

ARCADE FOOTBALL™

Bienvenue à GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, la simulation de football la plus passionnante jusqu'à présent! Passes, dribbles, blessures – GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER contient tout le réalisme et l'enthousiasme du vrai football, combinant les exigences intenses de la direction et l'entraînement d'une équipe avec les talents nécessaires pour être un Buteur 'Star'!

C'est votre équipe et votre but est d'en faire quelque chose digne du championnat...

COMMENT JOUER

Le jeu commence avec LE MENU D'ECRAN PRINCIPAL qui affiche toutes les options disponibles au joueur.

COMMENT MANIPULER LA LIGUE

Le haut de l'écran principal sert à montrer les victoires, nuls et défaites dans une division donnée. Votre équipe et vos prochains adversaires sont mis en vedette. Les options affichées au bas de l'écran sont divisées en deux sections – VIEW (Visionnez) et TRY (Essayez). Déplacez la mise en vedette à l'aide du manche à balai et appuyez sur **FEU** pour sélectionner votre option.

LES OPTIONS VIEW (Visionnez)

League Status (Situation de la Ligue)

Quand vous sélectionnez LEAGUE STATUS, les options au bas de l'écran sont remplacées par des informations sur 1) Les points d'échange disponibles, 2) jeux par Saison, 3) Saison jouées, 4) jeux de ligue joués, 5) Tours joués dans les éliminatoires.

En appuyant sur **FEU**, vous retournez à l'écran d'options principal.

Team History (Histoire des Equipes)

Vous pouvez ici visionner l'histoire d'une equipe pendant les cinq dernières années. Vos informations sont 1) Nombre de victoires, 2) Nombre de nuls, 3) Nombre de défaites, 4) Nombre de points, , 5) Buts pour, 6) Bouts contre, 7) Division, 8) Classement, 9) Tour atteint dans les éliminatoires, 10) Estimation.

En même temps que vous pouvez voir des informations sur l'histoire de votre propre équipe, vous pouvez également visionner celle des autres équipes en vous déplaçant de haut en bas.

Quittez cet écran en appuyant sur **FEU**.

Game Scores (Score de Jeu)

Cet écran affiche les résultats de la dernière série de matchs. Appuyez sur **HAUT/BAS** pour visionner tous les résultats. Votre équipe est mise en vedette.

Divisions

Ceci vous permet simplement de changer la division visionnée au haut de l'écran, vous permettant d'être au courant de la ligue entière.

LOAD/SAVE (Chargez/ Sauvegardez)

Cette option vous permet soit de charger soit de sauvegarder une ligue, reprenant ainsi un jeu exactement là où vous l'avez laissé. Suivez tout simplement les instructions sur l'écran.

TRY OPTIONS (Options Essayez)

Les "Points d'Echange" sont le moyen par lequel vous pouvez améliorer votre équipe. On vous donne une quantité initiale de 250 points d'échange lorsque vous commencez le jeu. Chaque équipe bénéficie de quantités supplémentaires à la fin de chaque saison, selon leur estimation générale

dans la ligue. Le recrutement, l'échange et l'amélioration générale de votre équipe 'coûtent' des points d'échange.

Chaque joueur dans Superstar Soccer a une estimation d'habileté de 0 à 99. Ceci indique les capacités d'ensemble des joueurs dans la vitesse, l'exactitude, les capacités défensives et qualité de tirs. Chaque joueur vieillit également à mesure que les saisons passent. Ceci, est avantageux pour la maturité de style du joueur mais éventuellement, bien qu'on puisse avoir une haute estime pour son style, son âge le ralentira plus que ses co-équipiers, sans expérience mais plus jeunes. Seul vous, le Manager, pouvez prendre la décision soit de l'échanger soit de le remplacer complètement. Les options Recruit a Player (Recrutez un Joueur), A Player Trade (Echange de Joueurs) et Improve Team (Améliorez Equipe) sont le seul moyen d'améliorer votre équipe.

Recruit a Player (Recrutez une Joueur)

Ceci vous permet de recruter un "Bleu" pour remplacer un vieux joueur ou un mauvais joueur. Sélectionnez d'abord le joueur à remplacer en appuyant sur **HAUT/BAS** pour choisir et **FEU** pour sélectionner. Vous pouvez ensuite entrer les détails pour votre nouveau joueur.

Mettez en lumière l'option "NAME" (Nom) et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant sélectionner un nouveau nom en appuyant sur **HAUT/BAS**. Une fois que vous avez fait votre recrutement, appuyez sur **FEU** pour l'accepter. Ensuite, mettez en lumière SKILL (Habileté) et appuyez sur **FEU** puis ajustez son habileté en appuyant sur **HAUT/BAS** et sur **FEU** pour sélectionner. Chaque augmentation d'habileté vous coûte 4 points, le maximum d'habileté permis étant 50. Appuyez sur **FEU** quand vous avez terminé. La meilleure position sur terrain d'un joueur est décidée de la même manière. Quand vous avez terminé de recruter votre jeune, déplacez-vous à l'incitation OK et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal. Si vous voulez quitter cet écran à tout moment, déplacez-vous à CANCEL (Annulez) et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal.

A Player Trade (Echange de Joueurs)

Choisissez parmi VIEW TEAMS (Visionnez les équipes), TRY TRADE (Essayez

l'échange) et **RETURN** en mettant en relief votre choix et en appuyant sur **FEU**. En visionnant les équipes, vous pouvez choisir l'équipe avec laquelle vous voulez négocier.

Vous aurez à payer des frais d'arbitrage et vous pourrez alors sélectionner un joueur à échanger avec votre équipe. Une fois le joueur choisi, vous sélectionnez ensuite un joueur dont vous voulez négocier l'achat. Lorsque vous avez sélectionné les deux joueurs, on vous demandera combien de points d'échange vous voulez offrir dans l'affaire. Après tout cela, l'arbitrage commence et on vous dira ensuite si votre échange a réussi ou pas. Pour quitter cette section, déplacez-vous à **RETURN** et appuyez sur **FEU**.

Improve Team (Améliorez Equipe)

Ceci est le moyen par lequel vous pouvez envoyer l'ensemble de votre équipe à un "camp d'entraînement". Là, chaque joueur subira une certaine amélioration technique. La quantité d'amélioration d'ensemble est proportionnelle à la durée et qualité de l'entraînement au camp. Vous payez pour ce temps et cette qualité en points d'échange. Vous ne pouvez aller au camp d'entraînement qu'une seule fois par saison et vous ne pouvez dépenser que jusqu'à 300 points pour cette visite.

Set Up Team (Composez l'Equipe)

Cet écran vous montre tous vos joueurs sur la gauche et les joueurs que vous avez choisis sur la droite (y compris vos deux remplaçants). Les deux joueurs mis en vedette sur la gauche ne font pas partie de votre composition d'équipe courante. Les joueurs qui sont dans leur meilleure position sur terrain sont en blanc et ceux qui ne le sont pas sont en cyan. Si un joueur est blessé, il sera montré en rouge. Il ne peut pas faire partie de la composition.

Les joueurs peuvent être permutés, introduits ou enlevés en mettant en vedette d'abord la position à changer et en appuyant sur **FEU**. Vous avez alors deux options: "move" (entrez) ou "swap" (permutez).

Pour permuter un joueur de la composition d'équipe sur terrain, allez à l'option "swap" et appuyez sur **FEU**. Ensuite appuyez sur **HAUT/BAS**

pour sélectionner la position que vous voulez permuter. Appuyez sur **FEU** quand vous êtes prêt à permuter les deux positions.

Pour faire entrer un joueur dans votre composition, choisissez "move" et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant faire entrer l'un des deux joueurs qui restent, de la même manière. (TUYAU: La meilleure équipe est celle qui a le niveau technique le plus haut et la moyenne d'âge la plus basse). Déplacez-vous à l'option QUIT pour passer à l'écran de composition de jeu.

New League (Nouvelle Ligue)

Ceci vous permet de remettre la ligue à l'année 1 et de définir quelques variables concernant la manière dont la ligue opérera. Vous pouvez choisir le Territoire anglais ou américain et sélectionner le nombre de matchs à jouer pendant une saison.

Après avoir sélectionné FINISHED (Fini), sélectionnez ensuite une équipe de quatrième division à diriger.

Play Next Game (Jouez Prochain Jeu)

Avant de jouer, vous pouvez mettre au point quelques aspects supplémentaires concernant le déroulement d'un jeu.

1. D'abord, vous pouvez changer la "vitesse" du chrono du temps réel à jusqu'à 10 fois plus rapide.
2. Ensuite, il y a l'arrangement des commandes de votre équipe sur manche à balai ou sur ordinateur. Vous pouvez choisir de contrôler par manche à balai soit l'avant-centre soit le gardien de but ou laisser l'ordinateur prendre le contrôle.
3. Pour jouer, allez à l'option GAME PLAY (Jeu) et appuyez sur **FEU**. On vous demandera alors si vous voulez assister au match qui se joue (joueurs contrôlés par l'ordinateur). Sélectionnez YES (Oui) ou NO (Non) selon le cas. Vous pouvez visionner les résultats dans "game scores" — (scores de jeu).

Comment Jouer le Role d'Entraîneur

Chaque fois qu'il y a un arrêt de jeu dû à l'inscription d'un but, un pénalty, la

sortie de la balle en touche, un délai, une blessure, ou à la mi-temps ou à la fin du jeu, la ligne de score du haut deviendra un message et vous serez ainsi placé dans l'Écran d'Entraînement.

Si vous avez choisi les commandes par manche à balai pour l'entraîneur, vous pouvez prendre des décisions sur les attitudes Offensives ou Défensives à adopter ou sur les substitutions à faire.

Vous pouvez faire une des trois Attitudes Offensives:—

1. **SHOOT (Tirez):** Tous les joueurs essaieront d'effectuer beaucoup de tirs à partir des points, de prêt ou même du milieu du terrain! Plus ils se rapprochent des bois, plus ils auront tendance à tirer. Ceci peut également retirer une grande partie de la responsabilité offensive à un avant-centre trop faible.
2. **PASS (Passez):** La plupart des joueurs auront tendance à passer la balle à votre avant-centre qui peut mettre tous les joueurs dans l'action en passant la balle lui-même. Ce travail collectif fera avancer la balle en profondeur, et tiendra la défense en déséquilibre. L'attitude PASS permet à votre avant-centre d'avoir plus de contrôle à l'attaque.
3. **MIX (Mélangez):** Dans la plupart des situations, c'est la meilleure attitude à adopter pour avoir un jeu bien équilibré. Les joueurs combineront les tirs et les passes.

Il y a également les Attitudes Défensives:—

1. **COVER (Couvrez):** Si vous perdez et devez remonter le score rapidement, vos équipiers doivent prendre de plus en plus de risques pour récupérer la balle. Avec cette attitude, vos joueurs marqueront de près les hommes qu'ils couvrent.
2. **DEFEND (Défendez):** Une bonne défense conservatrice si vous menez au jeu et voulez jouer la prudence. Cette attitude empêchera vos joueurs de s'engager à fond. Ils joueront trop en arrière en faisant attention aux échappées et aux tirs directs. Un mélange de COVER et DEFEND donne un jeu bien équilibré.
3. **MIX SUBSTITUTIONS (Mélangez substitutions):** En tant que partie intégrante de votre stratégie, vous voudrez bien sûr faire des substitutions de temps à autre ou faire remplacer un joueur blessé. Ceci peut aussi

être utilisé pour visionner le niveau de fatigue de votre équipe. Quand vous êtes dans l'écran SUBSTITUTION, vous pouvez visionner la PUISSANCE EFFECTIVE (EP) d'un joueur, sa PUISSANCE MAXIMUM (MP) et sa POSITION (P). La EP d'un joueur est égale à sa MP la première fois qu'il entre sur le terrain mais à mesure qu'il se fatigue, sa EP baisse. Sa EP sera également basse s'il ne joue pas dans sa meilleure position. Rappelez-vous que les joueurs fatigués ne donnent pas le meilleur d'eux-mêmes!

COMMENT CONTROLER VOTRE AVANT-CENTRE

Sur le terrain, les mouvements de l'avant-centre sont contrôlés par Clavier ou Manche à Balai. Votre avant-centre peut s'aventurer n'importe où sur le terrain en même temps qu'il peut tirer, passer ou dribbler. Votre gardien de but sera contrôlé par l'ordinateur.

Pour contrôler votre avant-centre, assurez-vous d'abord que vous avez fait la bonne sélection de la rubrique CENTRE CONTROL de l'écran GAME SETUP (choisissez JOYSTICK 1 de l'écran GAME SETUP si votre manche à balai est branché sur l'entrée 1 ou JOYSTICK 2 si votre manche à balai est branché sur l'entrée 2).

POUR PASSER LA BALLE: Pour réussir une passe, vous devez connaître ce qui suit:

1. Les huit directions de manche à balai représentent les membres de votre équipe.
2. Vous devez bouger et tenir votre manche à balai dans la direction représentant le joueur qui doit recevoir la passe.

NOTE: Seules les directions diagonales choisissent un joueur avec exactitude. De même, si vous ne déplacez pas du tout le manche à balai, la balle ne sera alors passée à personne. Ceci vous fera perdre le contrôle de la balle temporairement.

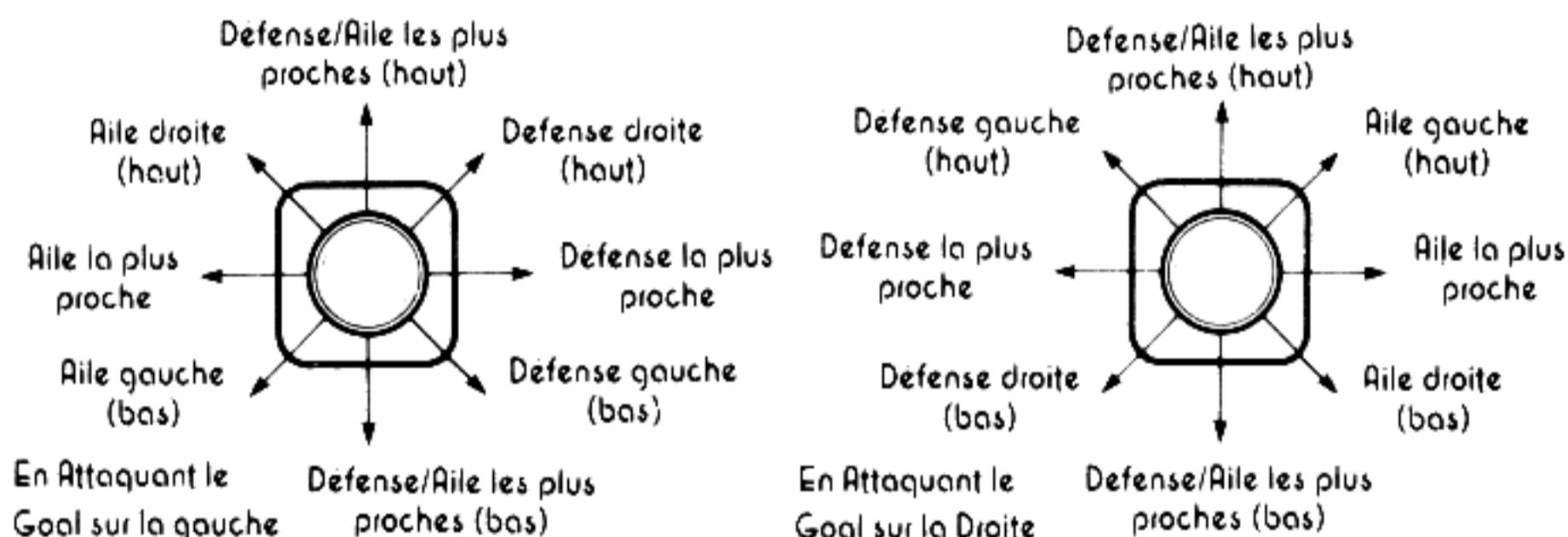
3. Une fois que vous avez déplacé le manche à balai dans la direction correcte, donnez un petit coup rapide sur le bouton du manche à balai.

Ceci fera passer la balle au joueur voulu. Faites attention de ne pas tenir le bouton enfoncé car vous pourriez alors essayer un tir.

POUR TIRER: Le shoot est une combinaison de précision, chance et position. Mettez votre joueur en position puis appuyez sur le bouton du manche à balai et maintenez-le enfoncé.



Vous verrez l'indicateur tourner dans deux sens. Les flèches indiquent le côté du but vers lequel votre tir ira. Lorsque l'indicateur montre la bonne position, relâchez le bouton pour tirer. Plus l'indicateur penche vers la flèche du bas quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus près du bas de l'écran. Inversement, plus l'indicateur penche vers la flèche du haut quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus proche du haut de l'écran. La balle ira dans la direction du goal opposé quelque soit la direction à laquelle l'avant-centre fait face.



LES COMMANDES

Clavier

Z – Gauche, **X** – Droite, **O** – Haut, **K** – Bas, **Ø** – Feu.

A cause de la complexité du jeu, les Ligues et Equipes de GARY LINEKER SUPERSTAR SOCCER ne représentent pas la véritable Ligue de Football anglaise. Ceci ne diminue en rien le réalisme du jeu.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.