

4 - QUELQUES CONSEILS

CHALLENGE FOOT se prête à de nombreuses combinaisons tactiques. Voici quelques indications qui vous permettront de devenir un stratège hors-pair:

. Achat du club :

- Le coefficient de subventions est fixe tandis que l'image de marque peut s'améliorer de match en match (et donc entraîner des rentrées supplémentaires). Il n'est donc pas indispensable, surtout si vous avez choisi l'option "saison", d'avoir une image excellente dès le départ.

. Gestion :

- Les impôts sont calculés à chaque match d'après le montant de votre avoir. Payez-les quand votre avoir est au plus bas!

Les abonnements (une fois par partie) sont liés à l'image de marque. Il vaut mieux lancer la campagne quand votre image est la meilleure.

Ne laissez pas dormir l'argent sur votre compte. Epargnez, vous gagnerez des intérêts supplémentaires!

Inversement, n'empruntez qu'en dernière limite. Cela coûte cher!

. Match :

- N'hésitez pas à opérer de fréquents changements d'aile pour déstabiliser votre adversaire.

- N'abusez pas de la faute. Votre image de marque s'en ressentirait.

- Mais exceptionnellement, n'hésitez pas à commettre une faute si votre adversaire bloque délibérément le jeu (s'il "bétonne" devant les cages par exemple). Comme l'arbitre peut se tromper, les changements de position introduits par le coup franc peuvent créer des ouvertures.

5 - REMERCIEMENTS PARTICULIERS...

aux entreprises qui, déjà engagées dans le monde du football, ont collaboré à la réalisation de CHALLENGE FOOT Micro :

- ONET, nettoyage industriel

- EUREST, restauration de collectivités

- BENCO, la boisson vitaminée

- MAMIE NOVA, produits lactés

Vous les retrouverez en phase gestion, lors du choix des sponsors ainsi que sur les lignes de touche du terrain.

GENERATION 5

LE LOGICIEL INTELLIGENT

CHALLENGE FOOT SENIOR

AUTEURS

Jacques BOUVIER - Roland CHATARD - Jacques THIBERT

REALISATION GENERALE

Bernard DELEGLISE - Alain LAURENT

ADAPTATIONS

Franck RONZONI - Bernard DOMENGE

CONCEPTION ARTISTIQUE - GRAPHISME - MUSIQUE

Caroline GORMAND - Dominique MICHON - Christain MOREL-BÄHLER

Paul MAURIER - Marie-Hélène BERNARD

GENERATION



200, Quai Bayard

73000 CHAMBERY

Tel. : 79 85 65 32 Fax : 79 85 65 34

A) LANCEMENT DU LOGICIEL

Avant toutes choses, éteindre et rallumer la machine.

AMSTRAD CPC

Insérez la disquette face A, taper RUN"FOOT (puis ENTER).

COMPATIBLES PC

Chargez votre MS/DOS puis insérez le logiciel dans le lecteur. Tapez alors FOOT (puis ENTREE).

Carte graphique : Il vous faut obligatoirement une carte CGA, EGA ou VGA. On demande votre configuration au lancement du logiciel. Dans le doute, vous pouvez toujours choisir CGA par défaut.

Souris: Pour que la souris (compatible Microsoft) fonctionne, le programme MOUSE.COM, livré avec votre souris, doit avoir été lancé auparavant. Si vous remarquez un problème, reportez-vous à la documentation accompagnant votre souris.

Si des modifications ou compléments sont apportés au programme après l'impression de cette notice, celles-ci figureront dans un fichier LISEZ-MOI (Tapez LISEZMOI puis ENTREE)

ATARI ST

Insérez la disquette dans le lecteur puis allumez la machine. Le programme se lancera tout seul (disquette auto-boot).

B) PROBLEMES TECHNIQUES

N'oubliez pas de renvoyer rapidement le bon de garantie. Cela vous permettra d'obtenir l'échange du produit en cas de problème ou de détérioration de la disquette originale.

Vous pouvez aussi contacter notre service technique au 79 85 65 32

CHALLENGE FOOT JUNIOR

1 - Présentation

2 - Manipulations : mode "souris" et icones

3 - Jeu à plusieurs joueurs

- . A) Choix initiaux
- . B) Achat des clubs
- . C) La phase gestion
- . D) La phase match
- . E) Bilan et sauvegarde

4 - Remerciements particuliers

Pour avoir un premier aperçu du jeu, choisissez l'option MATCH SIMPLE au début du programme. Laissez-vous ensuite guider par les aides intégrées (cliquez l'icône AIDE) ou reportez-vous au chapitre "La phase match" dans la notice.



L'ICONE AIDE

1) PRESENTATION

CHALLENGE FOOT est un jeu d'un type totalement nouveau alliant connaissances sportives, stratégie, réflexion. Il respecte les règles et l'esprit du football moderne et demande de faire preuve d'esprit de décision et de rapidité de réaction.

Il comprend une phase "gestion d'un grand club européen" et une phase "jeu sur le terrain" où vous devrez déployer toutes vos qualités de tacticien. Vous serez donc tour à tour président de club, manager, entraîneur et joueur et vos résultats dépendront de la synthèse de ces capacités.

2) MANIPULATIONS : MODE SOURIS ET ICONES

Le logiciel se joue entièrement en mode souris (avec les flèches du clavier ou joystick sur CPC). Vous déplacez une flèche à l'écran et vous validez votre choix en cliquant (ou en enfonçant la barre ESPACE sur CPC).

Sur le terrain, vous déplacez un curseur en forme de cadre. Vous opérez par **clie long** ou **clie court** : un clic long signifie que vous maintenez enfoncé le bouton de la souris. Vous le relâchez immédiatement pour un clic court (mêmes manipulations sur CPC avec la barre ESPACE). Ces principes, d'une économie remarquable, permettent de placer sur le terrain les joueurs ordinaires (clie court) ou champions (clie long) et de valider les cases lors de leurs déplacements.

Sur PC, clic court : bouton gauche ou touche ENTREE.

Clic long : bouton droit ou barre ESPACE.

Les différents menus et systèmes d'icônes vous seront expliqués au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Pour les raccourcis clavier sur ATARI et PC, voir la feuille annexe.

3) JEU A PLUSIEURS JOUEURS

CHALLENGE FOOT permet la compétition entre 2 joueurs ou plus. Vous pouvez suivre votre club durant une saison entière ou organiser un tournoi. Ces options sont à déterminer au début.

A) Choix initiaux

• **Match simple** : vous décidez de jouer UN SEUL match. Il n'y aura pas alors de phase gestion. Après avoir choisi votre club, vous commencerez aussitôt la partie sur le terrain.

• **Saison 2 joueurs** : vous pouvez jouer de 3 à 8 matchs, avec ou sans phase gestion. Vous verrez vivre votre club sous des aspects divers: évolution des finances et de son image de marque, transferts de joueurs, réussite en championnat, etc.

• **Tournoi** : le principe est le même qu'en saison, mais à plus de 2 joueurs. Chaque club va alors rencontrer tous les autres. Là encore, vous pouvez choisir de jouer avec ou sans gestion. Vous pouvez aussi choisir de ne jouer que les matchs "aller" ou bien de rencontrer 2 fois chacun de vos adversaires lors d'un match "aller" et d'un match "retour".

Le jeu est plus intéressant si vous jouez un grand nombre de matchs à plusieurs joueurs. Les combinaisons sont beaucoup plus variées, votre réussite (ou votre échec) n'est plus lié à un seul match, et elle n'en acquiert que plus de valeur !

• **Charger une partie** : vous pouvez sauvegarder l'état de la partie (options "SAISON" ou "TOURNOI"). Cette option vous permet de reprendre le jeu là où vous l'avez laissé (voir plus loin).

La boîte de dialogue suivante permet de modifier un certain nombre de paramètres notamment la durée du match et le temps de réflexion.

Durée du match : choisissez la durée qui vous convient.

Temps de réflexion : c'est le temps laissé pour chaque coup. Il est de 30, 60, 120, 180 secondes ou illimité. Les options en temps limité vous obligent à réagir rapidement (comme dans la réalité du football).

B) Achat des clubs:

Choisissez un des 32 prestigieux clubs européens proposés. Ceux-ci sont regroupés en 4 séries et comptent un nombre de joueurs-vedettes correspondant: 1 champion en série 1, 2 champions en série 2, etc. **Ces joueurs-vedettes disposent de qualités supplémentaires sur le terrain.** Il est souhaitable d'en posséder un maximum dans votre équipe.

Sans phase gestion, vous pouvez choisir n'importe lequel de ces clubs, sinon il vous faut d'abord trouver l'argent nécessaire à l'achat :

Constitution du capital de départ : Une somme semi-aléatoire représente votre fortune personnelle. Afin de ne pas laisser le hasard seul maître, 4 questions à 5 millions l'une vous sont ensuite posées. Vous pourrez ainsi accroître votre capital tout en testant l'étendue de vos connaissances footballistiques !

Choix d'un club : Les 8 clubs de la série 1 apparaissent alors.

Pour voir les clubs des autres séries, cliquez sur les boutons correspondants.

Les indications figurant dans le tableau sont les suivantes:

• **Prix :** la valeur d'achat des clubs. Ceux qui sont au-dessus de vos moyens figurent avec une couleur différente.

• **Salaires :** le montant des salaires que vous devrez verser à chaque match.

Tenez-en compte au départ et calculez la somme totale que vous dépenserez dans une saison de 5 matchs par exemple.

• Deux coefficients (de 1 à 3 étoiles) gèrent les subventions que vous pouvez obtenir et **l'image de marque** de votre club. **Ces coefficients varient à chaque allumage de l'ordinateur :** ainsi, un club peut avoir une excellente image de marque (3 étoiles) un jour et une image détestable le lendemain. Comme dans la réalité !

Ces coefficients ont une influence sur les recettes, soit à chaque match, soit une fois par partie: l'image de marque intervient à chaque match dans la négociation des droits TV et une fois par partie lorsque vous lancez la campagne d'abonnements.

Le coefficient de subventions influence les versements des sponsors à chaque match et la subvention municipale globale qui vous est allouée une fois par partie. A vous de trouver la meilleure combinaison entre ces différents facteurs!

Ajoutons que l'image de marque d'un club peut s'améliorer ou se dégrader au cours d'une partie. Elle s'améliore si les joueurs se comportent sur le terrain d'une manière exemplaire, elle se dégrade si ceux-ci accumulent les fautes et pratiquent l'anti-jeu. Bien évidemment, les rentrées d'argent dans les caisses s'en ressentent!

Si vous avez choisi l'option TOURNOI, vous devez alors sélectionner le match à disputer en cliquant la case correspondante dans le tableau des rencontres.

C) La phase gestion (facultative)

Les joueurs vont maintenant procéder à tour de rôle aux opérations de gestion nécessaires avant de commencer le match. Elles se divisent en trois grandes catégories: RECETTES, DEPENSES, BANQUE. Pour accéder à chacune de ces catégories, cliquez l'icône correspondant dans le bandeau du haut (les 2 autres icônes sont l'icône SUITE et l'icône AIDE).

RECETTES : En ouvrant le classeur, vous accédez à cinq rubriques représentant des types différents de recettes. Cliquez sur les intercalaires pour obtenir les rentrées d'argent correspondantes:

• **TV :** Cette recette intervient à chaque match. Les droits TV sont d'autant plus importants que votre image de marque est bonne.

. **SPONSORS** : Cette recette est associée au coefficient de subventions. Un des 4 sponsors associés à GENERATION 5 pour la réalisation de CHALLENGE FOOT va subventionner votre équipe. Vous pouvez demander un sponsor nouveau à chaque match.

. **SUBVENTIONS** : A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez encaisser les subventions de la municipalité. Mais elles ne sont accordées qu'une seule fois.

. **ABONNEMENTS** : La campagne d'abonnements vous procurera des recettes une seule fois par partie elle aussi. Elles sont liées à l'image de marque de votre club.

. **VENDRE CHAMPIONS** : Cette possibilité de recette n'est à utiliser qu'en dernière extrémité: vos joueurs-vedettes vous seront très utiles sur le terrain !

DEPENSES : 4 rubriques figurent dans ce classeur.

. **IMPOTS** : A chaque match, vous devez régler vos impôts. Ceux-ci s'élèvent exactement au quart de votre avoir du moment (épargne comprise).

. **FRAIS** : Cette rubrique représente les frais de fonctionnement du club. Ceux-ci sont en rapport direct avec le montant des salaires: un club qui verse des rémunérations élevées a tendance, d'une manière générale, à vivre sur un grand pied!

. **SALAIRES** : Vous devez bien sûr payer vos joueurs à chaque match. Les salaires vous ont été indiqués lors de l'achat du club.

. **ACHETER CHAMPION** : Un club peut posséder un joueur de plus que la série à laquelle il appartient. Ainsi, un club de série 3 peut posséder jusqu'à 4 champions. Vous avez tout intérêt à utiliser cette possibilité si vous en avez les moyens financiers (le coût du transfert est d'autant plus élevé que la série est plus prestigieuse).

Rien ne vous oblige à encaisser vos recettes avant de passer la main au joueur suivant. Par contre, vous devez impérativement régler toutes vos dépenses.

Une lumière rouge (ou une couleur différente) indique si votre caisse est négative.

. **BANQUE** : Vous pouvez faire appel à la banque soit pour faire fructifier votre argent (épargne) soit pour emprunter: en effet, une caisse négative est possible mais vous paierez alors des agios assez importants.

. **EPARGNE** : Vous pouvez mettre de côté l'argent que vous avez en caisse. Il rapportera un intérêt de 5%.

. **RETRAIT** : Cette rubrique vous permet de retirer l'argent que vous avez épargné.

. **EMPRUNT** : Il vaut mieux emprunter que de payer des agios pour une caisse négative. Mais il est encore meilleur de gérer ses finances sans créer de déficit. Vous pouvez emprunter jusqu'à la moitié du prix d'achat du club.

. **REMBOURSER** : Cette rubrique vous permet de rembourser l'argent que vous avez emprunté.

. **INFOS** : Vous verrez les informations essentielles sur votre club. La "balance" indique le solde (positif ou négatif) de votre compte.

Cliquez sur l'icône "SUITE" pour donner la main au joueur suivant.

D) La phase match

Le moment de la rencontre est arrivé. Le terrain est représenté par un plateau de 18 cases par 11 cases. Il est entouré des lignes de touche et de but représentées par des cases plus petites.

Vous devez :

- Placer les joueurs dans leur camp selon la disposition la plus efficace.
- L'engagement sifflé, déplacer à chaque tour de jeu 3 de vos joueurs et éventuellement le ballon du nombre de cases indiqué.

1. DISPOSITON A L'ECRAN

En dessous du terrain figurent les 2 chronomètres indiquant la durée du match et le temps de réflexion restants.

A droite de l'écran figurent 3 icônes (de haut en bas)



- UNDO permet d'annuler et de rejouer la dernière action.



- SUITE donne la main au joueur suivant.



- AIDE rappelle l'action à accomplir.

Ces icônes apparaissent ou s'éclairent (sur CPC) lorsqu'elles sont actives.

2. PLACEMENT DES JOUEURS

A droite de l'écran apparaissent (de haut en bas) le nombre de joueurs ordinaires, champions et goal à placer. Déplacez le curseur en forme de cadre sur la case où vous désirez placer un joueur, puis cliquez (clic court); un joueur ordinaire apparaîtra. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé (clic long), il sera remplacé par un champion puis par le goal. Pour annuler un placement, cliquez à nouveau sur la case.

Pour PC, reportez-vous au fichier LISEZ-MOI.

Le club engageant doit placer un joueur sur la case de la balle. L'autre équipe ne peut avoir de joueurs dans le rond central.

Le placement terminé, cliquez sur l'icône SUITE.

3. REGLES DU JEU

A chaque tour de jeu, 3 dés (portant des valeurs de 1 à 3) sont tirés. Vous devez déplacer 3 joueurs du nombre de cases correspondant, et la balle (si vous la possédez) d'un nombre de cases égal à la somme des 3 dés. Vous procéderez par clic court ou clic long (voir chapitre 2: manipulations...).

. Déplacement de la balle.

- Il est possible de faire transiter la balle par un ou plusieurs équipiers. Entre chaque joueur, la balle doit se déplacer

en ligne droite (diagonales comprises) pour un joueur normal.

éventuellement avec un changement de direction (angle de 135° sur une case intermédiaire) si le passeur est un champion (tir brossé). Un clic court indique une case intermédiaire, un clic long indique une case finale.

- La balle ne peut pas passer par une case occupée par un adversaire (mais on peut lui faire la passe!).

- Cas particuliers du triple : Lors d'un triple aux dés (par ex. 2+2+2), on peut tirer en ligne droite par dessus un adversaire à condition que celui-ci ne se trouve pas à proximité immédiate du tireur.

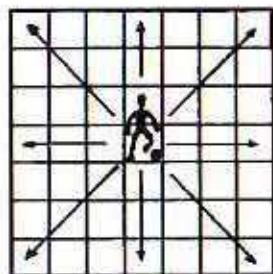
. Déplacement des joueurs:

- 3 joueurs doivent être déplacés, chaque déplacement correspondant au nombre de cases indiqué par un dé.

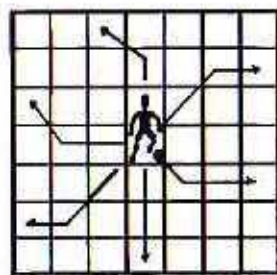
- Un joueur ordinaire se déplace en ligne droite.

- Un joueur champion peut effectuer un changement de direction à 135°.

Cliquez la case du joueur à déplacer, puis cliquez la case d'arrivée. Dans le cas du déplacement d'un joueur champion avec changement de direction, un clic court indiquera une case intermédiaire et un clic long une case finale.



Tir normal ou déplacement d'un joueur ordinaire



Tir brossé ou déplacement d'un champion

Pour annuler les déplacements de la balle ou d'un joueur (ou en cas d'erreur de manipulation), cliquez l'icône UNDO (sur AMSTRAD CPC) ou cliquez à nouveau sur la case sélectionnée (sur ATARI ST). Sur ATARI, l'icône UNDO permet une annulation globale.

Tirs au but, touche et corner

Il y a tir au but si vous envoyez la balle sur une des cases extérieures représentant les cages (figurées d'une couleur différente). Le principe est le même si vous devez dégager en touche ou corner.

Dans tous les cas, la somme des dés doit être égale ou supérieure au nombre de cases exigé. Après un tir de ce type, vous devez déplacer vos joueurs pour boucler votre tour avant que l'arbitre siffle l'action.

4. FAUTES ET DECISIONS DE L'ARBITRE

Il y a faute lorsqu'un adversaire vient sur la case du porteur du ballon.

IMPORTANT : L'arbitre peut se tromper (comme dans la réalité) et accorder le bénéfice de la faute à celui qui l'a commise ! On a donc parfois intérêt à rechercher celle-ci si l'adversaire bloque le jeu, mais cela rejaillit sur l'image de marque du club.

Un icône "joueur" en haut à droite de l'écran indique la couleur de l'équipe qui doit jouer.

Evacuation des joueurs : si votre adversaire bénéficie d'un coup franc, d'une touche ou d'un corner, vous devez évacuer toutes les cases à proximité de la case de remise en jeu. Cette zone interdite apparaît sur l'écran et l'icône EVACUATION s'affiche. Déplacez alors les joueurs indiqués sur une case adjacente au cadre d'évacuation ou sur une des cases les plus proches si les cases adjacentes sont toutes occupées.

Lors d'une évacuation, l'icône UNDO permet d'annuler les manipulations précédentes. (Sur ATARI, on peut annuler un coup en cliquant à nouveau sur la case)

Placement d'un joueur : en cas de touche, corner, dégagement aux 6 mètres, l'icône PRENDRE JOUEUR s'affiche. Vous devez sélectionner un joueur de votre choix qui viendra se placer sur la case de remise en jeu.

Lors d'une faute signalée,

- regardez l'icône affiché (cliquez sur AIDE si nécessaire)
- une fois l'opération accomplie (évacuation, déplacement...), cliquez sur SUITE.

- **Corner, 6 mètres, touche.** Ces fautes sont sifflées si la balle est envoyée sur une case extérieure au terrain.

. **Corner** : la remise en jeu s'effectue sur une case d'angle intérieure.

. **Touche** : la remise en jeu s'effectue sur une des cases du terrain la plus proche.

. **Dégagement 6 mètres** : la remise en jeu s'effectue sur une des cases d'angles de la surface de but.

Pour la touche, un seul dé est ensuite tiré pour simuler la remise en jeu à la main.

- **Coup franc.** Il y a coup franc quand un joueur se déplace sur la case du porteur du ballon. A la fin du tour, l'arbitre sifflera la faute (une fois sur 4, il peut se tromper de bénéficiaire !)

Attention : Provoquer la faute peut occasionner un carton jaune. Deux cartons jaunes entraînent l'expulsion du joueur (carton rouge). Un nombre de fautes trop important a également une influence néfaste sur l'image de marque du club.

Si le coup franc est sifflé dans la surface de réparation contre le défenseur, il y a pénalty. Le pénalty est marqué 2 fois sur 3 par le tireur.

- **Hors-jeu.** Les règles officielles sont assez complexes:

Lors d'une passe à un équipier, si au départ de la balle, celui-ci a dépassé la ligne de l'avant-dernier défenseur et s'il se trouve devant le ballon, il y a hors-jeu.

Si ce joueur ne reçoit pas la balle mais que son placement influence l'action des défenseurs, un hors-jeu de position est sifflé.

Enfin, un joueur récupérant la balle en revenant d'une position de hors-jeu, il est sanctionné.

Il n'y a pas hors-jeu si ce joueur est dans son camp ou s'il reçoit la balle directement d'une touche ou d'un corner.

La balle est remise en jeu sur la position de hors-jeu.

5. LE GARDIEN DE BUT

Les 8 cases entourant le goal sont appelées cases de contrôle.

Il y a tir au but si la balle est envoyée dans une des 5 cases des cages (cases extérieures).

Le but est obligatoirement marqué si la balle ne traverse aucune case de contrôle.

Si la balle traverse une case de contrôle, la réussite du tireur est fonction de sa distance aux cages et de la puissance de son tir (somme des dés).

Il est possible de tirer par dessus le goal (lob) en cas de triple aux dés (voir "Déplacement de la balle").

E) Bilan du match :

. Le **bilan du match** affiche:

- le score (au bout de 2 victoires, votre club passe en série supérieure)

- le nombre de fautes de chaque équipe : un carton jaune équivaut à 2 fautes et un carton rouge à 4 fautes. Avec moins de 5 fautes dans le match, votre image de marque s'améliore. Si vous avez commis plus de 10 fautes, elle se dégrade.

- la recette : elle est fonction des séries des clubs et bien sûr de la victoire ou de la défaite.

. Les **tableaux de classement** sont ensuite affichés. Dans l'option gestion, on tient compte à la fois de votre balance financière et des résultats sportifs.

. **Options** : Avant de passer au match suivant, vous pouvez modifier les options (par ex. le temps de réflexion ou la durée du match).

. **Sauvegarde** : Vous pouvez aussi sauvegarder l'état du jeu. Suivez les indications à l'écran. Vous pourrez plus tard reprendre la partie où vous l'avez laissée (voir "charger une partie", après le lancement du jeu).