

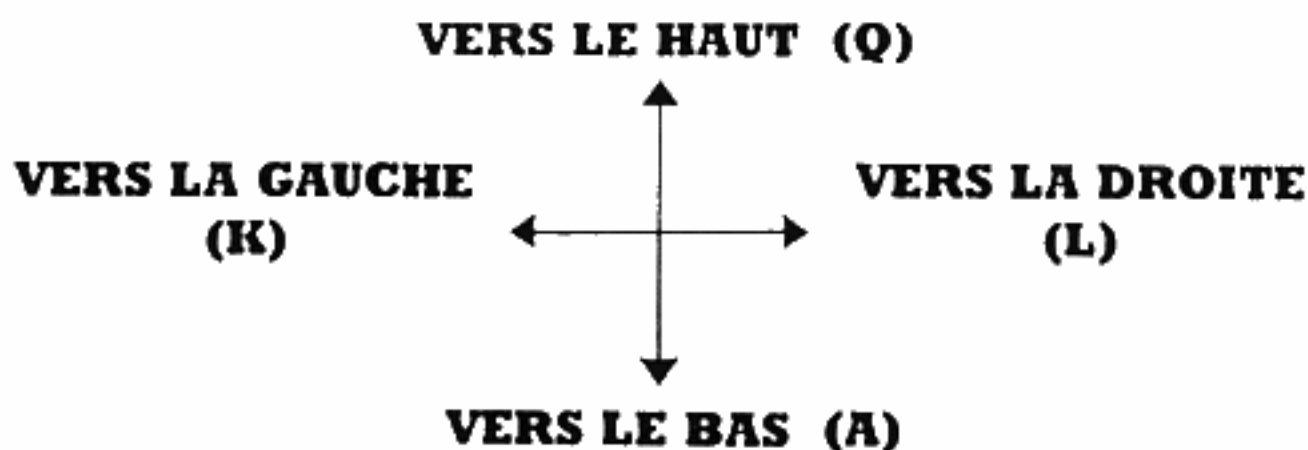
Footballer of the Year 2™

SCENARIO

Le but de ce jeu est très simple – devenir le meilleur buteur du pays, le footballer de l'année. Mais ce titre tant envié n'est pas qu'une question de bons dribblages ou de buts marqués. Le meilleur joueur du pays a aussi besoin de travailler au sein d'une équipe, de penser sur le terrain, de ne pas avoir peur de passer des heures à s'entraîner et a aussi besoin de bien connaître le sport et son histoire. Demandez donc à Gary Lineker...

COMMANDES

Le jeu peut être contrôlé par le manche à balai SINCLAIR, KEMPSTON ou PROTEK. Vous pouvez aussi utiliser le clavier. Les touches sont les suivantes:



BARRE D'ESPACEMENT – Feu.

LE JEU

Pendant le jeu on vous demandera de prendre des décisions qui, pour la plupart, auront comme réponse, OUI (Yes) ou NON (No). Nous avons inclus une facilité rapide de confirmation pour accélérer le jeu. Vous pouvez utiliser les touches **Y** ou **N**, ou utiliser le manche à balai/la souris pour entrer YES ou NO. Si vous utilisez la souris, appuyez sur le bouton de **GAUCHE** pour entrer YES et sur le bouton de **DROITE** pour NO. Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite donne les mêmes réponses.

Une fois le jeu chargé, on vous demandera si vous voulez chargé un jeu déjà sauvegardé ou pas. Appuyez sur **N** (No) sauf si vous avez déjà un jeu et l'avez sauvegardé. Si vous avez déjà joué et sauvegardé un jeu sur une cassette/disquette, insérez la cassette/disquette de données et appuyez sur **Y** (YES).

Puis au moment indiqué, entrez votre prénom et votre nom de famille et le niveau d'habileté (1 – facile, 9 – difficile) auquel vous voulez jouer.

On vous demandera alors si vous voulez construire votre division en changeant le

nom des équipes. Si vous voulez changer une équipe ou une autre, appuyez sur Y et suivez les instructions de l'écran jusqu'à ce que vous soyez satisfait des changements faits.

Maintenant c'est le moment de décider. Choisissez la division dans laquelle vous voulez tout d'abord jouer, puis votre nationalité, au cas où vous seriez sélectionné dans une équipe internationale.

Et maintenant, c'est parti. Vous verrez devant vous le menu principal de commandes. C'est de là que toutes les décisions sont prises.



Fig. 1 Menu de Commandes

Vous êtes maintenant au début d'une nouvelle saison et vous avez signé un contrat avec une équipe britannique de Superleague (championnat). A chaque fois que vous cliquez sur l'icône PLAY vous jouerez un autre match de la saison. Ces matchs sont:

- League Matches (Matchs de Championnat)
- Gremlin Supercup Matches (Matchs de coupe Gremlin)
- Supercup Matches (Matchs de coupe)
- World Supercup Matches (Matchs de coupe du monde)
- (Si vous êtes dans la sélection internationale)

JEU (A)

Avant chaque match (si votre équipe joue cette semaine là) on vous demandera si vous voulez acheter des cartes de but supplémentaires. Ces cartes représentent la possibilité de buts pour votre équipe, et vous commencez avec 10 cartes. Chaque carte supplémentaire coûte £600. Votre salaire et vos soldes bancaires vous sont montrés et vous devez alors décider d'en acheter ou pas.

Puis on vous demandera si vous voulez en utiliser au cours du prochain match et, si oui, combien (1 - 3). Un écran de sélection vous demandera laquelle des cartes vous voulez utiliser. Chaque carte représente une manoeuvre tactique différente dont vous aurez besoin pour marquer un but.

Chacune des manoeuvres choisies vous sera montrées sur un tableau noir (Fig 2).

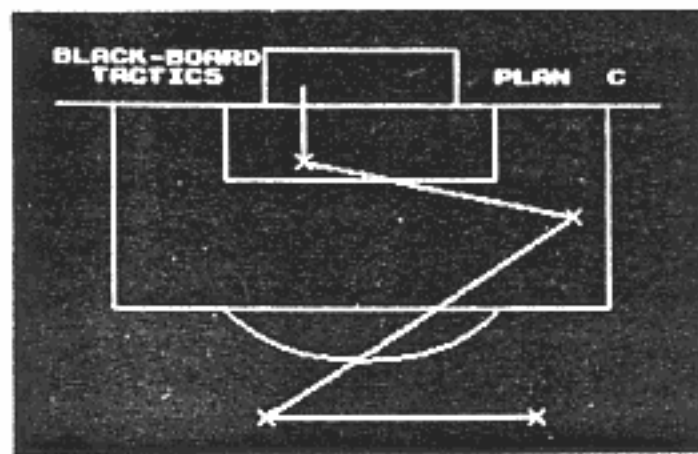


Fig 2 – Un plan tactique typique

Les lignes droites représentent ce que vos coéquipiers espèrent faire avec le ballon. La ligne en pointillés montre votre rôle dans le plan. Au bon moment du match, vous devez suivre le plan, intercepter le ballon au bon endroit, et ensuite tirer au but. Vous devez donc apprendre chaque manoeuvre par coeur.

Après avoir vu et appris un plan, appuyez sur **FEU**, soit pour voir le prochain plan soit pour jouer le match.

Nous arrivons maintenant au moment crucial. Vous contrôlez votre joueur au **CLAVIER/MANCHE A BALAI – VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE, LA DROITE** déplace le joueur. **FEU** frappe le ballon. Suivez bien le ballon des yeux, attendez le bon moment, courez vous mettre en position et mettez votre plan en action. Marquez un but. Ce n'est pas plus difficile que ça...

A la fin du match les résultats, de votre match et des autres joués ce jour-là, seront affichés. Appuyez sur **FEU** pour retourner au menu de commandes.

QUITTE OU DOUBLE (B)

Evidemment, plus vous marquez de buts, plus vous gagnez d'argent. Mais vous pouvez gagner de l'argent autrement. Avec votre statut potentiel de personnalité du monde du foot vous pouvez gagner de l'argent grâce a des apparitions publiques, des événements médiatiques et du sponsoring. Personne ne veut seulement qu'un joueur de football – cependant vous avez la personnalité, l'intelligence et la connaissance du football pour devenir un des grands de ce sport.

C'est ici qu'arrive l'icône **DOUBLE OR NOTHING** (Quitte ou Double). Cliquez l'icône et l'écran "Quiz Show" apparaîtra, vous demandant d'abord combien d'argent vous souhaitez jouer. Tapez la somme (£10 – £500) et appuyez sur **RETURN**. On vous posera une question 'trivial' de football vous devrez répondre par 1, 2 ou 3. Si vous avez choisi la bonne réponse vous doublerez la somme jouée, si vous avez donné la mauvaise réponse, vous perdez tout l'argent joué. Dans le premier cas on

STATE OF AFFAIRS (C) (LA SITUATION DES EQUIPES)

Pour voir le classement de votre équipe dans la division, cliquez sur l'icône STATE OF AFFAIRS. Ceci vous donnera le tableau de la division, ainsi que les points gagnés, les matchs joués et les buts marqués, par vous et par vos adversaires. Cela vous donnera aussi une idée de la performance des autres équipes, au cas où vous décideriez de...

TRANSFERT (D)

Si vous avez marqué des buts à tout va, mais que votre équipe continue à perdre, il serait peut-être temps de considérer un transfert. Parce que, ne vous faites pas d'idées, quelque soit votre talent, si vous jouez dans une équipe minable, vous ne serez jamais le Footballeur de l'Année.

Pour pouvoir acheter une carte de transfert, cliquez sur l'icône TRANSFER (Transfert). Une carte coûte £5,000 et vous serez considéré pour une autre équipe. Deux possibilités s'ouvrent devant vous; soit on ne s'intéresse pas à vous, parce que jusqu'ici votre carrière n'a impréssione personne, soit on veut vous acheter, à condition que vous répondiez à un nombre de questions 'trivial' ou que vous marquiez un certain nombre de buts au cours de votre prochain match.

La somme offerte et votre part vous seront montrées, et vous aurez le choix d'accepter ou de refuser. Si vous acceptez, vous devrez ou répondre aux questions, ou marquer les buts. Si vous réussissez, vous serez transféré. Maintenant vous aurez la chance de battre votre ancienne équipe comme tout le monde a pu le faire jusqu'ici.

CARRIERE (E)

En cliquant sur l'icône CAREER (Carrière), vous obtiendrez une liste des équipes pour lesquelles vous avez joué, les coupes que vous avez gagnées et votre dossier F.O.T.Y. (Footballeur de l'Année) (combien de fois vous avez obtenu ce titre). Cliquez une nouvelle fois et vous retournerez au Menu de Commandes.

SAUVEGARDER/CHARGER (F)

Cette icône vous permet soit de SAUVEGARDER votre carrière sur une CASSETTE/DISQUETTE, soit de CHARGER une carrière jusqu'ici sauvegardée. Si vous voulez sauvegarder votre présente situation, introduisez une CASSETTE/DISQUETTE vierge (la DISQUETTE doit être formatée) et cliquez sur 'SAVE GAME' (Sauvegarder le Jeu).

ABANDONNER (G)

L'icône QUIT (Abandonner) vous permet d'abandonner le match en cours.

LES EQUIPES INTERNATIONALES

A certains moments de la saison, vous serez considéré pour votre équipe internationale, et on vous offrira une place à condition que vous marquiez un certain nombre de buts au cours de votre prochain match. Si vous réussissez vous jouerez alors des matchs internationaux pour votre pays tout en continuant de jouer dans votre division; vous aurez ainsi la possibilité d'améliorer vos chances de devenir le Footballeur de l'Année.

Si vous voulez rester dans l'équipe internationale vous devez marquer au moins un but à chaque match.

LA FIN DE LA SAISON

Deux prix seront accordés en fin de saison. Le premier, le prix du meilleur buteur, sera accordé au joueur qui a marqué le plus de buts au cours de la saison. Si vous gagnez ce prix, vous serez mieux placé pour gagner le second prix, le Footballeur de l'Année, le Meilleur Joueur du Pays. En êtes-vous capable? Pour le savoir il vous faudra finir la saison. Bonne chance.