

LES FOUS DU FOOT

*
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
*



KICK OFF



FIGHTING SOCCER



FOOTBALL MANAGER 2



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER
(pour la version AMSTRAD CPC seulement)

UBI SOFT

Entertainment Software



KICK OFF

INSTRUCTIONS

A) COMMANDES DE CHARGEMENT:

- . sur AMIGA, introduisez la cassette quand "workbench " s'affiche sur l'écran.
- . sur ATARI ST, introduisez la cassette puis allumez votre ordinateur.
- . sur AMSTRAD DISQUETTE: RUN " DISK
- . sur AMSTRAD CASSETTE: appuyez sur CTRL et ENTER, insérez la cassette dans le lecteur, et appuyez sur PLAY.

B) COMMANDES DE CONTROLE

-LE JEU

- . pour AMIGA et ATARI ST, joystick exclusivement.
- . pour AMSTRAD: cas d'un joueur: joystick ou clavier.
cas de deux joueurs: joueur 1...joystick.
joueur 2...clavier.

-LE CLAVIER

Q (clavier QUERTY) ou A (clavier AZERTY)= HAUT
A (clavier QUERTY) ou Q (clavier AZERTY)= BAS
O= GAUCHE P= DROITE H= PAUSE BARRE D'ESPACE= TIRER

-LES ACTIONS

- Les huit directions de déplacement du joueur sont celles du joystick.
- . Pour les COUPS DE TETE, utilisez le bouton FIRE pour sauter, quand le ballon est dans l'air et dirigez le tir à l'aide du joystick.
 - . Vous pouvez attaquer de deux façons:
 - 1- EN BLOQUANT: vous courrez auprès de votre adversaire et interceptez le ballon avant son attaque.
 - 2- EN RATISSANT: vous utilisez le bouton FIRE et touchez le ballon avant le joueur, sinon il y a faute.
- Il y a faute lors si vous attaquez par derrière ou si vous attaquez un adversaire qui n'a pas le ballon.
- . Pour les CORNERS, 9 mouvements sont possibles. Un tableau apparait et indique les divers effets que le joueur peut donner au ballon lors du tir. Quand le coup est porté en haut du ballon, celui-ci part au niveau du sol. Porté au milieu, il part à mi-hauteur. Porté en bas, il atteint le niveau de la barre. Pour choisir, cliquez la flèche correspondante.
 - . Pour les PENALTIS, l'angle et la hauteur peuvent être contrôlés:
 - la position horizontale du ballon lors du tir est indiquée par une flèche se déplaçant de droite à gauche.
 - pour la hauteur, plus vous cliquez lentement plus le tir est haut.

-LE GARDIEN DE BUT

Selon les 9 positions du joystick, il

plonge	saute	plonge
plonge	attrappe	plonge
plonge	s'agenouille	plonge

Le bouton FIRE du joystick permet de se déplacer; le mouvement

est prolongé quand le bouton est maintenu appuyé.

-LE BALLON

C'est un jeu rapide alors autant commencer par le plus simple qui est de s'entraîner à:

- . DRIBBLER: le ballon qui se déplace devant le joueur, est envoyé plus ou moins loin devant en fonction de la vitesse du joueur au moment où ce dernier touche le ballon.
- . SHOOTER: pour shooter, appuyez sur FIRE et le ballon se déplacera dans le sens du joueur.
- . FAIRE UNE PASSE: arrêtez d'abord le ballon puis appuyez sur le bouton FIRE. Sans lâcher celui-ci dirigez la passe à l'aide du joystick, ensuite seulement lâchez le bouton FIRE.

note: quand le joystick est en position neutre, si vous lâchez le bouton FIRE, votre ballon sera immobilisé: vous pouvez alors dribbler et shooter. (le ballon est immobilisé tant que le joystick est en position neutre).

- . BLOQUER: maîtrisez le ballon, avant de le toucher, en appuyant sur FIRE.

-LES OPTIONS

- X: modifie la dimension du scanner (AMIGA-ST)
- P: pause (AMIGA-ST)
- D: enlève et remet le scanner
- Q ou A: enlève et remet le son (AMIGA-ST)
- C: enlève et remet le son du public (AMIGA-ST)

C) LE JEU

KICK OFF, c'est du football. Le jeu se déroule sur un stade véritable, à l'échelle de votre écran. Les deux équipes adoptent les stratégies (4-3-3, 5-3-2, 4-4-2...) que vous avez déterminées au début du jeu. Pour intercepter et contrôler le ballon, les joueurs doivent se placer devant le ballon. Chaque joueur a son style et marquer un but dépend de son habileté, aussi mieux vaut s'entraîner aux attaques, dribbles, tirs-au-but, ratisages et corners.

Chacun des joueurs a 4 qualités: la condition physique, la vitesse, la précision et l'agressivité. Vitesse et précision sont d'autant plus élevées que vous atteindrez un niveau plus élevé. Vous choisissez le niveau de jeu et le style de chaque équipe, ce qui rend les matchs encore plus passionnants.

Vous avez la possibilité de sauvegarder donc d'organiser votre championnat qui dure 14 semaines. Vous pouvez jouer seul ou à deux contre l'ordinateur. Un arbitre applique les règles dans tous les cas, sanctionnant les fautes par un "carton jaune" (avertissement) ou un "carton rouge" (expulsion). Le scanner donne une vue d'ensemble du terrain, ce qui permet de connaître tous les déplacements des joueurs et leur position.

D) LE MENU PRINCIPAL

Pour revenir au menu principal utilisez la touche ESCAPE (AMIGA-ST) ou ENTER (SPECTRUM-AMSTRAD).
-la pratique: permet d'apprendre à maîtriser les mouvements du

joystick. Les passes et les corners peuvent être tirés avec ou sans gardien.

- les pénaltis: quelque soit le régime (1 ou 2 joueurs) vous avez droit à 5 pénaltis.
- le match simple: seul ou à deux contre l'ordinateur. Vous pouvez choisir parmi 5 niveaux d'adresse, chaque équipe ayant un niveau propre.
- le championnat: dure 14 semaines durant lesquelles 8 équipes se rencontrent.
- durée du match: varie de 10 à 90 minutes selon le type de match (simple ou championnat) choisi au départ. Les forfaits sont de 10 minutes.
- les sub-menus: apparaissent lors du choix d'un match simple. Diverses options vous ramènent au match sans retourner au menu principal.

E) DEROULEMENT DU MATCH

-Cas du MATCH SIMPLE:

Sélectionnez d'abord le nombre de joueurs avec le joystick:

1 joueur Joystick 1 équipe bleue (blanche sur AMSTRAD)
2 joueurs Joystick 1 " " " " " "
Joystick 2 équipe rouge

Sélectionnez le niveau de chaque équipe en soulignant votre choix puis en appuyant sur le bouton FIRE.

Les 5 niveaux sont:

Joueurs du dimanche, Equipes Junior, Première division, Seconde division et International.

Dans le cas où les deux équipes ont le même niveau, un vent risque de changer la trajectoire du ballon.

L'équipe gagnante choisit son côté de terrain d'après un " pile ou face ".

Choisissez les tactiques: il en existe 4 qui représentent les différentes formations sur le terrain.

Ces formations sont:

4-3-3 DEFENSE
4-2-4 ATTAQUE
4-4-2 MILIEU DE TERRAIN
5-3-2 BONNE DEFENSE

Avec le joystick, surlignez votre choix puis validez en appuyant sur le bouton FIRE.

Cas de 2 joueurs: sélectionnez avec le joystick 1 puis avec le joystick 2. Même chose pour le jeu d'équipes. Le match débute dès la fin des sélections.

-Cas du MATCH DE CHAMPIONNAT:

Ayez une disquette formatée près de vous pour pouvoir sauver le jeu à tout moment.

Le championnat se joue sur 14 semaines et oppose 8 équipes. Chaque équipe à un style qui lui est propre. Il se joue en première division mais chaque équipe comprend quelques joueurs de niveau international.

En fin de match, vous pouvez sauvegarder ou charger les résultats séparément.

Le tableau du championnat apparaît quand vous choisissez le MATCH DE CHAMPIONNAT dans le menu principal. A l'intérieur de la

grille on vous indique si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou par le joystick (vous pouvez le changer). Les scores par équipe et les résultats des matchs sont également indiqués.

En bas du tableau se trouvent:

-MODIFIER:

Pour changer le nom déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, puis cliquez l'équipe à modifier. Le signe "*" apparaît près du nom pour effacer chaque lettre à l'aide de la touche de correction (backspace). Ecrire le nouveau nom avec le clavier (15 caractères maximum).

. Pour changer le contrôle des équipes:

Avec la touche F1, vous passez du mode ordinateur au mode joystick. Cliquez DONE quand toutes les modifications sont effectuées.

-CHARGER (LOAD):

Pour charger une des grilles de championnat, cliquez un nom choisi parmi les différents noms qui apparaissent.

-SAUVER (SAVE):

Vous introduisez une disquette formatée puis les noms apparaissent. Positionnez-vous sur un nom déjà sauvé, ou inscrivez un nouveau nom puis cliquez. Il est alors enregistré. Si les deux drives sont branchés sur l'ordinateur, utilisez le second lecteur pour sauver.

-CONTINUER (CONTINUE):

Avec cette fonction vous pouvez sélectionner les équipes qui vont disputer le match suivant. Dans le cas de deux joueurs, une équipe se voit attribué le joystick 1, l'autre le joystick 2.

Le match indiqué est en cours.

-QUITTER (QUIT):

Permet de revenir au menu principal.

(C)1989 ANCO SOFTWARE LTD.

FIGHTING SOCCER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

FIGHTING SOCCER

Un jeu de sang-froid, d'habileté et de stimulation, rapide et furieux, qui explosera sur l'écran de votre moniteur!

Dans ce tournoi olympique international, vous vous battez contre dix pays et utilisez les tackles glissants contre vos adversaires, à travers cinq rounds de jeu intenses et épuisants.

Arrachez le trophée olympique à tout prix, par les dribbles, les coups de pied, les tirs, les coups de tête, la triche, dans FIGHTING SOCCER . . . *BATTEZ-VOUS JUSQU'A LA VICTOIRE!!*

MODE FLECHE

Si le mode clavier est sélectionné, la flèche tourne tout autour du joueur, indiquant la direction dans laquelle vous tirez; en d'autres termes, le déplacement de la flèche est indépendant.

Autrement:

JOUEUR 1

GAUCHE

Amiga = ALT gauche

ST = SHIFT gauche

JOUEUR 2

Amiga = AMIGA droite

ST = Clavier numérique



ALT droite

Clavier numérique



"P" = fait pérmuter le mode pause

"Esc" = Quitter

DROITE

AMIGA gauche



DIFFICULTES DE CHARGEMENT . . .

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS:

© 1988 SNK CORP

Coding and music by Sprytes

A Software Studios Production

FOOTBALL MANAGER 2

Principe du jeu par Kevin Thomas

© Copyright Addictive Games Ltd. 1988

INSTRUCTIONS POUR FM2 16 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une disquette vierge formatée avant de charger votre programme.

INSTRUCTIONS POUR FM2 8 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une cassette vierge.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 8 BITS

AMSTRAD (Disque)

Tapez **RUN**"FM2" et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Bande)

Tenez **CTRL** enfoncé et tapez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche @ puis tapez **TAPE** et appuyez sur **RETURN**. Tapez **RUN**" et appuyez de nouveau sur **RETURN**.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 8 BITS

AMSTRAD (Bande)

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-le avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegardé auparavant. Appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Disque)

Placez une nouvelle disquette formatée dans le lecteur.

Sélectionnez **SAVE** sur l'écran de direction. Sélectionnez le numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 16 BITS

ATARI ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

Après avoir lu le message, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Imprimez à présent un double dé clic sur l'icône FM2.

AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 16 BITS

(Atari ST, Amiga)

Placez une disquette nouvellement formatée dans le lecteur.

Sélectionnez **SAVE** de l'écran de direction. Sélectionnez numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

LE NOUVEAU JEU

Football Manager 2 (FM2) n'est pas seulement une amélioration du Football Manager 1: c'est un remaniement total.

FM2 contient bien des améliorations au FM1, retient pourtant tous les éléments fondamentaux qui portaient le succès incroyable au FM1. J'ai redessiné complètement l'action graphique du match et la tactique de la sélection des équipes. Votre équipe joue maintenant dans le style et dans la formation que vous choisissez, et vous pouvez observer et évaluer la performance de vos joueurs individuels. Il y a des passes habiles, des plaquages, des lobs dans le filet, des blocages par un goal plongeant, le marquage proche – en fait une diversité infinie d'action. Les versions 16-bit permet même la répétition immédiate d'une séquence.

Les changements tactiques comprennent: le marquage d'homme à homme, la sélection de formations, et les remplaçants.

D'autres améliorations comprennent: les matchs du championnat, 92 équipes, les commandes publicitaires, les points de succès, l'exposition du goal, les transferts, l'entraînement, etc.

Vous pouvez utiliser une variété énorme de techniques pour jouer au FM2, et je suis sûr que vous allez développer votre propre style de management.

COMMENCEMENT RAPIDE DU JEU

Pour tirer le maximum du jeu, il faut étudier avec soin les directions suivantes. Mais, pour y commencer rapidement, j'ai identifié quelques-unes des directions et les ai mises entre les mots ****NOTE**** et ****FIN DE NOTE****. En lisant ce qui paraît entre ces titres, vous aurez le guide fondamental du jeu FM2.

COMMANDES

Le jeu entier est contrôlé par les mouvements de manette suivants:-

ACTION	MANETTE	SOURIS	CLAVIER
En Haut	En Haut	En Haut	Q
En Bas	En Bas	En Bas	S
A Gauche	A Gauche	A Gauche	I
A Droite	A Droite	A Droite	P
Action	Bouton	Bouton	Return/
	Action	Action	Enter

L'usage de la manette, de la souris ou du clavier est déterminé par le modèle particulier d'ordinateur.

Le jeu utilisé **EN HAUT/EN BAS/A GAUCH/A DROITE** pour sélectionner les points avec l'index montré à l'écran. **ACTION** est utilisé pour confirmer une sélection.

*****NOTE*****

SELECTION DES EQUIPES

La sélection des équipes est effectuée à trois écrans, qui montrent 'défense', 'a mi-terrain', et 'attaque'.

1. Le réservoir de remplaçants se trouve en haut de l'écran. En pressant le bouton **ACTION** avec l'index sur cette place, le message **FIRE TO QUIT** sera produit.
2. Quand **FIRE TO QUIT** se montre:
 - a) **EN HAUT/EN BAS** roule par vos remplaçants: pressez le bouton

ACTION pour sélectionner.

- b) A GAUCHE/A DROITE déplace le visuel au prochain écran à gauche ou à droite, si possible.
 - c) Pressez le bouton **ACTION** encore une fois pour terminer la sélection d'équipe, si il joueurs ont été sélectionnés.
3. En mouvant l'index à une place vide et en pressant le bouton **ACTION**, le remplaçant indiqué en haut de l'écran sera transféré à cette place.
 4. Si le bouton **ACTION** est pressé avec l'index sur une place qui contient un joueur sélectionné, ce joueur sera transféré encore aux remplaçants.
 5. A la fin de la sélection d'équipe, vous pourrez sélectionner deux remplaçants en roulant EN HAUT/EN BAS par vos remplaçants, et en pressant le bouton **ACTION** pour sélectionner.
 6. A la mi-temps vous pourrez changer votre équipe et introduire des remplaçants.
 7. Notez que les places se trouvent directement sur les parties mêmes du terrain, qui seront couvertes par chaque joueur individuel dans votre formation d'équipe.

*****FIN DE NOTE*****

Au commencement du jeu, vous pourrez choisir votre équipe.

COMMANDES PUBLICITAIRES

Au commencement de chaque saison, on vous offrira des commandes publicitaires. Le maximum est 50,000 par division (ça veut dire: Première Division - 200,000). Si vous rejetez une commande, la possibilité d'une autre offre dépend de votre classement de management (MR). Un MR de 100 donnera une possibilité de 75% d'une autre offre; un MR de 50 donnera une possibilité de 50%. Si votre MR indique 25% ou moins, vous ne recevrez plus d'offres. Puis, choisissez votre niveau d'habileté: commencez avec 1 avant de gagner d'expérience et d'habileté. Les niveaux plus hauts aident à maintenir un défi continu dans le jeu.

HISTOIRE DE MANAGEMENT

Ceci est un rapport de vos accomplissements. Des points de succès

sont gagnés de votre position finale à la fin de la saison, et de votre succès dans le championnat. Votre classement de management représente une moyenne de vos points de succès par saison, et se montre sur 100.

CHARGER/SAUVEGARDER LE JEU

Avant chaque match, vous aurez la chance à charger ou à sauvegarder le jeu. Ceci vous permet à arrêter le jeu et y à continuer une autre fois: vous pourrez ainsi gravir un à un tous les échelons du championnat. Les directions pour charger/sauvegarder se trouve dans le manuel de la machine.

LE MATCH

(voyez Sélection des Equipes pour ces détails).

1. REPRESENTATION VISUELLE DE L'EQUIPE

Ceci se montre en trois sections pour votre 'défense', 'mi-terrain', et 'attaque'. Chaque équipe est montrée avec les joueurs dans leur positions individuelles. Les quatre places couplées sur chaque écran montrent le marquage de joueurs d'homme à homme. Ça veut dire: les joueurs dans les prochaines places horizontales se marqueront les uns les autres pendant le match.

La place en haut de l'écran contient vos remplaçants et peut être roulée pour permettre la sélection.

2. HABILITE DES JOUEURS

(voyez Attributs des Joueurs)

*****NOTE*****

L'habileté des joueurs individuels influence d'une façon significative l'action du match. Dans le marquage d'homme à homme, les joueurs d'une habileté plus hauts plaquent et dribblent plus effectivement que leurs adversaires moins habiles.

Pour chaque mi-temps du match, tous les joueurs dans les douze zones de marquage sont comparés à leurs adversaires, et, après l'introduction d'un élément d'hasard, le joueur de la valeur la plus haute commencera une séquence nouvelle d'action en possession du ballon. Si la différence entre les deux joueurs est minimale, aucune séquence d'action ne se passera. Vous pouvez ainsi influencer où les attaques commencent et aussi le nombre des attaques, en opposant bien les joueurs pour le marquage d'homme à homme.

N.B. Si les joueurs marquants ont une habileté proche, ils se neutraliseront sans doute les uns les autres. Si les habiletés sont différentes d'un degré significatif. Le joueur plus habile gagnera sans doute et commencera une attaque, le ballon à ses pieds. Un joueur qui marque une place vide commencera sans doute une attaque de là, car le jeu le traitera comme s'il marque un joueur d'une habileté de 2.

Joueurs qui jouent hors de position (par exemple un détenteur qui joue à mi-terrain) jouent comme s'ils n'ont qu'une habileté de 2.

*****FIN DE NOTE*****

L'habileté du goal est une mesure de son aptitude à sauver les buts.

3. FORMATION

Il existe douze zones possibles dans lesquelles vous pouvez placer vos joueurs (sauf le goal). Celles-ci sont représentées par les quatre places à chacun des écrans de sélection d'équipe. Ainsi, vous pouvez jouer en bien des formations: par exemple, 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, etc. Puisque votre équipe jouera dans les positions que vous choisirez vous-même, vous pouvez décider de jouer défensivement, agressivement, avec des ailiers, ou n'importe comment.

*****NOTE*****

Les places de sélection d'équipe se trouvent directement sur la section du terrain dans laquelle le joueur dans cette place jouera quand l'action commence. Aucun joueur dans la place horizontalement adjacente le marquera pendant le jeu et jouera dans la même zone. Les joueurs couvriront aussi les sections du terrain près de leurs propres sections, s'il n'y a pas de joueur présent dans cette section. Notez que cette répartition en zones vous permet à apercevoir la performance des joueurs individuels, parce que vous pouvez les identifier par leur position.

*****FIN DE NOTE*****

4. ADVERSAIRES

L'habileté des joueurs de vos adversaires dépend à l'équipe contre laquelle vous jouez. Si vous progressez dans le championnat, vous jouerez contre les équipes de plus en plus habiles comme vous avancez. Les équipes à tête du championnat représentent des adversaires plus fortes que les équipes plus basses.

5. FORME PHYSIQUE

La participation dans un match affecte la forme physique de tous les

joueurs. Ils recevront des chocs pendant le jeu et peuvent être heurtés.

6. ÉQUIPE COMPLETE

Vous devez choisir onze joueurs avant de pouvoir compléter la sélection d'équipe. Vous devrez alors choisir deux remplaçants. A la mi-temps, ces remplaçants peuvent être introduits et la formation de l'équipe changée.

7. STYLES DE JEU

Pendant la partie du jeu 'Entraînement Supplémentaire', vous pouvez modifier le style de jeu de votre équipe. L'effet de cette modification devient visible pendant l'action du match. Votre équipe utilisera donc les passes proches, longues ou hautes, comme vous les avez sélectionnées. Notez que les différents adversaires utiliseront aussi des styles variables.

8. L'ACTION

Chaque mi-temps consistera en plusieurs séquences d'action (voyez Habilité des Joueurs pour les détails du commencement de chaque séquence). Chaque séquence continue jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu, ou bien qu'un but soit marqué, ou bien que le goal sauve un but. L'action du match vous permet à voir les résultats de vos actions. L'habileté des joueurs que vous avez sélectionnés et les positions que vous leur avez données influencent visiblement ce qui se passe!

9. L'ÉQUIPE QUI REÇOIT

L'équipe qui reçoit commencera toujours le match en jouant de gauche à droite.

10. MI-TEMPS

A la mi-temps, vous pouvez introduire les remplaçants et changer la formation de votre équipe, ce qui peut être fort utile. Un exemple: Dans un certain match, j'ai aperçu que mon équipe jouait mal à mi-terrain, et je perdais 1 - 0. J'ai déplacé l'un de mes joueurs à mi-terrain pour marquer le meilleur joueur à mi-terrain dans l'équipe adverse: puis j'ai déplacé un autre à l'aile pour ajouter quelque largeur au jeu à mi-terrain. Cette largeur supplémentaire à mi-terrain me permettait à contourner leurs forts joueurs à mi-terrain, et les passes de mon ailier attaquant ont apporté 4 buts dans la seconde mi-temps, mon équipe a gagné 4 - 1.

RESULTATS DU MATCH

Après votre match:

a) Les autres résultats du championnat et le classement seront

montrés

b) Ou bien le résultat de votre match du championnat sera montré.

RAPPORT DE BLESSURES

Celui montre une liste de vos joueurs blessés. Les joueurs dont la valeur de forme physique est moins de 50% sont blessés et ne sont pas en état de jouer. Les joueurs accumulent des chocs pendant les matchs et peuvent recevoir des blessures à long terme. Ils retrouvent peu à peu leur forme en se reposant du jeu.

FINANCES

Celui montre la rentabilité de votre club. Si la balance de banque de votre club devient négative, vous serez saqué.

La recette dépend à qui jouait à domicile. Si vous avez des succès comme équipe, votre recette montera. Succès dans le championnat produit aussi des recettes élevées.

Joueur Acheter/Vendre représente un total de vos affaires sur le marché du transfert.

Les salaires des joueurs dépendent à l'habileté de vos joueurs et à leur nombre. Autrement dit, beaucoup de joueurs fort habiles coûteront cher sur le plan de salaire.

Les frais généraux sont un rapport des coûts fixes qui sont encouris par votre club.

Le profit est mesuré tous les huit jours.

Toutes les valeurs financières s'élèvent comme vous montez les divisions.

VENDRE DES JOUEURS

Tous vos joueurs sont montrés pendant la partie 'Vendre des joueurs' du jeu, ainsi vous pouvez vérifier votre équipe. Vous pourrez vendre un joueur si vous voulez, et si oui, une offre pour lui jusqu'à sa valeur montrée sera faite. Si vous rejetez l'offre, vous devrez attendre que la semaine suivante avant de pouvoir refaire un essai. N'oubliez pas que vous payez des salaires pour tous les joueurs dans votre équipe, même s'ils ne soient pas sélectionnés à jouer. Aussi, si vous possédez moins de treize joueurs, vous ne pouvez pas former une équipe complète, et les matchs seront perdus.

ACHETER DES JOUEURS

Jusqu'à trois joueurs seront à vendre, et vous pouvez faire une offre pour n'importe lequel. Plus l'offre est haute, plus vos chances sont grandes à acheter. Vous pouvez même gagner la chance à les acheter à un prix moins de leur valeur réelle. Le message équipe trop grande signifie que vous devez vendre un joueur avant que d'autres ne soient offerts à vendre.

ENTRAINEMENT SUPPLEMENTAIRE

Ce trait vous permet à modifier la manière à laquelle vos joueurs passent le ballon. C'est un trait avancé et devrait être laissé inchangé jusqu'à ce que vous vous soyez habitué au jeu et ayez regardé bien des matchs.

Hauteur de Passe vous permet à augmenter/diminuer la hauteur des passes; **Longueur de Passe** vous permet à augmenter/diminuer leur longueur. Avec ces deux traits vous pourrez développer vos propres techniques convenant à votre équipe et à votre style de passe sur le terrain même.

Si le message 'Parachevé' se montre à l'écran, il veut dire que vous avez attendu la longueur/hauteur maximum/minimum de passe: encore du même entraînement supplémentaire ne produira aucun effet additionnel.

LA SAISON

Vous jouerez une fois contre toutes les autres équipes de votre division, et jouerez par les championnats comme vous progressez. La promotion et la relégation à la fin de la saison est de trois en haut, trois en bas.

SUCCES

L'objet du jeu est à réussir autant que possible et à essayer à gagner le Triple-Championnat et deux coupes. Pourtant, le jeu a été dessiné pour que vous puissiez trouver du plaisir à y jouer à plusieurs reprises.

*****NOTE*****

ATTRIBUTS DES JOUEURS

Les joueurs possèdent 5 attributs qui se montrent aux différents visuels:

Nom – le nom du joueur se montre.

Habilité – sur une échelle 3 à 9. Ce trait affecte sa performance pendant le match. Un joueur hors de position (par exemple; un

détenteur en attaque, ou un joueur à mi-terrain au filet) jouera d'une habileté de 2.

Forme physique – sur 100. Celui se réduit en jouant, comme le joueur reçoit des chocs ou des blessures. Un joueur d'une valeur de moins de 50 est trop mal blessé pour pouvoir jouer.

Position – G, D, M, A: les suivants: G = Goal, D = détenteur, M = à mi-terrain, A = attaquant. Ceux-ci sont les positions correctes des joueurs. Notez: un joueur qui joue hors de position est moins effective (voyez Habileté ci-dessus). L'identification de ces positions à l'écran de sélection d'équipe est facile; la place du goal se trouve sur le but; les places des détenteurs sont au même écran que celle du goal; les places des joueurs à mi-terrain se montrent sur le fond moyen du terrain: et les places des attaquants sont au même écran que celle du goal adverse.

Valeur – 30,000 à 360,000. Celle-ci est affectée directement par l'habileté du joueur et par la division dans laquelle vous jouez. Elle affectera aussi son prix acheter/vendre sur le marché de transfert.

*****FIN DE NOTE*****

Emlyn Hughes

INTERNATIONAL SOCCER

INTRODUCTION

Emlyn Hughes International Soccer offre un jeu électronique réaliste d'action et de gestion du football réunis en un seul jeu. Bien qu'il y ait une grande diversité d'options et de commandes, celles-ci sont conçues de telle façon que vous pouvez vous asseoir et jouer sans passer des heures à étudier le manuel et à apprendre à manier les commandes.

C'est un jeu pour une ou deux personnes, jouant l'une contre l'autre ou contre l'ordinateur. Vous pouvez même regarder deux équipes informatisées jouant l'une contre l'autre! La technique des joueurs et leurs aptitudes varient; donc le choix de la bonne équipe est tout aussi important que la façon dont vous maniez les joueurs pendant le jeu. Les programmes, les résultats et les tableaux des championnats peuvent être affichés à tout moment pendant la saison.

CHARGEMENT ET PILOTAGE

Pour charger le programme sur Amstrad tapez RUN"EMLYN" et appuyez sur ENTER.

Emlyn Hughes International Soccer est commandé par une manette et convient à un ou deux joueurs. Pour le Spectrum on peut utiliser aussi le clavier.

DÉMARRAGE

Au début du jeu vous verrez un écran vide avec une barre de menu bleue en haut, et une flèche qui sert de curseur. Si vous déplacez la manette, la flèche se déplace. Déplacez la flèche jusqu'à ce que l'option Game (Jeu) est mise en évidence, puis appuyez sur le bouton de tir. Un menu tombera; pour commencer le jeu déplacez la flèche jusqu'à ce que l'option Play Game soit mise en évidence, puis appuyez à nouveau sur le bouton de tir - un match amical entre deux équipes contrôlées par ordinateur suivra.

Si vous voulez participer vous-même à un match, il faut d'abord devenir le manager d'une des équipes - voir EDIT TEAMS dans la section Stratégie et Options.

Si vous avez déjà joué un jeu de football sur ordinateur, vous connaissez déjà les commandes de base. Mais pour quelqu'un qui joue au football sur ordinateur pour la première fois, voici ce qu'il faut faire:

- Lorsqu'une équipe est contrôlée par ordinateur et l'autre équipe est contrôlée par une personne, l'équipe-ordinateur botte toujours de droite à gauche.
- Vous contrôlez un joueur à la fois. Le joueur en question est indiqué à tout moment par une flèche au-dessus de sa tête (et son nom est affiché en haut de l'écran). Si votre équipe a le ballon, le joueur avec le ballon sera mis en évidence à moins d'un throw-on, d'un goal-kick, d'un corner ou d'un coup franc, auquel cas vous aurez le contrôle d'un des joueurs qui attend la balle ou le coup de pied.
- Déplacez la manette de jeu dans la direction que vous voulez que votre joueur court et maintenez-la dans cette direction jusqu'à ce qu'il atteigne la vitesse voulue. Si vous laissez maintenant la manette revenir à la position centrale, il continuera à se déplacer dans la même direction et à la même vitesse. Pour ralentir, déplacez la manette à l'opposé de la direction du mouvement.

- * Pour botter le ballon appuyez sur et relâchez le bouton de tir - la force du coup de pied dépend du temps que vous maintenez le bouton de tir abaissé. Toutes les actions contrôlées par le bouton de tir ne sont déclenchées que lorsque vous relâchez le bouton.

Voilà en fait tout ce qu'il vous faut savoir sur la façon de jouer, mais il y a bien d'autres commandes à apprendre au fur et à mesure que vous devez. Mais n'essayez pas de courir avant de savoir marcher!

CONTRÔLE DU JOUEUR - TECHNIQUES AVANCÉES

CHANGEMENT DE DIRECTION

Pour changer de direction déplacez la manette pour indiquer une nouvelle direction. Bien sûr, comme dans la vie, vous ne pouvez pas tourner tout d'un coup sans perdre de l'élan. Par exemple si vous déplacez la manette pour désigner la direction opposée, votre joueur va ralentir, tourner puis recommencer à courir. Vous verrez que si vous déplacez vous-même la manette de 180°, en passant par tous les angles intermédiaires (c'est-à-dire sans passer par le centre) vous pourrez changer de direction beaucoup plus vite. Le même principe s'applique aux autres changements de direction. Ceci peut donner au joueur expérimenté un avantage utile sur un adversaire moins entraîné.

ESQUIVER ET BOUSCULER

Lorsque vous voulez dribbler pour dépasser les défenseurs adverses, vous devrez souvent faire un pas de côté pour éviter de plaquer un adversaire. Faire un pas à droite ou à gauche sans réellement changer de direction peut être très déroulant pour l'opposition.

Pour esquiver, déplacez la manette de jeu de 90° par rapport à la direction du mouvement, à partir de la position centrale et lâchez-la immédiatement. (Si vous la tenez trop longtemps ou si vous passez par l'angle de 45°, vous changerez de direction). Pour bousculer un joueur qui court à côté de vous, utilisez exactement la même méthode de contrôle. Ces mouvements sont très utiles, donc répétez les jusqu'à la maîtrise complète!

COUPS DE PIED AU BALLON - TECHNIQUES AVANCÉES

Si vous ne pouviez donner des coups de pied au ballon que dans la direction de votre course, il serait très difficile de faire une passe ou de shooter avec exactitude. *Enlyn Hughes International Soccer* vous permet de contrôler la hauteur et la direction du ballon lorsque vous donnez un coup de pied et si vous souhaitez avoir ce contrôle.

CONTRÔLE DE LA HAUTEUR

Vous pouvez donner un coup de pied atteignant trois hauteurs différentes, suivant la position de la manette lorsque le bouton de tir est relâché. Si la manette est dirigée dans la direction de la course du joueur, le ballon restera bas. Si la manette est dirigée dans la direction opposée, le ballon montera en l'air (parfait pour les lobs et les centres) et si la manette est en position centrale, un coup de pied "normal" sera donné, à mi-chemin entre les deux autres.

CONTRÔLE DE LA DIRECTION

Vous avez le choix entre cinq directions pour votre coup de pied, suivant l'option choisie avant de commencer le jeu. Si vous choisissez l'option unidirectionnelle le ballon partira toujours droit en avant (vous pouvez, bien sûr, changer de direction juste avant de donner le coup de pied si vous voulez duper votre adversaire). L'option à 3-directions vous permet de donner un coup de pied droit devant vous, ou à un angle de 45° d'un côté ou de l'autre; il faut déplacer la manette à angle droit par rapport à la direction de course après avoir appuyé sur le bouton de tir (mais avant de le relâcher, évidemment!)

L'option à 5-directions est la plus difficile à utiliser, en partie parce qu'elle vous permet de donner un coup de pied au ballon suivant des angles qui ne seraient pas disponibles autrement. Vous devez donc chercher à maîtriser cette méthode de donner un coup de pied aussi rapidement que possible. Pour avoir accès à ces directions supplémentaires, déplacez la manette à angle droit par rapport à la direction du mouvement. Si vous lâchez la manette avant de lâcher le bouton de tir, le ballon part à un angle de 20° environ par rapport à la direction de course (parfait pour les shoots); si le bouton de tir est relâché

avant que vous ne lâchiez la manette, l'angle sera de 70° environ (utile pour les centres ou lorsque vous voulez faire passer le ballon dans les ailes). L'option à 5-directions ne vous donne pas accès aux angles de 45°, mais vous pouvez toujours changer de direction juste avant de shooter ou de passer.

Vous pouvez évidemment combiner les commandes déterminant la hauteur du coup de pied avec celles qui déterminent la direction. Ainsi, si vous déplacez la manette à l'opposé de la direction du mouvement et vers le côté, vous aurez un coup de pied oblique en hauteur. En tenant compte de toutes les variations possibles de force d'un coup de pied, il y a littéralement des centaines de possibilités.

BLOCAGE D'UN PIED

Pour bloquer le ballon d'un pied appuyez sur le bouton de tir et déplacez la manette vers l'arrière (à l'opposé de la direction de course), puis vers l'avant pendant que le bouton de tir reste maintenu. Bloquer le ballon d'un pied va certainement dérouter l'opposition!

CHOISIR LE JOUEUR SOUS VOTRE CONTROLE

Lorsque le joueur que vous contrôlez n'est pas dans une bonne position pour attraper le ballon vous souhaiterez généralement choisir un autre joueur. Il y a une option automatique de reselection, l'ordinateur décidant quel joueur se trouve dans la meilleure place, mais une reselection manuelle permet aux joueurs expérimentés de faire valoir mieux leur adresse.

Pour choisir un joueur, appuyez sur le bouton de tir, déplacez la manette approximativement dans la direction du joueur que vous souhaitez choisir, puis lâchez le bouton de tir. S'il y a deux joueurs dans la même direction, l'ordinateur risque de mettre en évidence le mauvais joueur - répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le bon soit mis en évidence. Il n'est pas possible de choisir un autre joueur lorsque celui que vous contrôlez a le ballon (car en appuyant sur le bouton de tir le joueur donnerait un coup de pied au ballon), ou se trouve très près du ballon (auquel cas en appuyant sur le bouton de tir vous pourriez initier un tacle glissé). Mais avec de la pratique vous pourriez facilement changer le contrôle lorsque vous passez le ballon du joueur effectuant la passe au joueur qui la recevra - braquez la manette dans la direction de la passe et appuyez sur le bouton de tir. Quelle que soit l'option de reselection choisie par vous, un joueur de votre côté qui prend possession du ballon sera automatiquement mis en évidence (à moins d'une remise en jeu, d'un corner ou d'un coup franc).

JOUER LE BALLON DE LA TÊTE

Pour jouer le ballon de la tête appuyez et lâchez le bouton de tir. A condition que le ballon soit à portée votre joueur bondira pour jouer le ballon de la tête. Si le ballon est trop bas pour un coup de tête normal il essaiera automatiquement une plongée de tête (fonçant dans la direction de sa course).

Une plongée de tête fait que le ballon rebondit dans la direction du plongeur; la direction d'une plongée normale dépend de la position de la manette au moment où le ballon touche la tête de votre joueur - vous avez le choix de huit angles, donc, si vous êtes assez agile, vous pouvez effleurer le ballon ou le pousser en arrière.

TACLE GLISSÉ

Quelquefois le ballon est juste trop loin pour que vous puissiez le bloquer normalement, ou pour avoir un tacle normal. Dans ce cas il faut glisser vers le ballon pour gagner le mètre dont vous avez besoin.

Appuyez et relâchez le bouton de tir pour initier un tacle glissé (il faut que le ballon soit trop bas pour pouvoir le jouer de la tête, sinon une plongée de tête en résulterait). Si vous entrez en contact avec le ballon vous pourrez peut être le contrôler ou il pourrait s'échapper. Vous risquez même de donner un coup franc, surtout si vous approchez de l'arrière, donc faites particulièrement attention lorsque vous vous trouvez dans la zone des penaltys!

COUPS FRANC, CORNERS ET REMISE EN JEU

Ceux-ci sont traités automatiquement. Le ballon passe au joueur mis en évidence soit après quelque secondes (le temps varie) soit lorsque le bouton de tir est appuyé et relâché avec la manette en position centrale (si la manette n'est pas au milieu il sera présumé que vous essayez de changer de joueurs). Si

le but est en vue le joueur ayant un coup franc pourra parfois essayer d'avoir un but.

PENALTYS

Peuvent être traités automatiquement, mais si vous voulez augmenter vos chances de marquer des points, vous pouvez prendre la commande. Appuyez sur le bouton de tir (pour déterminer la force du coup de pied) et déplacez la manette dans la bonne direction pendant la percée, comme si vous attaquez le ballon normalement. Bien entendu, si vous donnez un coup de pied bien droit, le gardien du but pourra probablement le rejeter à moins de lober.

CONTRÔLE DU GARDIEN DE BUT

Vous pouvez soit contrôler le gardien de but vous-même soit le faire contrôler par ordinateur. Vous ne pouvez contrôler le gardien de but que lorsque le but est menacé. Pour obtenir un plongeon ou lui faire saisir le ballon il faut appuyer sur et relâcher le bouton de tir avec la manette au centre. Tout autre mouvement de la manette est interprété comme une instruction donnée au joueur mis en évidence.

Lorsque deux joueurs jouent contre l'ordinateur le gardien de but peut être contrôlé par l'un ou l'autre joueur. Les débutants devraient accepter le contrôle automatique. C'est la synchronisation pour relâcher le bouton de tir qui détermine si le gardien de but a ou non la meilleure chance de sauver le shot.

ARRÊT DU JEU

On peut arrêter l'action à tout moment au cours d'un jeu en appuyant sur la touche de positionnement, SHIFT (Spectrum - CAPS SHIFT, C64 - CBM). Vous pouvez arrêter le jeu si vous voulez prendre une photo de l'écran. Il est conseillé d'avoir une pose d'un quart de seconde au moins, sinon vous aurez des bandes sombres sur l'écran. Il est bon d'avoir un trépied pour assurer qu'il n'y a aucun mouvement de l'appareil.

Appuyez sur SHIFT pour faire redémarrer un jeu.

SUBSTITUTIONS/VERIFICATION DES NIVEAUX D'ADRESSE

Au cours d'un match l'adresse des joueurs diminue sans cesse et peut même chuter beaucoup si un joueur est blessé par un mauvais tackle ou tombe maladroitement. Si vous appuyez sur B (C64 - Q) pendant un arrêt du jeu et si le ballon est hors du jeu (pour un throw-on, un corner, un goal-kick ou un penalty) l'écran menu paraîtra. Les menus non disponibles pendant un jeu sont indiqués en italiques.

Choisissez l'option Pick Team du menu Game. Elle semble identique à l'écran Edit Team mais vous ne pouvez que changer les positions. Si vous ne voulez faire aucun changement, quittez le menu et choisissez Play Game pour continuer le match. Si vous voulez effectuer une substitution (et a condition de ne pas avoir déjà utilisé vos substitués), déplacez le curseur sur le numéro du joueur que vous voulez retirer et appuyez sur le bouton de tir. Puis déplacez le numéro jusqu'à ce qu'il vienne sur le numéro d'un ou l'autre substitut et appuyez à nouveau sur le bouton de tir.

Sortez de cet écran en passant sur la barre du menu et appuyez sur le bouton de tir. (C64 - trouvez un espace vide, donc appuyez sur le bouton de tir deux fois avec vitesse.

POSSIBILITÉS DIVERSES

Appuyez sur la touche SPACE (C64 - ^) pour sauter les séquences où les joueurs arrivent ou quittent le terrain, ou retournent à leurs places après avoir obtenu un but. Appuyez sur T (C64 - Run Stop) pour abandonner le jeu, ou sur V (C64 - :) lorsque le jeu est suspendu pour terminer prématurément la mi-temps en cours.

STRATEGIE ET OPTIONS

Emlyn Hughes International Soccer offre un diversité de jeux différents. Toutes les options offertes sont choisies en employant un système simple de menu assez semblable à celui d'ordinateurs puissants

comme l'Amiga et l'Atari ST. Presque toutes les fonctions de menus sont exécutées en utilisant la manette de jeu, mais il vous faudra parfois vous servir du clavier pour y insérer un nom. Pour afficher la barre de menu qui affiche les noms des quatre menus, déplacez la flèche jusqu'au titre au sommet de l'écran et appuyez sur le bouton de tir. Déplacez le curseur vers le menu requis et appuyez à nouveau sur le bouton de tir pour afficher tout le menu.

Utilisez la manette pour déplacer le curseur sur le menu, puis appuyez sur le bouton de tir lorsque le curseur montre l'option de menu requis ou l'élément que vous voulez modifier. Certains éléments du menu sont suivis d'une repère ou d'une croix. Ce sont là les options que vous pouvez mettre en service ou non en appuyant sur le bouton de tir. D'autres affichent des valeurs (ou parfois des couleurs) que vous pouvez changer en déplaçant la manette à droite ou à gauche pendant que le bouton de tir reste enfoncé. Déplacer le curseur sur l'option requise et appuyez sur le bouton de tir pour le choisir.

Parfois les options de menus seront indiquées en caractères hachurés. Ce sont là les options qui ne sont pas disponibles à un temps déterminé. Par exemple, si aucun jeu n'est prévu l'option Play Game paraîtra en caractères hachurés. Beaucoup d'options ne sont pas disponibles pendant une compétition pour empêcher de tricher!

CHOIX DE VOTRE PELOTON

L'écran Edit Teams est probablement le plus important dans la section stratégie du jeu. Il vous permet de décider qui vous voulez dans votre peloton de 16 hommes pour la saison en cours (une fois la saison commencée vous ne pouvez plus changer votre peloton).

Pour changer les noms des joueurs déplacez le curseur sur le premier nom que vous voulez changer et appuyez sur le bouton de tir. Un curseur clignotant apparaîtra. Taper pardessus l'ancien nom et appuyez sur la touche ENTER lorsque vous avez inscrit le nouveau nom.

L'instruction "Played by:" indique si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou par un joueur vivant. Toute inscription autre que COMPUTER donne le contrôle à une personne. Il vous faut généralement indiquer le nom de la personne contrôlant l'équipe en question.

CHOIX DES EQUIPES

Vous pouvez choisir votre équipe en utilisant soit l'option Edit Team soit l'option Pick Team (mais pendant une compétition seulement Pick Team est disponible). Supposons que vous vouliez laisser tomber un équipier, le No 7 par exemple, et le remplacer par un joueur qui ne fait pas partie de l'équipe. Il faut alors déplacer le curseur sur le No 7 et appuyez sur le bouton de tir pour ramasser le numéro. Puis il faut monter et abaisser le numéro sur la colonne pour trouver le remplaçant et appuyez sur le bouton de tir pour faire tomber le No 7 contre son nom.

Si vous allouez un nouveau numéro de chemise à un joueur qui a déjà un numéro, vous ramassez automatiquement son ancien numéro que vous devez allouer à un autre joueur. Les numéros 12 et 14 indiquent les deux substitués.

ADRESSE DES JOUEURS

Chaque joueur (sauf le gardien du but) a trois facteurs d'adresse: Vitesse (*Spd*), Adresse défensive (*Def*) et Adresse attaque (*Att*). Chaque adresse peut atteindre trois niveaux différents, indiqués par le nombre de boutons bleus allumés - plus il y a de boutons allumés, plus le joueur est adroit. Pour changer le niveau d'adresse déplacez le curseur sur le bouton approprié et appuyez sur le bouton de tir - le nombre de boutons allumés passera de 1 à 2 à 3 puis retournera à 1.

NIVEAUX DE LA FORME

En début de saison tous les joueurs sont tous en très bonne forme, à 99%, mais avec chaque jeu la forme des joueurs baisse régulièrement pour cause de fatigue - et peut chuter de façon dramatique après un mauvais tackle. Les joueurs qui sont à moins de 75% de leur pleine forme commenceront à jouer bien en-dessous de leur standard normal et il vous faudra peut-être prendre un substitut. Parfois vous aimerez mieux tenter votre chance et garder un de vos meilleurs joueurs - même s'il n'est pas en

bonne forme. Cela peut avoir un bon résultat mais cela peut aussi être un désastre.

La forme s'améliorera normalement pendant le semaine entre les matchs, mais vous trouverez peut-être que les joueurs ont besoin d'une ou deux semaines pour être vraiment en pleine forme. La forme n'est pas considérée dans les matchs amicaux, ou lorsque **Equal Skills** est choisi, et elle ne change pas au cours d'un jeu - c'est à dire que les joueurs se comporteront comme s'ils étaient en pleine forme pendant un match amical, mais à la fin du jeu leur adresse n'aura pas changé de ce qu'elle fut au début du jeu.

SORTIE APRES LA PREPARATION DES EQUIPES (EDITING TEAMS)

Lorsque vous avez fini de préparer l'équipe déplacez le curseur vers la barre du menu, puis appuyez sur le bouton de tir (C64 - trouvez un espace vide, donc appuyez le bouton de tir deux fois). Un rectangle avec trois boutons sera alors affiché. Déplacez le curseur sur le bouton ? et appuyez sur le bouton de tir si vous êtes sorti par erreur; allez au bouton X et appuyez sur le bouton de tir pour sortir de la préparation sans qu'il y ait des changements (si vous vous êtes trompé). Appuyez sur le bouton de tir lorsque le curseur est sur le bouton marque par une coche si les changements que vous avez fait vous satisfont.

COMPETITIONS

Ily a a trois options, la *League* où les 8 équipes jouent une ou deux fois les unes contre les autres (suivant que l'option **Home and Away** aura été choisie), une *Coupe*, concours éliminatoire entre 8 équipes, et une *Saison* qui donne deux compétitions séparées, une *League* et une *Coupe*.

Lorsque vous commencez une compétition, toute compétition en cours est abandonnée, donc si vous voulez jouer une *Coupe* et une *League*, vous devez vous servir de l'option **Start Season**. Si vous voulez commencer une nouvelle compétition et reprendre celle qui existe plus tard, il faut utiliser la fonction **Save All** pour garder la compétition.

SAUVEGARDER LE JEU

Etant donné qu'il peut y avoir jusqu'à 60 matchs dans une saison, il est évidemment essentiel de pouvoir arrêter à tout moment pour reprendre le lendemain. L'option **Save All** sous le **Menu Game** retient non seulement tous les programmes et les résultats obtenus jusque là, mais tous les détails sur l'équipe: noms, adresse, forme, ainsi que le positionnement des diverses options à ce moment-là. **Save Team** enregistre les données pour une équipe donnée seulement, sans les positionnements, les résultats ou les programmes.

N'essayez pas de sauvegarder quelque chose sur la disquette ou la bande programmées. Il vous faut utiliser une de vos disquettes ou bandes. Rappelez vous qu'il faut charger le programme avant d'essayer de recharger un jeu inachevé.

MENUS DES OPTIONS

Duration	Chaque match peut durer jusqu'à 90 minutes (plus les prolongations)
1 or 2 vs Computer	Lorsqu'une équipe est contrôlé par ordinateur, l'autre peut être contrôlée par un ou deux personnes.
Extra Time	Des prolongations peuvent être données pour un match nul. Sinon il faut avoir un second match.
View C vs C	Des matchs entre deux équipes-ordinateur peuvent être vus ou non
Home & Away	Lors d'un championnat, les équipes peuvent être vus ou non
Practice	L'équipe contrôlée par ordinateur reste dans son camp offrant un minimum d'interférence. Utilisez ce mode pour apprendre à contrôler le système et pour vous exercer peu à peu.
Skill Level	Il y a 10 niveaux différents d'adresse pour chaque équipe-ordinateur. Ces niveaux sont en plus de l'adresse des joueurs individuels.
Equal skills	Si vous préférez, tous les joueurs peuvent avoir le plus haut niveau d'adresse
Backheels	Le blocage d'un pied peut être autorisé ou non.
Kick directions	Vous pouvez choisir de pouvoir donner des coups de pied dans 1, 3 ou 5 directions.

Auto Goalie	Le gardien de but peut être contrôlé automatiquement ou manuellement.
Auto Reselect	La reselection des joueurs peut se faire manuellement ou automatiquement.
Points for Win	Dans un match League, 2 ou 3 points peuvent être accordés pour une victoire.
Substitutes	1 ou 2 substituts sont autorisés.

MENUS DES COULEURS

Les couleurs suivantes peuvent être changées:

Pitch (terrain)	Normalement vert; peut aussi servir comme couleur de chemise
Lines (lignes)	Normalement blanche; peut aussi servir comme couleur de chemise
Flesh (peau)	Normalement rose, sert aussi pour des raies sur les chemises
Shorts	Généralement noire; sert aussi pour les cheveux des joueurs, les souliers, etc.
Goalie (gardien de but)	Les couleurs de la chemise du gardien de but peuvent être échangées avec celles d'une des équipes

MENUS DES JEUX

On peut choisir entre:

Play Match	Ceci initie le jeu indiqué au bas de l'écran
Arrange friendly	Vous pouvez organiser à tout moment (même au milieu d'une compétition) d'avoir un match amical entre deux équipes quelconques. Déplacez le curseur sur chaque équipe à tour de rôle et appuyez sur le bouton de tir. La première équipe choisie est celle qui reçoit.
Postpone Match	Si le(s) personne(s) devant jouer dans le match suivant ne sont pas disponibles, le match peut être joué à la fin du programme pour la semaine
Start Cup	Fait démarrer un concours avec épreuves éliminatoires de 8 équipes
Start League	Fait démarrer un championnat avec 8 équipes
Start Season	Fait démarrer une saison avec un concours et un championnat
Edit Team	Vous pouvez changer les noms des équipes et des joueurs, ainsi que les niveaux d'adresse. Mais une fois le concours commencé, vous ne pouvez plus les changer.
Team	Indique l'équipe affichée; déplacer la manette à droite ou à gauche pour avoir une autre équipe
Load Team	Une équipe mise sur bande ou disquette peut être chargée
Save Team	Une équipe créée par l'utilisateur peut être stockée.
Load All	Reconstitue l'état du jeu préservé précédemment avec Save All
Save All	Garde toutes les données sur les équipes, les programmes, les résultats, les couleurs, les options, etc.

AFFICHAGE DE MENUS

On peut obtenir les affichages suivants:

Show teams	Une liste des 8 équipes est affichée avec leurs Managers (personne ou ordinateur)
Show Players	Une liste des joueurs d'une équipe donnée est affichée
Team	Identifie l'équipe affichée
Show Results	Affiche les résultats d'une semaine ou d'une équipe donnée; changez l'équipe/la semaine pour obtenir celle que vous voulez
Show Table	Présente le tableau des championnats
By Team	Les résultats/les programmes affichés par équipe
By Week	... ou par semaine
Week	Quelle semaine est affichée

Conseils

Voici quelques conseils pour vous aider à tirer le maximum du jeu:

- * soyez réaliste lorsque vous déterminez l'adresse des joueurs. Par exemple, les avants seront

généralement plus rapides que les arrières mais moins bons pour la défense. Les trois chiffres indiqués sous le tableau des niveaux d'adresse indiquent le nombre de points accordé à chaque adresse et si vous et vos amis voulez choisir des équipes, vous pourriez décider sur le nombre de points à allouer aux joueurs.

- * apprenez à maîtriser le jeu simple avant d'essayer des mouvements plus sophistiqués.
- * rappelez-vous que, étant donné l'angle sous lequel vous regardez le terrain, il semble moins large qu'il n'est.

Difficultés

Rien ne se passe lorsque je choisis Play Game.

Si le match suivant est entre deux équipes-ordinateur vous ne verrez rien à moins qu'il n'y a une coche dans le Menu Options devant View Computer v. Computer

Je ne semble pas avoir le contrôle du jeu.

Les deux équipes sont probablement contrôlés par ordinateur. Mais il se pourrait que vous vous trompiez de commandes.

Rien ne se passe lorsque j'appuie sur le bouton de tir.

A vrai dire, c'est exact. Toute action est initiée par la relâche du bouton de tir, le temps d'appui sur ce bouton devant être mesuré.

J'ai du mal à contrôler les remises en jeu et les coups franc.

Pour imposer une remise en jeu ou un coup franc, vous devez appuyer sur le bouton de tir et le relâchez sans choisir une direction. Si la manette n'est pas au centre l'ordinateur présumera que vous essayez de passer à un autre joueur.

Programmation électronique et intelligence artificielle de GRAHAM BLIGHE

Section Stratégie programmée par Terry Wiley

Graphique et animation par Andrew Calver

Exécution pour Audiogenic par Peter Calver

(c) Audiogenic Software Limited 1989

Winchester House, Canning Road, Harrow, Angleterre HA3 7SJ

Copyrights

Kick Off © 1989 Anco Software Ltd.
Emlyn Hughes International Soccer © Audiogenic Software Ltd.
Fighting Soccer © Activision UK Ltd © 1988 SNK Corp.
Football Manager 2 © 1988 Addictive Games.