

FOOTBALL MANAGER 2

Principe du jeu par Kevin Thomas © Copyright Addictive Games Ltd. 1988

INSTRUCTIONS POUR FM2 16 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une disquette vierge formatée avant de charger votre programme.

INSTRUCTIONS POUR FM2 8 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une cassette vierge.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 8 BITS

AMSTRAD (Disque)

Tapez **RUN**"FM2" et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Bande)

Tenez **CTRL** enfoncé et tapez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **@** puis tapez **TAPE** et appuyez sur **RETURN**. Tapez **RUN**" et appuyez de nouveau sur **RETURN**.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 8 BITS

AMSTRAD (Bande)

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-le avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegardé auparavant. Appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Disque)

Placez une nouvelle disquette formatée dans le lecteur. Sélectionnez **SAVE** sur l'écran de direction. Sélectionnez le numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 16 BITS

ATARI ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Après avoir lu le message, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Imprimez à présent un double déclic sur l'icône FM2.

AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

IBM PC et COMPATIBLES

Introduisez la disquette dans le lecteur **A** et allumez l'ordinateur.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE

POUR FM2 16 BITS

(Atari ST, Amiga, IBM PC et Compatibles)

Placez une disquette nouvellement formatée dans le lecteur.

Sélectionnez **SAVE** de l'écran de direction. Sélectionnez numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

LE NOUVEAU JEU

Football Manager 2 (FM2) n'est pas seulement une amélioration du Football Manager 1: c'est un remaniement total.

FM2 contient bien des améliorations au FM1, retient pourtant tous les éléments fondamentaux qui portaient le succès incroyable au FM1. J'ai redessiné complètement l'action graphique du match et la tactique de la sélection des équipes. Votre équipe joue maintenant dans le style et dans la formation que vous choisirez, et vous pouvez observer et évaluer la performance de vos joueurs individuels. Il y a des passes habiles, des plaquages, des lobs dans le filet, des blocages par un goal plongeant, le marquage proche – en fait une diversité infinie d'action. Les versions 16-bit permet même la répétition immédiate d'une séquence.

Les changements tactiques comprennent: le marquage d'homme à homme, la sélection de formations, et les remplaçants.

D'autres améliorations comprennent: les matchs du championnat, 92 équipes, les commandes publicitaires, les points de succès, l'exposition du goal, les transferts, l'entraînement, etc.

Vous pouvez utiliser une variété énorme de techniques pour jouer au FM2, et je suis sûr que vous allez développer votre propre style de management.

COMMENCEMENT RAPIDE DU JEU

Pour tirer le maximum du jeu, il faut étudier avec soin les directions suivantes. Mais, pour y commencer rapidement, j'ai identifié quelques-unes des directions et les ai mises entre les mots ****NOTE**** et ****FIN DE NOTE****. En lisant ce qui paraît entre ces titres, vous aurez le guide fondamental du jeu FM2.

COMMANDES

Le jeu entier est contrôlé par les mouvements de manette suivants:–

ACTION

En Haut

MANETTE

En Haut

SOURIS

En Haut

CLAVIER

Q

En Bas
A Gauche
A Droite
Action

En Bas
A Gauche
A Droite
Bouton
Action

En Bas
A Gauche
A Droite
Bouton
Action

S
I
P
Return/
Enter

L'usage de la manette, de la souris ou du clavier est déterminé par le modèle particulier d'ordinateur.

Le jeu utilisé **EN HAUT/EN BAS/A GAUCHE/A DROITE** pour sélectionner les points avec l'index montré à l'écran. **ACTION** est utilisé pour confirmer une sélection.

*****NOTE*****

SELECTION DES EQUIPES

La sélection des équipes est effectuée à trois écrans, qui montrent 'défense', 'à mi-terrain', et 'attaque'.

1. Le réservoir de remplaçants se trouve en haut de l'écran. En pressant le bouton **ACTION** avec l'index sur cette place, le message **FIRE TO QUIT** sera produit.
2. Quand **FIRE TO QUIT** se montre:
 - a) **EN HAUT/EN BAS** roule par vos remplaçants: pressez le bouton **ACTION** pour sélectionner.
 - b) **A GAUCHE/A DROITE** déplace le visuel au prochain écran à gauche ou à droite, si possible.
 - c) Pressez le bouton **ACTION** encore une fois pour terminer la sélection d'équipe, si il joueurs ont été sélectionnés.
3. En mouvant l'index à une place vide et en pressant le bouton **ACTION**, le remplaçant indiqué en haut de l'écran sera transféré à cette place.
4. Si le bouton **ACTION** est pressé avec l'index sur une place qui contient un joueur sélectionné, ce joueur sera transféré encore aux remplaçants.
5. A la fin de la sélection d'équipe, vous pourrez sélectionner deux remplaçants en roulant **EN HAUT/EN BAS** par vos remplaçants, et en pressant le bouton **ACTION** pour sélectionner.
6. A la mi-temps vous pourrez changer votre équipe et introduire des remplaçants.
7. Notez que les places se trouvent directement sur les parties mêmes du terrain, qui seront couvertes par chaque joueur individuel dans votre formation d'équipe.

*****FIN DE NOTE*****

Au commencement du jeu, vous pourrez choisir votre équipe.

COMMANDES PUBLICITAIRES

Au commencement de chaque saison, on vous offrira des commandes publicitaires. Le maximum est 50,000 par division (ça veut dire: Première Division - 200,000). Si vous rejetez une commande, la possibilité d'une autre offre dépend de votre classement de management (MR). Un MR de 100 donnera une possibilité de 75% d'une autre offre; un MR de 50 donnera une possibilité de 50%. Si votre MR indique 25% ou moins, vous ne recevrez plus d'offres.

Puis, choisissez votre niveau d'habileté: commencez avec 1 avant de gagner d'expérience et d'habileté. Les niveaux plus hauts aident à maintenir un défi continu dans le jeu.

HISTOIRE DE MANAGEMENT

Ceci est un rapport de vos accomplissements. Des points de succès sont gagnés de votre position finale à la fin de la saison, et de votre succès dans le championnat. Votre classement de management représente une moyenne de vos points de succès par saison, et se montre sur 100.

CHARGER/SAUVEGARDER LE JEU

Avant chaque match, vous aurez la chance à charger ou à sauvegarder le jeu. Ceci vous permet à arrêter le jeu et y à continuer une autre fois: vous pourrez ainsi gravir un à un tous les échelons du championnat. Les directions pour charger/sauvegarder se trouve dans le manuel de la machine.

LE MATCH

(voyez Sélection des Equipes pour ces détails).

1. REPRESENTATION VISUELLE DE L'EQUIPE

Ceci se montre en trois sections pour votre 'défense', 'mi-terrain', et 'attaque'. Chaque équipe est montrée avec les joueurs dans leur positions individuelles. Les quatre places couplées sur chaque écran montrent le marquage de joueurs d'homme à homme. Ça veut dire: les joueurs dans les prochaines places horizontales se marqueront les uns les autres pendant le match.

La place en haut de l'écran contient vos remplaçants et peut être roulée pour permettre la sélection.

2. HABILETE DES JOUEURS

(voyez Attributs des Joueurs)

*****NOTE*****

L'habileté des joueurs individuels influence d'une façon significative l'action du match. Dans le marquage d'homme à homme, les joueurs d'une habileté plus hauts plaquent et dribblent plus effectivement que leurs adversaires moins habiles.

Pour chaque mi-temps du match, tous les joueurs dans les douze zones de marquage sont comparés à leurs adversaires, et, après l'introduction d'un élément d'hasard, le joueur de la valeur la plus haute commencera une séquence nouvelle d'action en possession du ballon. Si la différence entre les deux joueurs est minimale, aucune séquence d'action ne se passera. Vous pouvez ainsi influencer où les attaques commencent et aussi le nombre des attaques, en opposant bien les joueurs pour le marquage d'homme à homme.

N.B. Si les joueurs marquants ont une habileté proche, ils se neutraliseront sans doute les uns les autres. Si les habiletés sont différentes d'un degré significatif. Le joueur plus habile gagnera sans doute et commencera une attaque, le ballon à ses pieds. Un joueur qui marque une place vide commencera sans doute une attaque de là, car le jeu le traitera comme s'il marque un joueur d'une habileté de 2.

Joueurs qui jouent hors de position (par exemple un détenteur qui joue à mi-terrain) jouent comme s'ils n'ont qu'une habileté de 2.

*******FIN DE NOTE*******

L'habileté du goal est une mesure de son aptitude à sauver les buts.

3. FORMATION

Il existe douze zones possibles dans lesquelles vous pouvez placer vos joueurs (sauf le goal). Celles-ci sont représentées par les quatre places à chacun des écrans de sélection d'équipe. Ainsi, vous pouvez jouer en bien des formations: par exemple, 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, etc.

Puisque votre équipe jouera dans les positions que vous choisirez vous-même, vous pouvez décider de jouer défensivement,

aggressivement, avec des ailiers, ou n'importe comment.

*******NOTE*******

Les places de sélection d'équipe se trouvent directement sur la section du terrain dans laquelle le joueur dans cette place jouera quand l'action commence. Aucun joueur dans la place horizontalement adjacente le marquera pendant le jeu et jouera dans la même zone. Les joueurs couvriront aussi les sections du terrain près de leurs propres sections, s'il n'y a pas de joueur présent dans cette section. Notez que cette répartition en zones vous permet à apercevoir la performance des joueurs individuels, parce que vous pouvez les identifier par leur position.

*******FIN DE NOTE*******

4. ADVERSAIRES

L'habileté des joueurs de vos adversaires dépend à l'équipe contre laquelle vous jouez. Si vous progressez dans le championnat, vous jouerez contre les équipes de plus en plus habiles comme vous avancez. Les équipes à tête du championnat représentent des adversaires plus fortes que les équipes plus basses.

5. FORME PHYSIQUE

La participation dans un match affecte la forme physique de tous les joueurs. Ils recevront des chocs pendant le jeu et peuvent être heurtés.

6. EQUIPE COMPLETE

Vous devez choisir onze joueurs avant de pouvoir compléter la sélection d'équipe. Vous devrez alors choisir deux remplaçants. À la mi-temps, ces remplaçants peuvent être introduits et la formation de l'équipe changée.

7. STYLES DE JEU

Pendant la partie du jeu 'Entraînement Supplémentaire', vous pouvez modifier le style de jeu de votre équipe. L'effet de cette modification devient visible pendant l'action du match. Votre équipe utilisera donc les passes proches, longues ou hautes, comme vous les avez sélectionnées. Notez que les différents adversaires utiliseront aussi des styles variables.

8. L'ACTION

Chaque mi-temps consistera en plusieurs séquences d'action (voyez Habilité des Joueurs pour les détails du commencement de chaque séquence). Chaque séquence continue jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu, ou bien qu'un but soit marqué, ou bien que le goal sauve un but. L'action du match vous permet à voir les résultats de vos actions. L'habileté des joueurs que vous avez sélectionnés et les positions que vous leur avez données influencent visiblement ce qui se passe!

9. L'EQUIPE QUI RECOIT

L'équipe qui reçoit commencera toujours le match en jouant de gauche à droite.

10. MI-TEMPS

À la mi-temps, vous pouvez introduire les remplaçants et changer la formation de votre équipe, ce qui peut être fort utile. Un exemple: Dans un certain match, j'ai aperçu que mon équipe jouait mal à mi-terrain, et je perdais 1 - 0. J'ai déplacé l'un de mes joueurs à mi-terrain pour marquer le meilleur joueur à mi-terrain dans l'équipe adverse: puis j'ai déplacé un autre à l'aile pour ajouter quelque largeur au jeu à mi-terrain. Cette largeur supplémentaire à mi-terrain me permettait à contourner leurs forts joueurs à mi-terrain, et les passes de mon ailier attaquant ont apporté 4 buts dans la seconde mi-temps, mon équipe a gagné 4 - 1.

RESULTATS DU MATCH

Après votre match:

- a) Les autres résultats du championnat et le classement seront montrés
- b) Ou bien le résultat de votre match du championnat sera montré.

RAPPORT DE BLESSURES

Celui montre une liste de vos joueurs blessés. Les joueurs dont la valeur de forme physique est moins de 50% sont blessés et ne sont pas en état de jouer. Les joueurs accumulent des chocs pendant les matchs et peuvent recevoir des blessures à long terme. Ils retrouvent peu à peu leur forme en se reposant du jeu.

FINANCES

Celui montre la rentabilité de votre club. Si la balance de banque de votre club devient négative, vous serez sacqué.

La recette dépend à qui jouait à domicile. Si vous avez des succès comme équipe, votre recette montera. Succès dans le championnat produit aussi des recettes élevées.

Joueur Acheter/Vendre représente un total de vos affaires sur le marché du transfert.

Les salaires des joueurs dépendent à l'habileté de vos joueurs et à leur nombre. Autrement dit, beaucoup de joueurs fort habiles coûteront cher sur le plan de salaire.

Les frais généraux sont un rapport des coûts fixes qui sont encouris par votre club.

Le profit est mesuré tous les huit jours.

Toutes les valeurs financières s'élèvent comme vous montez les divisions.

VENDRE DES JOUEURS

Tous vos joueurs sont montrés pendant la partie 'Vendre des joueurs' du jeu, ainsi vous pouvez vérifier votre équipe. Vous pourrez vendre un joueur si vous voulez, et si oui, une offre pour lui jusqu'à sa valeur montrée sera faite. Si vous rejetez l'offre, vous devrez attendre que la semaine suivante avant de pouvoir refaire un essai. N'oubliez pas que vous payez des salaires pour tous les joueurs dans votre équipe, même s'ils ne soient pas sélectionnés à jouer. Aussi, si vous possédez moins de treize joueurs, vous ne pouvez pas former une équipe complète, et les matchs seront perdus.

ACHETER DES JOUEURS

Jusqu'à trois joueurs seront à vendre, et vous pouvez faire une offre pour n'importe lequel. Plus l'offre est haute, plus vos chances sont grandes à acheter. Vous pouvez même gagner la chance à les acheter à un prix moins de leur valeur réelle. Le message équipe trop grande signifie que vous devez vendre un joueur avant que d'autres ne soient offerts à vendre.

ENTRAINEMENT SUPPLEMENTAIRE

Ce trait vous permet à modifier la manière à laquelle vos joueurs passent le ballon. C'est un trait avancé et devrait être laissé inchangé jusqu'à ce que vous vous soyez habitué au jeu et ayez regardé bien des matchs.

Hauteur de Passe vous permet à augmenter/diminuer la hauteur des passes; Longueur de Passe vous permet à augmenter/diminuer leur longueur. Avec ces deux traits vous pourrez développer vos propres

techniques convenant à votre équipe et à votre style de passe sur le terrain même.

Si le message 'Parachevé' se montre à l'écran, il veut dire que vous avez attendu la longueur/hauteur maximum/minimum de passe: encore du même entraînement supplémentaire ne produira aucun effet additionnel.

LA SAISON

Vous jouerez une fois contre toutes les autres équipes de votre division, et jouerez par les championnats comme vous progressez. La promotion et la relégation à la fin de la saison est de trois en haut, trois en bas.

SUCCES

L'objet du jeu est à réussir autant que possible et à essayer à gagner le Triple-Championnat et deux coupes. Pourtant, le jeu a été dessiné pour que vous puissiez trouver du plaisir à y jouer à plusieurs reprises.

*****NOTE*****

ATTRIBUTS DES JOUEURS

Les joueurs possèdent 5 attributs qui se montrent aux différents visuels:

Nom – le nom du joueur se montre.

Habilité – sur une échelle 3 à 9. Ce trait affecte sa performance pendant le match. Un joueur hors de position (par exemple; un détenteur en attaque, ou un joueur à mi-terrain au filet) jouera d'une habileté de 2.

Forme physique – sur 100. Celui se réduit en jouant, comme le joueur reçoit des chocs ou des blessures. Un joueur d'une valeur de moins de 50 est trop mal blessé pour pouvoir jouer.

Position – G, D, M, A: les suivants: G = Goal, D = détenteur, M = à mi-terrain, A = attaquant. Ceux-ci sont les positions correctes des joueurs. Notez: un joueur qui joue hors de position est moins effective (voyez Habileté ci-dessus). L'identification de ces positions à l'écran de sélection d'équipe est facile; la place du goal se trouve sur le but; les places des détenteurs sont au même écran que celle du goal; les places des joueurs à mi-terrain se montrent sur le fond moyen du terrain: et les places des attaquants sont au même écran que celle du goal adverse.

Valeur – 30,000 à 360,000. Celle-ci est affectée directement par l'habileté du joueur et par la division dans laquelle vous jouez. Elle affectera aussi son prix acheter/vendre sur le marché de transfert.

*****FIN DE NOTE*****