 1993 Ocean Software Ltd

INFORMATIONS SUR LES DROITS D'AUTEUR

Ce programme d'ordinateur et la documentation qui lui est associée sont protégés par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur. Le stockage de ce programme et de la documentation qui lui est associée dans un système d'archive, la reproduction, la traduction, la duplication, la location, le prêt, la diffusion et l'exécution publique sont formellement interdits sauf autorisation écrite préalable de Ocean Software Ltd. Tous droits d'auteur et de propriété réservés dans le monde entier.





