

COMMENCER

(i) Charger le jeu

Amiga

Introduisez la disquette 1 du Programme dans le lecteur DFO, et suivez les instructions à l'écran. Si vous avez un lecteur externe, introduisez la disquette 2 Saison dans le lecteur DF1, et suivez les instructions à l'écran.

Atari ST

Introduisez la disquette 1 du Programme dans le lecteur A, et suivez les instructions à l'écran. Si vous avez un lecteur externe, introduisez la disquette 2 Saison dans le lecteur B, et suivez les instructions à l'écran.

IBM PC

Introduisez la disquette 1 du Programme dans le lecteur, et au prompt, tapez "Europe"; suivez ensuite les instructions à l'écran.

(ii) L'option imprimante

Si votre imprimante est branchée, pointez et cliquez sur "Imprimante On" lorsque le menu apparaît.

Vous pouvez imprimer diverses informations, telles que les tableaux de ligue, les résultats, etc., pendant la saison.

(iii) Nouveau jeu/Charger un jeu Sauvegardé

Le menu suivant vous offre la possibilité de commencer un nouveau jeu ou de charger un jeu que vous avez sauvegardé précédemment.

1. NOUVEAU JEU

On vous demandera si vous voulez utiliser les vraies informations sur les équipes et les joueurs pour la saison actuelle (1992/93) (disponible seulement pour la première division), ou créer des informations imaginaires.

On vous demandera d'abord combien de joueurs vont participer à ce jeu (quatre maximum). Chacun des joueurs choisit un club (en cliquant sur le nom d'un club), son caractère, et son nom. On vous demandera ensuite d'introduire une disquette vierge (cf. "Formater une Disquette Vierge"). Cette disquette est appelée "Disquette de Saison" car elle contient des données concernant la saison actuelle.

Si vous introduisez une disquette de saison qui a déjà été utilisée, les données concernant la saison précédente seront effacées (cf. Menu Principal).

2. CHARGER UN JEU SAUVEGARDE (CONTINUER LA SAISON)

Introduisez votre disquette de saison lorsqu'on vous le demande. La partie reprend à partir du menu principal (cf. Menu Principal)

3. FORMATER UNE DISQUETTE VIERGE POUR SAUVEGARDER UN JEU

Pour sauvegarder un jeu, vous devez formater une disquette vierge; pour cela suivez les instructions ci-dessous.

Amiga

Introduisez la disquette Workbench dans le lecteur DF0. Lorsque cette dernière est chargée, enlevez-la, introduisez une disquette vierge dans le lecteur DF0, cliquez sur "DF0 Disk", et cliquez ensuite sur la barre menu avec le bouton droit de la souris, afin de mettre en valeur "Disk" puis mettez en valeur "Initialize" sur le menu déroulant.

Atari ST

Introduisez une disquette vierge dans le lecteur A, à l'écran TOS cliquez sur disquette A. Placez le pointeur sur "File" (Fichier), cliquez sur "Format" sur le menu déroulant, et cliquez ensuite sur "OK". Sélectionnez double face (double sided) et cliquez sur "Format".

IBM PC

Utilisez les commandes DOS standard (référez-vous à votre manuel).



Menu Principal

MENU PRINCIPAL

Vous obtiendrez les options suivantes à partir de l'écran menu principal.

(i) Continuer saison

Vous amène aux prochaines rencontres fixées.

(ii) Voir tableaux

Affiche plusieurs tableaux joueurs/club.

Remarques

- Lorsque l'écran affiche le tableau de division de ligue, cliquez sur **DIV -** ou **DIV +** pour changer de division.
- Lorsque vous regardez les tableaux de classement des managers, cliquez sur **SCR -** ou **SCR +** pour faire défiler le tableau.
- Cliquez sur IMPR à partir du tableau de ligue pour imprimer le tableau de ligue actuellement à l'écran (à condition que l'option imprimante ait été sélectionnée, cf. "Commencer").
- Cliquez sur le nom d'un joueur pour faire apparaître son dossier (cf. "Dossier du Joueur").
- Cliquez sur le nom d'une équipe pour faire apparaître ses caractéristiques à l'écran (cf. "Caractéristiques de l'Equipe")

(iii) Infos Match

Vous donne des renseignements concernant les matches précédents, ainsi que les rencontres à venir. Vous pouvez également voir les équipes qui appartiennent au classement européen.

(iv) Caractéristiques du Club

Vous permet d'accéder à l'écran des caractéristiques des 60 clubs (cf. "Caractéristiques de l'Equipe").

(v) Compte-rendus de match

Vous permet de vérifier les statistiques de match des récentes rencontres de chaque compétition (cf. "Le Match").

(vi) Trouver Joueur

Vous aide à trouver un joueur à acheter (cf. "Transferts").

(vii) Commission/Démissionner

Prenez connaissance de la position de la commission à votre égard, et démissionnez si vous ne pouvez pas faire face à la pression.

(viii) Postes de Manager

Vous permet d'ajouter un nouveau joueur, et de voir quels sont les managers menacés d'être licenciés. Vous pouvez également savoir quels sont les postes de manager disponibles actuellement.

(ix) Equipes Nationales

Affiche les toutes dernières équipes senior et junior françaises.

(x) Changer Image

Choisissez un nouveau décor, ou modifiez la couleur et la luminosité de celui que vous avez.

(xi) Sauvegarder le Jeu

Sauvegarde le jeu en cours sur disquette.

St Etienne Equipe													
Trns		Emps		Lig		Mtch		Cmps		Info			
	BELL J		G				MENDY E						
	BOUQUET M		M DC				MOLNAR M						
	CAMARA A		MA D				MORAVCIK L						
	CHARENTREUIL C		M DC				PAGAL J						
	CUEVRO P		DM D				PASSI G						
	CYPRIEN J		D DC				PRIMARD J						
BL	DEGUERVILLE C		DM D				THOLOT D						BL
	DESPEYROUX P		DM DC										
	GROS T		D C										
	HACHECHE S		DM D										
	HUC R		G										
	KASTENDEUCH S		D DC										
	LAMBERT L		DM DG										
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	14	EFFECH
BUT			DISC			CL M		DERN		TACT			ADVS
TERMINE							DEFS		MILS		ATTS		

Details de l'Equipe

ECRAN CARACTERISTIQUES DE L'EQUIPE

L'écran caractéristiques de l'équipe et ses options vous donnent des informations détaillées sur chaque club, passant en revue les dix dernières années.

(i) La Liste de l'Equipe

Les abréviations suivantes peuvent apparaître à gauche et à droite du nom de chaque joueur:

BL	Blessé actuellement
SU	Suspendu actuellement
M	Malheureux
L	Transfert listé par le club
D	Transfert listé sur demande
SC	Sans contrat

1-14 Sélectionnés pour l'équipe qui disputera le match.

A droite de chaque nom vous trouverez des lettres indiquant la position de chaque joueur:

G	Gardien de but
D	Peut jouer comme défenseur
M	Peut jouer comme milieu de terrain
A	Peut jouer comme attaquant
D	Peut jouer comme ailier droit
G	Peut jouer comme ailier gauche
C	Peut jouer au centre

Si vous cliquez sur le nom d'un joueur vous verrez apparaître son dossier (cf. "Dossier").

Les noms des joueurs affichés en bleu foncé indiquent les joueurs qui sont passés dans l'équipe professionnelle au début de la saison.

(ii) Options

Vous obtiendrez les options suivantes:

TRNS	Affiche la liste des joueurs récemment achetés/vendus pour la saison en cours.
EMP	Vous donne des détails sur vos employés, et vous permet de licencier quelqu'un (cf. "Employés").
LIG	Affiche le tableau indiquant la position de votre club dans la ligue, après chaque match de ligue joué.

RENCL

Affiche la liste des rencontres. La prochaine rencontre est affichée en vert. Si vous cliquez sur le nom d'un ancien adversaire, vous verrez apparaître un écran affichant les statistiques du match que vous avez disputé (cf. "Statistiques de Match").

COMP

Vous verrez un résumé des dépenses et des revenus du club, de la semaine précédente. Les clubs contrôlés par l'ordinateur ne vous laisseront probablement pas accéder à ces informations confidentielles.

INFO

Fait apparaître un écran d'informations générales. A partir de là, vous pouvez cliquer sur:

IMPR

Pour imprimer votre équipe, les transferts de la saison actuelle et les résultats.

HIST

Pour afficher les performances du club pendant les dix dernières années.

RECS

Pour afficher les records du club (la meilleure victoire par exemple).

MOY

Tableau montrant la moyenne des notes de matches de la saison pour chaque joueur.

DISC

Tableau montrant les points de discipline, accumulés par chaque joueur pendant la saison.

BUT

Nombre de buts marqués par chaque joueur cette saison.

(iii) Options Supplémentaires

Si le club est contrôlé par l'ordinateur, vous aurez une option supplémentaire:

EQUIP

Affiche l'équipe de l'ordinateur, ses tactiques et son style. Pour les clubs contrôlés par les joueurs, plusieurs autres options sont disponibles:

PREC

Affiche l'écran statistiques du dernier match (cf. "Statistiques de Match")

TACT

Affiche l'éditeur de tactiques (cf. "Equipes et Tactiques").

ADV

Si vous êtes sur le point de disputer un match, cette option affiche l'équipe adverse, ce qui vous permet de prendre connaissance de sa formation, etc.

DEFS

Affiche un tableau indiquant les joueurs de l'équipe qui peuvent jouer en défense, ainsi que leurs points faibles et forts, et leur classement moyen dans la saison en cours. La liste apparaît dans l'ordre du classement moyen de la dernière saison.

MILX
de terrain.

Identique au tableau ci-dessus, mais concernant les milieux

ATTS Identique au tableau ci-dessus, mais concernant les attaquants.

O2 Ces icônes sont associées à la sélection des équipes et
CLR sont décrites dans le paragraphe "Equipe et
ECH Tactiques".

Pour les clubs sans manager:

POS Vous permet de postuler en tant que manager et/ou vous permet de voir qui d'autre a postulé.

EQUIPE ET TACTIQUES

Juste avant le match, vous verrez l'écran caractéristiques de l'équipe, vous permettant de sélectionner votre équipe, ses tactiques, et son style de jeu. Vous pouvez accéder à cet écran à partir du menu principal (cf. "Menu Principal").

1. Sélection de l'Equipe

Pour sélectionner un joueur

- (i) Cliquez sur le numéro du maillot.
- (ii) Cliquez sur le nom du joueur qui doit porter ce maillot.

Pour annuler la sélection d'un joueur

- (i) Cliquez sur **CLR**.
- (ii) Cliquez sur le numéro du maillot porté par le joueur que vous voulez désélectionner.

Pour échanger les maillots des joueurs

- (i) Cliquez sur le numéro du premier maillot.
- (ii) Cliquez sur **ECH**.
- (iii) Cliquez sur le numéro du second maillot.



Tactique d'Equipe

2. Tactiques/Style de jeu

Cliquez sur **TACT** à partir de l'écran caractéristiques de l'équipe, pour faire afficher l'écran éditeur de tactiques.

Le diagramme suppose que l'action se joue de gauche à droite (ex.: arrière gauche est situé en haut à gauche).

Pour attribuer une position à un joueur

(i) Cliquez sur le numéro du maillot.

(ii) Cliquez sur les icônes position (ex: pour l'arrière droit, cliquez sur **DEF**, puis sur **DROIT**).

Remarque: Vous ne pouvez pas avoir plus d'un certain nombre de joueurs affectés à une position donnée. Si vous essayez d'attribuer un joueur à une position, il se peut que vous receviez un message vous indiquant que la position est déjà occupée.

Pour éviter cela, utilisez l'option **ECHANGER AVEC**, pour modifier les positions et obtenir la formation désirée.

Pour échanger la position de deux joueurs

(i) Cliquez sur le numéro du premier maillot.

(ii) Cliquez sur **ECHANGER AVEC**.

(iii) Cliquez sur le numéro du second maillot.

Pour sélectionner le capitaine

- (i) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur qui va être capitaine.
- (ii) Cliquez sur **CAPT**.

Pour utiliser des tactiques prédéfinies

Vous disposez d'un certain nombre de tactiques prédéfinies.

- (i) Cliquez sur **TACT**.
- (ii) Choisissez les nouvelles tactiques dans le sous-menu qui apparaît.

Pour modifier le style de jeu

- (i) Cliquez sur **STYLE**.
- (ii) Choisissez le nouveau style dans le sous-menu qui apparaît.

Pour déplacer la position d'un joueur vers l'avant

- (i) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur que vous voulez faire avancer.
- (ii) Cliquez sur la case **AV**.

Une flèche pointant vers la droite apparaît sur le diagramme.

Remarque: Vous ne pouvez pas modifier la position de votre libéro, ou de votre gardien de but.

Pour déplacer la position d'un joueur vers l'arrière

- (i) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur que vous voulez faire reculer.
- (ii) Cliquez sur la case **ARRIERE**.

Une flèche pointant vers la gauche apparaît sur le diagramme.

Remarque: Vous ne pouvez pas modifier la position de votre libéro, ou de votre gardien de but.

Pour annuler la position avancée/reculée d'un joueur

- (i) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur.
- (ii) Cliquez sur la case **NORM**.

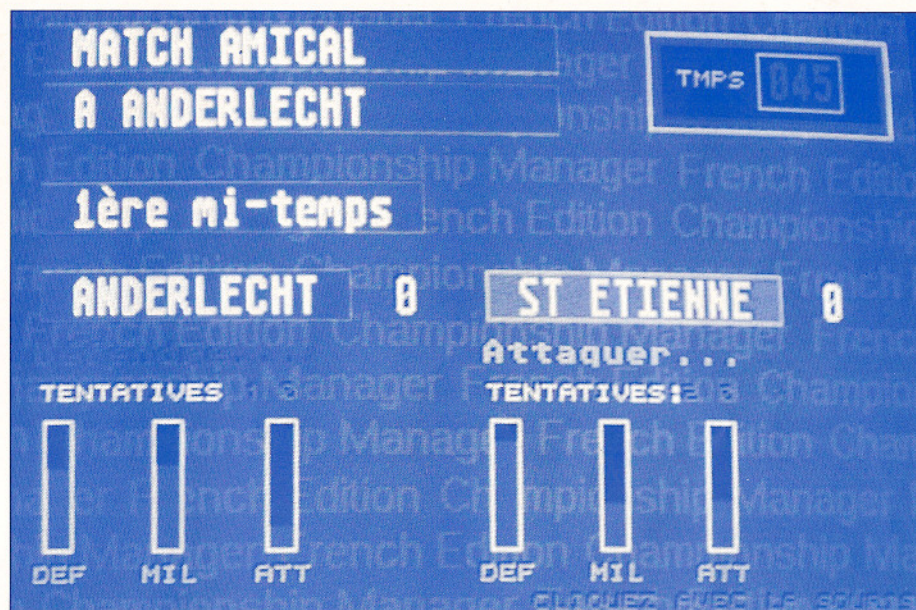
Remarques: Si vous déplacez la position d'un joueur vers l'avant cela implique que ce joueur passera plus de temps à l'avant, et moins de temps en position défensive.

Le même système s'applique à la position reculée d'un joueur.

LE MATCH

L'écran match affiche les informations suivantes: compétition, stade, temps écoulé, score, performance des défenseurs, milieux de terrain, et attaquants (sous la forme de petits graphiques), les tentatives de buts de chaque

équipe, et aussi un indicateur montrant l'équipe qui attaque actuellement. Tous les événements importants du jeu sont affichés (buts, penalties, fautes, avertissements, renvois, etc...).



Vision de Match

Pour effectuer une substitution/un déplacement tactique

Dans le cas de deux clubs contrôlés par des joueurs, cliquez le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la touche "H" pour effectuer une substitution/un déplacement tactique à domicile. Cliquez le bouton droit de la souris, ou appuyez sur la touche "A" pour effectuer une substitution/un déplacement tactique à l'extérieur.

Dans le cas d'un club contrôlé par un joueur affrontant une équipe contrôlée par l'ordinateur, cliquez l'un des boutons de la souris pour effectuer une substitution/un déplacement tactique.

Un menu apparaîtra alors, vous permettant d'effectuer une substitution/un déplacement tactique, de voir l'équipe adverse, ou de faire afficher l'écran stats de match (cf. "Ecran Statistiques de Match").

1. Pour effectuer une substitution

Sélectionnez "Déplacement Tactique" pour faire apparaître l'éditeur de tactiques.

(i) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur qui doit être remplacé.

(ii) Cliquez sur **ECHANGER AVEC**.

(iii) Cliquez sur le numéro du maillot du joueur remplaçant (12 ou 14).

Le diagramme confirme la substitution.

2. Pour effectuer un déplacement tactique

Sélectionnez "Déplacement Tactique" pour faire apparaître l'éditeur de tactiques.

Ajustez vos tactiques comme indiqué dans la section "Equipe et Tactiques".

Pour accélérer le match

Utilisez cette option lorsque vous gagnez 6 à 0 et qu'il vous reste encore vingt minutes de jeu.

Appuyez sur la barre d'espacement et les minutes s'écouleront plus vite.

ECRAN STATISTIQUES DE MATCH

L'écran statistiques de match vous indique les performances de l'équipe, ainsi que les performances individuelles des joueurs.

Chaque joueur est noté, de 1 à 10, pour le match. Ces notes apparaissent à droite du nom des joueurs.

De plus, les abréviations suivantes peuvent apparaître juste à droite du nom des joueurs:

BL Le joueur est blessé.

C Le capitaine

RE Le joueur a été renvoyé.

Il se peut qu'il y ait également un petit chiffre inscrit à droite de la note du joueur.

Ex.: J. PAPIN BL 10₃

Ce chiffre indique le nombre de buts que le joueur a marqués.

Dans l'exemple ci-dessus, J. PAPIN a bien joué (10), il a marqué trois buts,

mais il a été blessé et est sorti du terrain.

Au-dessous des notes des joueurs, vous trouverez des pourcentages indiquant la domination de la défense, des milieux de terrain et des attaquants, ainsi que les tentatives de buts de chaque équipe.

Utilisez ces informations pour juger la performance générale de l'équipe.

Enfin, vous trouverez l'affluence affichée en bas.

Cliquez sur IMP pour imprimer l'écran (si vous avez sélectionné l'option imprimante - cf. "Commencer"). (Ex.: une belle victoire lors d'un Derby). Cliquez n'importe où pour continuer.

IMPR Statistiques du Match					
ANDERLECHT			ST ETIENNE		
MT 0-0			0		
01	GARDIEN DE BUT	7	01	L.LAMBERT C	3
02	ARRIERE DROIT	7	02	S.TASTENDORF	6
03	ARRIERE GAUCHE	7	03	R.HUC	3
04	LIBERO	6	04	S.HARCHECHE	4
05	DEFENSEUR C	7 1	05	T.GROS BL	6
06	DEFENSEUR	7	06	F.DESPEYROUX	5
07	MILIEU DROIT	8	07	J.CYPRIEN	5
08	AVANT-CENTRE	7	08	F.CUEVED	5
09	ATTAQUANT	7	09	J.PRIMARD	4
10	ATTAQUANT	7 1	10	G.PASSI	5
11	MILIEU GAUCHE	8	11	J.PAGAL	5
12	REPLACANT A	-	12	L.MORAVCIK	-
14	REPLACANT B	-	14	M.MOLNAR	-
DEFENSEURS	-	67%	DEFENSEURS	-	70%
MILIEUX	-	59%	MILIEUX	-	41%
ATTAQUANTS	-	30%	ATTAQUANTS	-	33%
TENTATIVES	-	4	TENTATIVES	-	3
AFFLUENCE	-	11145			

Statistiques du Match

ACHETER DES JOUEURS

Il existe quatre options importantes: la recherche du joueur, la liste de transfert, la liste de sélection, et l'achat du joueur.

(i) La recherche du joueur

L'option recherche du joueur vous aide à trouver des joueurs à acheter.

Vous pourrez y accéder en sélectionnant "Trouver Joueur" sur le menu principal (cf. "Menu Principal"), et en cliquant sur "Recherche Joueur".

Vous verrez apparaître une série de menus vous demandant de spécifier les position(s), attribut(s), valeur, division(s), et l'âge requis.

Une liste s'affichera. Cliquez sur le nom du joueur pour faire apparaître son dossier (cf. "Dossier du Joueur"). Cliquez sur ou pour faire défiler la liste, et cliquez plusieurs fois sur , pour savoir si l'un de vos dénicheurs de talents recommande les joueurs affichés. (cf. "Employés").

(ii) La liste de sélection

C'est une liste des achats éventuels retenus par le manager.

Pour voir cette liste, cliquez sur "Trouver Joueur" sur le menu principal (cf. "Menu Principal"), et ensuite sur "Liste de Sélection".

Cliquez sur le nom d'un joueur pour faire apparaître son dossier (cf. "Dossier du Joueur"), cliquez plusieurs fois sur pour savoir si l'un de vos dénicheurs de talents recommande les joueurs figurant sur votre liste.

Pour sélectionner un joueur, faites apparaître son dossier et cliquez sur .

Pour effacer un joueur de votre liste, faites apparaître votre liste, cliquez sur , et cliquez ensuite sur le nom du joueur que vous voulez effacer.

(iii) La liste de transfert

Cette liste est composée de joueurs à vendre.

Faites apparaître cette liste en sélectionnant "Trouver Joueur" sur le menu principal (cf. "Menu Principal"), et en cliquant ensuite sur "Liste de Transfert".

Vous verrez alors cette liste s'afficher. Cliquez sur le nom d'un joueur pour faire apparaître son dossier (cf. "Dossier du Joueur"). Cliquez sur ou pour faire défiler la liste, et cliquez plusieurs fois sur pour savoir si l'un de vos dénicheurs de talents recommande les joueurs affichés (cf. "Employés").

(iv) Acheter un joueur

Pour acheter un joueur, son dossier doit être affiché.

1. Approche

Cliquez sur pour approcher le joueur. On vous indiquera alors la somme dont vous disposez, et on vous demandera de confirmer l'approche.

Le club du joueur décide alors s'il accepte le libérer, et si la réponse est positive, le joueur décide s'il veut rejoindre votre club.

Si le joueur fait partie d'un club dirigé par un joueur, et non pas par l'ordinateur, un menu apparaîtra pour vous permettre d'accepter ou de refuser l'approche.

Vous ne pouvez pas refuser l'approche d'un joueur qui n'est plus sous contrat.

2. Autres Intéressés

Tous les club qui ont sélectionné le joueur sur leur liste peuvent faire une offre. Pour les clubs contrôlés par des joueurs, un menu apparaît vous permettant d'approcher le joueur.

S'il est intéressé, vous pouvez faire une offre.

3. Négocier le Cachet

Si le joueur ne bénéficie pas d'un transfert gratuit, les clubs établiront le prix du joueur.

Tout d'abord, chaque club intéressé fait une offre (cf "Ecran des Négociations").

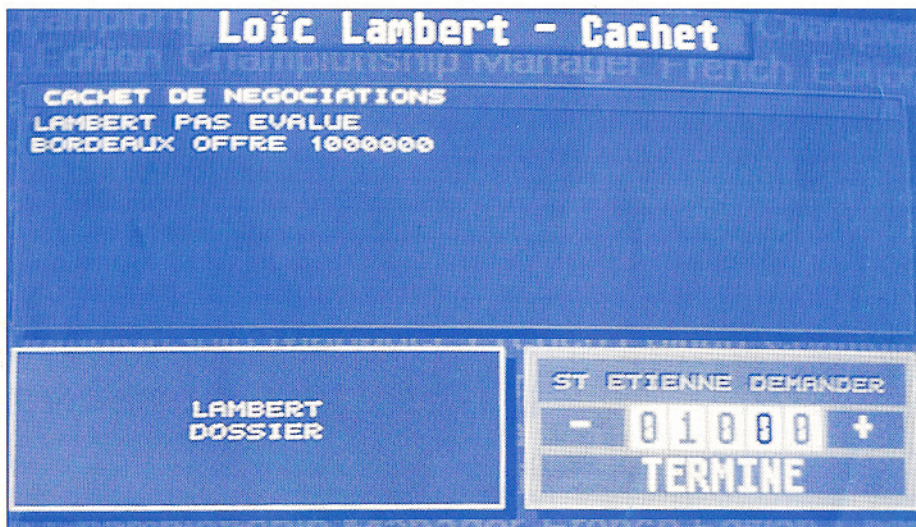
Deuxièmement, le club vendeur fixe le prix de vente (cf "L'écran des Négociations").

Vous devez recommencer ce processus jusqu'à ce que

(i) vous vous mettiez d'accord sur un prix.

ou (ii) après plusieurs négociations infructueuses, vous n'arrivez toujours pas à vous mettre d'accord.

Si vous n'avez pas pu fixer le montant du transfert, et que le joueur n'est plus sous contrat, le Tribunal Indépendant se chargera d'établir le prix.



Negotiation du joueur

4. Négocier le Contrat

Lorsque le prix a été fixé, le nouveau club doit négocier un contrat.

La durée du contrat et le salaire hebdomadaire sont négociés (cf. "Ecran des Négociations").

S'ils sont approuvés par le joueur, celui-ci rejoint le club.

ECRAN DES NEGOCIATIONS

L'écran des négociations sert à fixer le prix de vente des joueurs, faire des offres, ou négocier le contrat d'un joueur.

Vous pouvez cliquer sur:

-	Pour diminuer de un le chiffre activé.
+	Pour augmenter de un le chiffre activé.
UN CHIFFRE	Pour activer ce chiffre.
DOSSIER	Pour faire apparaître le dossier du joueur.
TERMINE	Lorsque vous avez terminé.

La case ci-dessus contient toutes les réponses à vos actions (refus du joueur/club, etc.)

MENU DU STATUT DU JOUEUR

Le menu du statut du joueur s'affiche lorsque vous cliquez sur à partir du dossier de l'un de vos joueurs (cf. "Dossier du Joueur").

Vous aurez les options suivantes:

(i) Inscrire sur la liste

Ceci inscrit le joueur sur la liste de transfert. Vous devez décider de son prix. Nous vous conseillons de jeter un coup d'œil aux estimations de l'entraîneur en ce qui concerne la valeur de ce joueur, indiquée sur l'écran dossier (cf. "Dossier").

Vous verrez ensuite apparaître l'écran prix de vente à partir duquel vous pouvez fixer la valeur du joueur (cf. "Le Prix de Vente").

(ii) Rayer de la liste

Cette option raze le nom du joueur de la liste de transfert.

Remarque: Si le joueur n'est plus sous contrat, il a le droit de refuser d'être rayé de la liste.

(iii) Réévaluer

Vous permet de modifier la valeur d'un joueur figurant sur la liste, de transfert.

Vous verrez ensuite apparaître l'écran prix de vente à partir duquel vous pouvez fixer la valeur du joueur (cf. "Prix de Vente").

(iv) Pas à Vendre

Cette option empêche les autres clubs d'approcher le joueur (autrement dit, le joueur n'est à vendre à aucun prix).

(v) Permettre Approches

Cliquez sur cette option pour annuler les effets de "Pas à Vendre", permettant ainsi aux clubs d'approcher le joueur.

(vi) Pénaliser

Vous pensez que le joueur mérite d'être pénalisé; cette option donnera au joueur une amende, correspondant au salaire d'une semaine.

Remarque: Vous ne pouvez retenir qu'un salaire hebdomadaire à la fois.

(vii) Assurer le joueur

Cette option assure le joueur en cas de blessures. On vous donnera le montant hebdomadaire de l'assurance, que vous devrez confirmer.

Remarque: Vous ne pouvez pas assurer un joueur qui est actuellement blessé.

(viii) Ne Pas Assurer le Joueur

Cette option annule l'assurance.

(ix) Augmenter Salaire

Cette option vous permet d'augmenter le salaire hebdomadaire du joueur.

Vous verrez alors s'afficher l'écran négociation des salaires ("cf. "L'écran Négociations") à partir duquel vous pouvez modifier le salaire du joueur.

(x) Renouveler Contrat

Vous permet de négocier un nouveau contrat pour un joueur qui n'est plus sous contrat.

Vous verrez s'afficher l'écran négociation de la durée du contrat (cf. Ecran Négociations), et ensuite l'écran négociation des salaires (cf. Ecran Négociations).

DEMANDES DES JOUEURS

Vos joueurs peuvent demander de partir (s'ils ne figurent pas sur la liste de transfert) ou de rester (s'ils figurent sur la liste), à n'importe quel moment de la saison.

Un menu apparaîtra, vous permettant d'accepter ou de refuser ces demandes.

Vous ne pouvez pas empêcher un joueur de partir s'il n'est plus sous contrat.

LE DOSSIER DU JOUEUR

Le dossier du joueur affiche tous les détails concernant les compétences, le statut, et le passé récent du joueur. Vous pouvez également utiliser cet écran pour les achats, les transferts et les interactions générales manager-joueur.

Options disponibles:

- AJ** Pour sélectionner le joueur. Cf. "Acheter Joueurs".
- ACH** Pour acheter le joueur. Cf. "Acheter Joueurs".
- STA** Pour faire inscrire sur la liste de transfert, pénaliser, etc. (cf. Ecran Statut du Joueur").
- HST** Si vous cliquez sur cette icône, vous verrez apparaître un écran vous indiquant la carrière du joueur. Le nombre de matches joués, les buts marqués, et la note moyenne de matches, sont affichés saison par saison. Vous verrez aussi le total de ces informations pour la carrière du joueur. Si les informations n'apparaissent pas toutes à l'écran, vous pourrez lire le reste en cliquant sur **PLUS**.

Informations Affichées

Elles sont réparties dans sept cadres.

- 1 **AGE**
- CLUB**
- PAYS** France, Portugal, Espagne, Angleterre, Italie, Suisse, Belgique, Luxembourg, Pays-Bas, Eire, Ireland du Nord, Allemagne, Autriche, Yougoslavie, Albanie, Grèce, Turquie, Bulgarie, Roumanie, Hongrie, Tchécoslovaquie, Pologne, Suède, Russie, Norvège, Ecosse, Islande, Finlande, Chypre, Israël, Danemark, Côte d'Ivoire, Brésil, Bénin, Argentine, Gabon, Cameroun, Georgie, Australie, Maroc, Sénégal, Uruguay, Algérie, Libéria, Ghana, Croatie, Tchad, Guinée, Bosnie, Nigeria. (Le pays pour lequel le joueur peut disputer des matches). Si le pays est suivi d'un "U", le joueur fait actuellement partie de l'équipe des juniors, et s'il est suivi d'un "I", le joueur est sélectionné dans l'équipe Internationale.
- CONTRAT** Donné pour la semaine/saison. Ex.: "9/1". C'est le moment où le contrat expire. Si le contrat a déjà

PLEASE INSERT VOLUME L IN ANY DRIVE

		expiré, vous verrez s'afficher "FREE AGENT" (libre).
	SALAIRE	Hebdomadaire.
	VALEUR	Valeur de transfert. Si le joueur ne figure pas actuellement sur la liste de transfert, son évaluation sera basée sur les estimations de l'entraîneur, et sera suivie d'un "C"; ex.: 120000 C".
	ASSURANCE	Somme que le club doit déboursier chaque semaine pour assurer ce joueur. Si ce dernier n'est pas assuré, le mot "AUCUN" sera affiché.
	POSITION	"Déf", "Mil", "Att", "GB" ou un mélange.
	COTE	"G", "D", "C", (gauche, droit, ou centre) ou un mélange.
2	CARACTERE	Personnalité du joueur.
	PASSE	Noté 1-20 ex: Un bon joueur en obtiendrait 20, alors qu'un mauvais en obtiendrait 1.
	TACKLE	Noté 1-20
	ALLURE	Noté 1-20
	TETE	Noté 1-20
	FLAIR	Noté 1-20
	CREATIVITE	Noté 1-20
	ENDURANCE	Noté 1-20
	INFLUENCE	Noté 1-20
3	Moral du joueur -	TRES-BAS BAS OK BON EXCELLENT
4	Disponibilité	Forme et numéro de maillot si sélectionné. Si le joueur est blessé, la description de condition et l'estimation du temps de convalescence donnée par le kiné seront affichées.
5	Dernière Saison	Présence, buts, points disciplinaires, et moyenne des notes pour la dernière saison.
6	Cette Saison	Présence, buts, points disciplinaires, et moyenne des notes pour cette saison.
7	Futurs/Clubs convoités par	Si le joueur est convoité par d'autres clubs, ceci vous sera indiqué.

LES EMPLOYES

En plus des joueurs et du manager, chaque club possède des employés, comme indiqué ci-dessous. Pour voir les employés d'un club, cliquez sur **EMP** sur l'écran détails de l'équipe.

- (i) L'entraîneur
Responsable de l'entraînement de l'équipe.
- (ii) Le kiné
Responsable de la forme des joueurs pendant le match, et de leur remise en forme à la suite de blessures.
- (iii) Trois chasseurs de tête de Ligue
Les chasseurs de têtes recommandent les joueurs au manager.
- (iv) Un dénicheur de jeunes talents
Son métier consiste à recommander les jeunes et talentueux joueurs.

Si vous n'êtes pas satisfait du comportement d'un de vos employés, vous pouvez le licencier et le remplacer.

POUR LICENCIER UN DE VOS EMPLOYES

- (i) Allez à l'écran employés.
 - (ii) Cliquez sur **LIC**.
 - (iii) Cliquez sur le nom de la personne que vous désirez licencier.
- On vous demandera de confirmer. Si vous confirmez le licenciement, vous pourrez soit vous charger de remplacer l'employé, soit laisser la commission s'en charger.

POUR TROUVER UN REMPLACANT

Vous verrez s'afficher une série de menus vous demandant de spécifier vos désirs concernant les caractéristiques et l'âge de l'éventuel remplaçant.

Une liste des remplaçants possibles s'affichera ensuite.

Cliquez sur le nom de la personne voulue pour la nommer.

- Remarques:
- (i) Vos employés peuvent avoir des compétences dans des domaines différents.
 - (ii) Lorsque vous regardez la liste des remplaçants possibles:

- A** Les compétences affichées correspondent aux compétences nécessaires au poste à pourvoir.
- B** Cliquez sur **SCR -** ou **SCR +** pour faire défiler la liste (si elle ne tient pas sur un seul écran).

ASSURANCE DU JOUEUR

Vous obtiendrez les avantages suivants si vous assurez un joueur.

- (i) Si un joueur est envoyé au centre de rééducation (cf. Blessures du joueur) ses frais seront payés par la compagnie d'assurance.
- (ii) S'il a besoin d'une opération, les frais médicaux seront payés par la compagnie d'assurance.
- (iii) S'il est forcé de mettre fin à sa carrière pour cause de blessures, la compagnie d'assurance paiera au club une somme correspondante à la valeur du joueur (établie par le Tribunal Indépendant).

Pour assurer un joueur, référez-vous à la section Menu du Statut du Joueur.

LICENCIEMENTS/OFFRES D'EMPLOI/POSER SA CANDIDATURE

Si un manager a été licencié, vous pouvez poser votre candidature pour son poste.

Pour cela, faites afficher l'écran Caractéristiques de l'Equipe et cliquez sur la case **POS**.

Un menu apparaîtra, vous permettant de poser votre candidature, ou de connaître le nom des autres managers qui l'ont fait.

Pour savoir quels sont les postes disponibles, à un moment donné du jeu, sélectionnez "Postes de Managers" sur le menu principal (cf. "Menu Principal") et cliquez sur "Infos Jobs". Tous les postes disponibles porteront la mention "Disponible".

Pendant la période où un club n'a pas de manager, l'entraîneur le remplace temporairement et se charge de l'équipe.

INFOS HEBDOMADAIRES

Vous recevrez des informations importantes à tout moment du jeu. Elles auront rapport à votre équipe (ex.: blessures, etc..) ou au monde du football en général (licenciements, reprises, etc...).

Vous obtiendrez également des renseignements concernant les transferts de la semaine.

BLESSURES DU JOUEUR

Si un joueur subit des blessures graves, vous aurez une ou deux options:

- (i) Envoyez-le au centre de rééducation.
Le centre National de Rééducation possède l'équipement et les installations nécessaires pour remettre les joueurs en forme.
Si vous envoyez un joueur au centre de rééducation, vous pourrez accélérer sa guérison. On vous indiquera le montant des frais.
- (ii) L'envoyer à l'étranger pour qu'il soit opéré par un bon chirurgien.
En cas de blessures graves, vous pourrez peut-être envoyer le joueur à l'étranger pour qu'il subisse une opération, aux mains d'un des meilleurs chirurgiens.
Si l'opération est réussie, sa période de convalescence sera écourtée.
On vous indiquera le montant d'une telle opération (ceci est en général réservé aux clubs fortunés).

ASTUCES STRATEGIQUES

1. Match

En ce qui concerne la sélection de l'équipe, il y a deux approches possibles pour le manager. La première consiste, en général, à sélectionner une équipe qui est soudée, et tient bon contre les équipes qu'elle rencontre pendant la saison. Cette méthode permet au manager de former une équipe sur laquelle il peut compter, et qu'il ne modifiera qu'en cas de joueur blessé ou suspendu. En 1981, l'équipe d'Aston Villa, dirigée par Ron Saunders, gagna le titre de Première Division en utilisant seulement 14 joueurs. Ils savaient très bien ce qu'on attendait d'eux et ils étaient solidaires.

Cependant, en 1987, l'équipe d'Everton de Howard Kendall gagna le Championnat d'une tout autre façon. Plus de vingt joueurs furent utilisés lors d'une seule saison; mais ils gagnèrent car ils surent utiliser leurs points forts, et les tactiques appropriées. Cette seconde approche consiste à prendre chaque match séparément, avoir une bonne équipe capable de s'adapter à l'équipe adverse, et changer les joueurs sélectionnés, y compris ceux qui sont blessés.

Le manager peut montrer sa vraie valeur et mettre à profit ses compétences pour influencer le jeu en cours en modifiant les tactiques ou en remplaçant un joueur. Un bon manager sera non seulement capable de remarquer un problème, mais il connaîtra les origines de ce problème, et s'il en a la possibilité, saura comment y remédier.

Il est intéressant de tenir compte des exemples de Wimbledon, Sheffield

United, et Crystal Palace ces dernières années. Ces équipes n'ont jamais pu attirer les meilleurs joueurs, mais elles ont su demeurer parmi l'élite en utilisant des facteurs comme l'endurance, l'esprit d'équipe, et la qualité. Bien entendu, toute équipe qui veut gagner des trophées aura besoin des meilleurs joueurs pour surpasser la moyenne.

La façon dont un manager va approcher les divisions inférieures peut être différente. Changer de division nécessite beaucoup d'efforts de la part des joueurs, et l'expérience est primordiale. Vous remarquerez que le manager de Leeds, Howard Wilkinson, a introduit certains types de joueurs pour permettre à l'équipe de passer en première division, et d'autres types une fois l'équipe promue (Vinny Jones est un bon exemple).

2. Transferts

L'argent ne vous permettra pas forcément d'acheter le succès. Il est cependant utile, et les managers ont besoin d'en avoir assez devant eux pour leur permettre de réaliser des transferts valables, ou spéculer si nécessaire.

Les meilleures affaires ne sont pas toujours visibles au premier coup d'œil. Un joueur peut avoir fait 2 ou 3 mauvaises saisons, qui l'ont empêché de se faire remarquer. Il se peut que des blessures soient responsables de cette situation, ou bien que l'équipe dont il fait partie ait obtenu de mauvais résultats qui ont affecté son moral. Un manager intelligent ira fouiller dans le passé du joueur, ou cherchera un moyen de l'incorporer à son équipe, de manière à ce qu'il s'y sente mieux que dans celle où il se trouve actuellement.

Les chasseurs de têtes sont très utiles pour le manager, car ils peuvent observer les joueurs chaque semaine, chose que ne peut pas faire un manager. Les grands clubs ont tous un réseau efficace de chasseurs de têtes, qui peuvent indiquer au manager les joueurs intéressants.

3. Capitaine

Le capitaine est celui qui dirige l'équipe sur le terrain, et doit être respecté et apprécié par les autres joueurs. Il faut également noter que les bonnes équipes ont en fait plusieurs "capitaines" sur le terrain qui soutiennent l'équipe dans les moments difficiles.

4. Discipline et management des joueurs

Il est important que le manager considère les joueurs comme des hommes, et non pas des machines, s'il veut en tirer le meilleur parti. Le facteur

personnel est toujours important. Les managers doivent se souvenir que chaque joueur est différent, et réagira différemment dans des situations données. Des problèmes tels que les pénalisations, les augmentations de salaire, les mises à l'écart de joueurs, doivent être résolus prudemment, car une mauvaise décision pourrait engendrer un problème capable d'affecter toute l'équipe, et bien entendu le joueur concerné.

5. Blessures

Avoir un bon kiné est un avantage certain. Mais il faut savoir que certains joueurs sont plus fragiles que d'autres. De plus, il est bon d'assurer les joueurs autant que possible, car en cas de blessure, leur salaire sera payé, ainsi que leur traitement. Si un joueur doit abandonner sa carrière pour cause de blessure, vous pourrez recevoir une compensation.

6. Matches de Coupe et Derby

Ces matches ont une atmosphère particulière et sont plus prédisposés aux changements. Très souvent, les décisions les plus courageuses des managers y seront récompensées, mais le hasard doit également être pris en compte.

7. Jeunesse et Expérience

Les jeunes joueurs doivent s'affirmer. Soyez prudent et ne forcez pas un jeune joueur à affronter trop tôt ou trop souvent la rudesse des matches. Méfiez-vous des joueurs qui se fatiguent s'ils jouent régulièrement sur une courte période, surtout s'ils sont jeunes, ou en fin de carrière, lorsque leurs jambes ne sont plus tout à fait ce qu'elles étaient.

Il est utile de posséder une association jeunesse-expérience, tout particulièrement pour les jeunes joueurs qui ont besoin d'être guidés. L'équipe de jeunes joueurs de Manchester City, dirigée par Malcolm Allinson au début des années 80, était compétente mais manquait de motivation; qu'est-elle devenue aujourd'hui?

8. Joueurs créatifs et buteurs

Toutes les équipes doivent créer des occasions, et elles ont besoin des meilleurs joueurs pour savoir les utiliser. Un manque de créativité et de bons joueurs implique moins de buts. C'est le rôle du manager de trouver le juste équilibre dans ces domaines. Il est bon de se souvenir que certains joueurs peuvent renverser le jeu en prenant une seule initiative.

GUIDE

AUTRES QUALITES DES JOUEURS

En plus des informations concernant les joueurs, décrites dans la section "Dossier du Joueur", chaque joueur possède les attributs suivants:

- TIR** - Précision du tir. Le joueur est-il un bon buteur?
- REGULARITE** - Certains joueurs sont irréguliers et ont de "mauvais jours".
- AGRESSIVITE** - Si un joueur est trop agressif il peut commettre des fautes et se faire renvoyer.

PREDISPOSITION - Predisposition du joueur aux blessures.

AUX BLESSURES

TEMPERAMENT- Comment réagit le joueur face aux provocations?

Ces attributs n'apparaissent sur aucun écran. Le manager doit déduire ces attributs en fonction des statistiques de match (notes, but, etc..), aussi bien passées que présentes.

DISCIPLINE DU JOUEUR

Chaque fois qu'un joueur est sermoné il reçoit 5 points de discipline.

Un renvoi correspond à 10 points de discipline.

Si un joueur est sermoné et renvoyé, il reçoit 10 points de discipline.

Un renvoi implique la suspension d'un joueur pour un match.

Vingt points de discipline correspondent à une suspension de deux matches.

Si un club a besoin de son joueur, (équipe réduite, ou blessure d'un autre joueur), la suspension sera retardée. Il sera suspendu aussi tôt que possible (ex: quand son équipe aura récupéré ses blessés).

Les clubs qui ont un total de points disciplinaires élevé risquent d'être condamnés à payer une amende.

LES REGLES DE LA COMPETITION

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Chaque club de ligue dispute 38 matches de ligue. Les deux premières équipes des divisions 2A et 2B passent en première division. Elles s'affrontent

également pour la finale du championnat général de 2ème division, dans une rencontre en deux manches, avec les buts marqués à l'extérieur, des prolongations, et des penalties si nécessaire.

Les finales de fin de saison se déroulent de la façon suivante.

Etape 1: 2ème de division 2A contre 3ème de division 2B -(i)

3ème de division 2A contre 2ème de division 2B -(ii)

Ces matches sont des rencontres simples, avec des prolongations et des penalties si nécessaire.

Etape 2: Vainqueur de (i) contre vainqueur de (ii) -(iii).

C'est une rencontre en deux manches, avec des prolongations, les buts marqués à l'extérieur et des penalties si nécessaire.

Etape 3: Vainqueur de (iii) contre 18ème de 1ère division.

C'est une rencontre en deux manches, avec des prolongations, les buts marqués à l'extérieur et des penalties si nécessaire.

Le vainqueur joue en première division la saison suivante.

LA COUPE DE FRANCE

La coupe de France rassemble les 60 équipes de la ligue, plus des équipes non-ligue, et se déroule de la façon suivante:

- | | | |
|------------------|---|---|
| Première manche | – | Les 10 dernières équipes de division 2A et 2B de la saison dernière, et les équipes non-ligue s'affrontent. |
| Deuxième manche | – | Les vainqueurs de la première manche, et le reste des équipes de division 2A et 2B, et les équipes de division 1. |
| Troisième manche | | Les vainqueurs de la deuxième manche. |
| Etc | | |

COUPE DE LIGUE DOMARK

La coupe Domark rassemble seulement les 60 équipes de la ligue, et se déroule de la façon suivante:

- | | | |
|-----------------|---|--|
| Première manche | – | Toutes les équipes de division 2A et 2B et les 16 dernières équipes de division 1 de la saison dernière. |
| Deuxième manche | – | Les vainqueurs de la première manche, et les quatre premières équipes de division 1 |

de la saison précédente.

Troisième manche – Les vainqueurs de la deuxième manche.
Etc

Les première et deuxième manches ainsi que les rencontres de demi-finales sont jouées sur 2 matches, avec les buts marqués à l'extérieur, des prolongations et des penalties si nécessaire.

Toutes les autres rencontres sont des matches simples, avec des prolongations et des penalties si nécessaire.

LES COUPES EUROPEENNES

Coupe de l'UEFA

Les clubs qui terminent 2ème, 3ème, et 4ème en première division, ainsi que le vainqueur, se qualifient pour la coupe de l'UEFA.

Coupe des Vainqueurs de Coupe

Les vainqueurs de la coupe de France, et les détenteurs de la coupe des Vainqueurs de Coupe se qualifient pour cette compétition.

Coupe Européenne

Le champion de ligue et le détenteur de la coupe se qualifient.

Les clubs peuvent participer à une seule compétition européenne. Si un club se qualifie pour plus d'une compétition, il participera à la coupe la plus importante pour laquelle il s'est qualifié (Coupe Européenne 1er choix, Coupe des Vainqueurs de Coupe 2nd choix, Coupe de l'UEFA 3ème choix).

Toutes les places libérées par les résultats des matches ci-dessus, sont remplies par les meilleurs qualifiés suivants. (ex: Les seconds de la Coupe de France, le club qui a terminé 6ème de la ligue, etc...).

Tous les matches nuls impliquant plus de huit clubs sont classés.

8 clubs sont classés.

Pour voir les clubs classés, sélectionnez "Info Match" sur le menu principal, puis "Voir Classement".

Tous les tours, mis à part la finale de la coupe Européenne et de la coupe des Vainqueurs de Coupe, sont disputés sur le principe de matches aller et retour.

Le match aller se joue pendant 90 minutes seulement. Si le score est nul

après les 90 minutes du match retour, l'équipe qui a marqué le plus de buts à l'extérieur se qualifie pour le tour suivant. Si les deux clubs ont le même nombre de buts à l'extérieur, des prolongations seront accordées.

La règle des buts à l'extérieur s'applique après les prolongations.

Si les deux équipes ne peuvent toujours pas être départagées, les tirs au but seront utilisés pour déterminer le vainqueur.

Les matches ne peuvent pas être rejoués dans les compétitions européennes.