

# 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**. Si vous possédez d'un Spectrum tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Pour charger le programme sur Commodore cassette appuyez **SHIFT-RUN/STOP** (pour les disques tapez **LOAD":\*",8**). *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 déplacer 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 déroutant 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. *Emlyn 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 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 pourrez 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 plongeon; 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 quelques 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 attaquiez 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 lobber.

## **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 à condition de ne pas avoir déjà utilisé vos substituts), 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.

## **POSSIBILITIÉS 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 une 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. Tapez 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 substituts.

### **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 la 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 marqué 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**

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

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

## MENUS DES COULEURS

Les couleurs suivantes peuvent être changées:

<b>Pitch (terrain)</b>	Normalement vert; peut aussi servir comme couleur de chemise
<b>Lines (lignes)</b>	Normalement blanche; peut aussi servir comme couleur de chemise
<b>Flesh (peau)</b>	Normalement rose, sert aussi pour des raies sur les chemises
<b>Shorts</b>	Généralement noire; sert aussi pour les cheveux des joueurs, les souliers, etc.
<b>Goalie (gardien de but)</b>	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:

<b>Play Match</b>	Ceci initie le jeu indiqué au bas de l'écran
<b>Arrange friendly</b>	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.
<b>Postpone Match</b>	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
<b>Start Cup</b>	Fait démarrer un concours avec épreuves éliminatoires de 8 équipes
<b>Start League</b>	Fait démarrer un championnat avec 8 équipes
<b>Start Season</b>	Fait démarrer une saison avec un concours et un championnat
<b>Edit Team</b>	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.
<b>Team</b>	Indique l'équipe affichée; déplacer la manette à droite ou à gauche pour avoir une autre équipe
<b>Load Team</b>	Une équipe mise sur bande ou disquette peut être chargée
<b>Save Team</b>	Une équipe créée par l'utilisateur peut être stockée.
<b>Load All</b>	Reconstitue l'état du jeu préservé précédemment avec Save All
<b>Save All</b>	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:

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