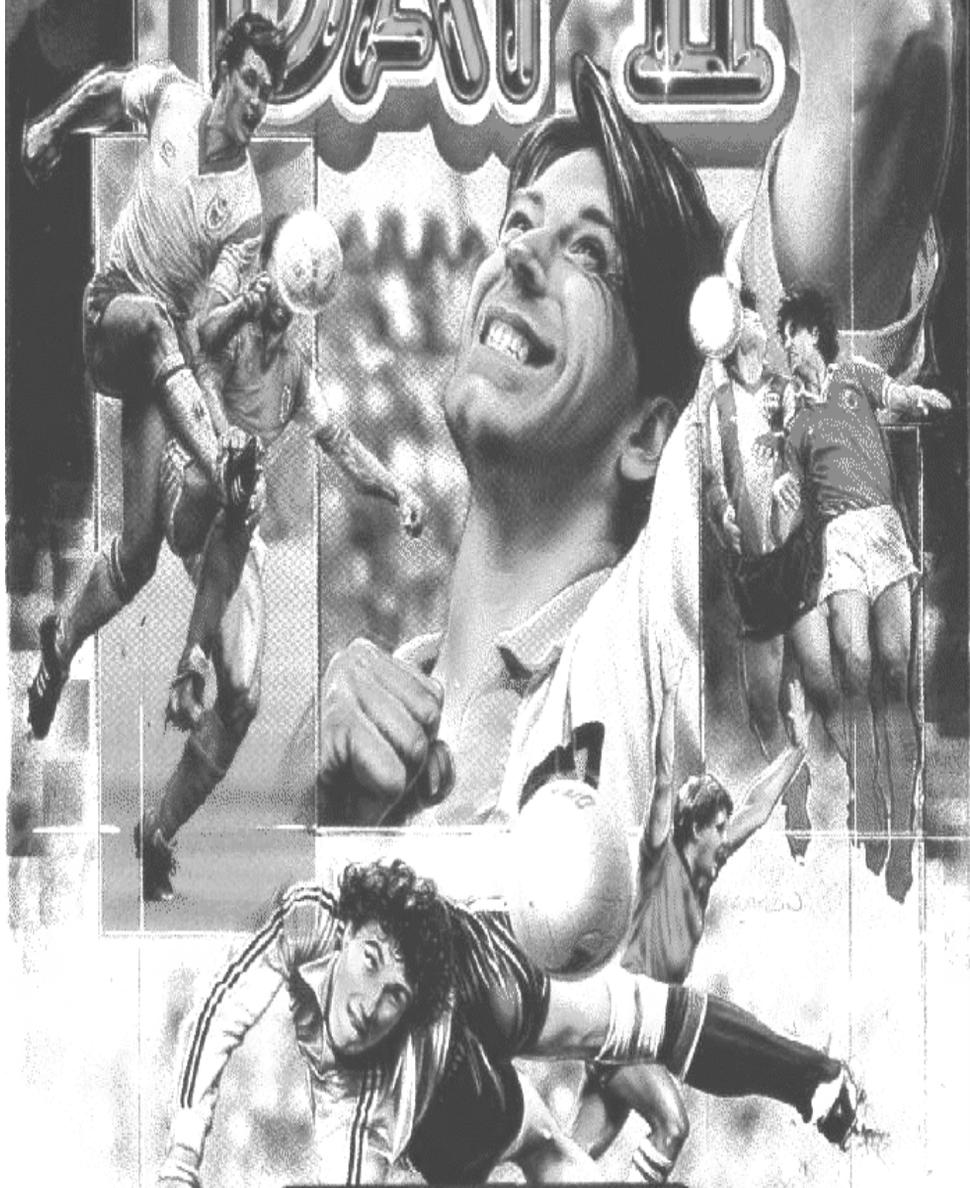


MATCH DAY II



MATCH DAY 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

Q - Haut

A - Bas

Barre d'espace - Coup de pied / Saut

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche qu'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

LEVIER - GAUCHE - O

DROITE

LEVIER - DROITE - P

BAS

LEVIER - BAS - A

HAUT

LEVIER - HAUT - Q

COUP DE PIED / SAUT

LEVIER - FEU - BARRE ESPACE

JOUEUR 2

GAUCHE

CURSEUR GAUCHE

DROITE

CURSEUR DROIT

BAS

CURSEUR BAS

HAUT

CURSEUR HAUT

COUP DE PIED / SAUT

ENTER

ATTENTION ! Quand deux joueurs disputent un match, il y a parfois une certaine interférence entre les touches / levier ce qui pose des problèmes tels que par exemple un joueur donnant un coup de pied dans le ballon sans que l'on est 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

Situation de ballon mort – (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant 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 au ballon.

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 contrôlerez 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 cde 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 : Très importante, moyenne, faible et 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 VOLEE

– 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 reverra 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 la 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 2 joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro un. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également aussi celui du joueur le proche

MELEE – vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs.