

Sensible

SOCCER



Manuel en français

For the avoidance of any possible confusion, we would like to point out that this game is not endorsed by any individual or entity whether referred to or contained in the elements of the game or otherwise.

SENSIBLE SOCCER

INSTRUCTIONS

INTRODUCTION

Sensible Soccer est un jeu de foot, c'est-à-dire le jeu appelé FOOTBALL en Angleterre ou je dirais plutôt une SIMULATION DE FOOTBALL. La partie principale du jeu est l'action elle-même, dont je vais vous décrire brièvement les règles. Autour de l'action nous avons ajouté une grande quantité de compétitions de football, des coupes, des championnats réels ou imaginaires avec 64 meilleurs clubs d'Europe et les 34 équipes nationales européennes comptant dans leurs rangs plus de 1.250 joueurs. Toutes ces caractéristiques doivent contribuer à vous procurer le plus grand plaisir dans ce que nous considérons comme la simulation de football qui a le plus haut niveau de réalisme et de jouabilité actuellement sur le marché.

REGLES DE FOOTBALL POUR NON-INITIES

Voici, pour les non-initiés, un ensemble de règles expliquées de façon très élémentaire pour le jeu de football.

1. Il y a deux équipes de 11 joueurs chacune.
2. Un joueur de chaque camp est appelé gardien de buts ; les gardiens de buts se tiennent généralement devant les buts à chaque extrémité du terrain et portent un maillot vert foncé. Ce sont les seuls joueurs autorisés à toucher le ballon avec les mains. Soyez sur vos gardes !
3. Un camp, et partant la direction des tirs, est attribué à chaque équipe ; l'objectif du jeu est d'envoyer le ballon dans les buts ou le filet devant lesquels se tient le gardien de but adverse ; si vous réussissez cet exploit, votre équipe marque un but.
4. Après 45 minutes de jeu, les équipes changent de camp et les gardiens de buts changent de filet. C'est ce qu'on appelle la mi-temps.
5. Au bout de 90 minutes, le jeu se termine et l'équipe qui a marqué le plus de buts est vainqueur, hurra ! Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, on a affaire à un match nul...
6. S'il y a match nul après 90 minutes , une prolongation de deux fois 30 minutes est jouée, avec une mi-temps (et un changement de camp) au milieu. Si une des équipes a marqué plus de buts que l'autre après une prolongation, elle remporte le match. Mais...
7. S'il y a toujours match nul après une prolongation ou s'il y a match nul au bout de 90 minutes et qu'aucune prolongation ne soit permise, la victoire est décidée sur la base de l'épreuve des penalties.
8. Les penalties sont tirés depuis le point de réparation (au milieu de la zone de réparation près du filet). Un joueur d'une équipe doit essayer d'envoyer le ballon dans les buts adverses en évitant l'interception par le gardien de buts. Lors de l'épreuve des penalties, les équipes tirent chacune à leur tour cinq

penalties, puis celle qui a marqué le plus de buts est déclarée vainqueur. Si les deux équipes ont marqué un nombre égal de buts depuis leurs 5 premiers tirs de penalty, il se produit un verdict instantané. Dans ce cas-là chaque équipe effectue un tir de penalty puis un autre, si nécessaire, jusqu'à ce que l'une d'elles marque (et l'autre ne marque pas) et soit alors déclarée vainqueur.

9. Au début du jeu, une des équipes donne le coup d'envoi depuis le point central (au milieu du terrain). Les deux équipes continuent alors à tirer dans le ballon jusqu'à ce qu'il se produise une des cinq choses suivantes :
 - a. Le ballon a dépassé la ligne de touche sur le côté du terrain et doit être remis en jeu. Dans ce cas, un joueur de l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu le ramasse et le relance sur le terrain depuis le point de la ligne de touche où le ballon est sorti. Les joueurs peuvent alors continuer à tirer dans le ballon.
 - b. Le ballon dépasse la ligne de touche derrière un des buts. Si le dernier joueur à avoir touché le ballon était le gardien de ces buts ou un autre joueur de son équipe, un corner sera tiré par un joueur de l'équipe adverse. Pour un corner, le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle du coin le plus rapproché de l'endroit où le ballon est sorti. Le ballon est alors remis en jeu par un joueur de l'autre équipe.
 - c. Le ballon dépasse la ligne de touche derrière un des buts après avoir été touchée en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante. Il en résulte un coup de pied de but par l'équipe défendante, c'est-à-dire qu'un joueur de l'équipe défendante (généralement le gardien de buts) place le ballon dans sur le coin avant de la surface de réparation (près du filet) le plus proche du point où le ballon a dépassé la ligne de touche et remet le ballon en jeu.
 - d. Lorsqu'un joueur d'une équipe donne accidentellement un coup de pied à un joueur adverse, il commet une FAUTE. Dans ce cas le jeu est arrêté et l'équipe dont le joueur a été touché à la jambe bénéficie d'un coup de pied de réparation. Le ballon est placé à l'endroit du terrain où a eu lieu la faute et le joueur éclopé ou un de ses coéquipiers remet le ballon en jeu. Cependant, si la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation sur un joueur qui n'appartient pas à la même équipe que le gardien défendant les buts en question, le joueur éclopé et son équipe bénéficient d'un coup franc direct (voir ci-dessus – ne pas confondre avec les coups de pied de réparation). Puis le jeu continue normalement.
 - e. Une des équipes marque un but. Dans ce cas le ballon est remis sur le point central au milieu du terrain et le jeu est relancé par l'équipe qui n'a pas marqué le but.
10. A tout moment du jeu décrit dans le paragraphe 9, chaque équipe peut changer un joueur du terrain contre un remplaçant, c'est ce qu'on appelle un remplacement. Deux remplaçants peuvent être utilisés par chaque équipe pendant un match.
11. Il n'y a pas de hors-jeu dans cette simulation.

COMMANDES DU JEU

Au cours du jeu vous ne pouvez contrôler qu'un joueur de votre équipe à la fois. Il s'agira du joueur qui a un numéro en blanc au-dessus de sa tête, mais s'il se trouve trop loin du ballon ou qu'il ait perdu l'équilibre pour une raison quelconque, le contrôle passera à un autre joueur.

Commandes sans le ballon

Ces commandes s'appliquent lorsque l'homme que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon.

Courir

Pour diriger votre joueur, poussez simplement le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il coure. Un joueur qui court peut intercepter le ballon d'un joueur adverse.

Prises du ballon

Lorsque vous vous éloignez du ballon en courant, vous pouvez heurter celui-ci ou un adversaire en appuyant sur le bouton de tir ; votre joueur glisse alors dans la direction dans laquelle il est tourné. Il est possible de lui faire dévier le ballon dans une direction différente de celle qu'il prend lorsqu'il entre en contact avec le ballon. Il convient pour cela de changer la direction du joystick alors qu'un joueur est à mi-course AVANT qu'il entre en contact avec le ballon. C'est une manœuvre qui demande de la maîtrise.

Coups de tête

Lorsque le ballon est en l'air et que vous appuyiez sur le bouton de tir au lieu d'entrer en contact avec le ballon, le joueur sous votre contrôle essaiera de faire une tête. Il est possible de faire dévier les coups de tête comme pour les prises du ballon, mais le changement de direction doit avoir lieu AVANT d'entrer en contact avec le ballon.

Commandes avec le ballon

Ces commandes ne s'appliquent que lorsque votre joueur est directement en possession du ballon.

Dribbler

Si vous êtes sur le ballon, poussez simplement le joystick dans la direction laquelle vous voulez que le joueur dribble. A mesure que le joueur gagne de la vitesse, vous constaterez qu'il lui est plus difficile de changer de direction et de garder le contrôle du ballon ; c'est une autre manœuvre qui exige de la maîtrise.

Passe

Si vous êtes sur le ballon et que vous TAPIEZ rapidement sur le bouton de tir, tout en dirigeant le joystick, le ballon prendra la direction dans laquelle vous êtes

tourné OU, si un de vos coéquipiers se trouve à peu près dans cette direction et à portée de la passe, le ballon sera envoyé directement vers ses pieds.

Coup de pied

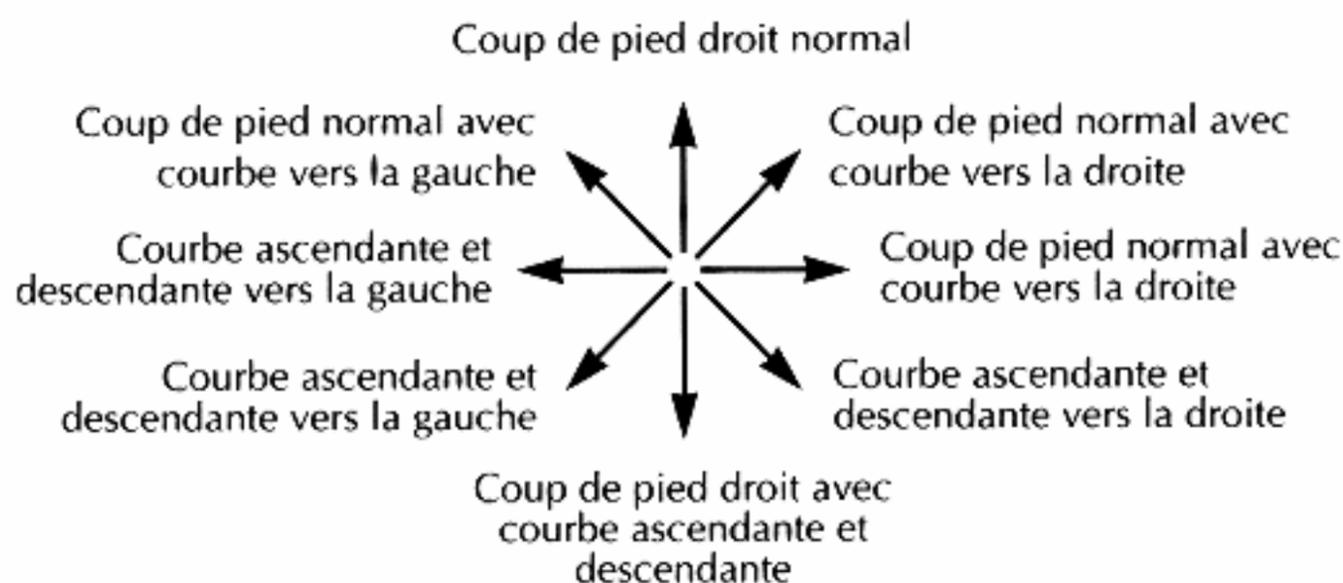
Pour botter le ballon de façon normale, il convient de donner au joystick la direction désirée et d'APPUYER FERMEMENT sur le bouton de tir.

Courbe ascendante

Une fois que le ballon a été BOTTE, par opposition à la passe, il est possible de lui appliquer une courbe ascendante avec divers degrés. Il convient pour cela de changer très rapidement la direction du joystick après avoir appuyé sur le bouton. Il N'est PAS nécessaire de relâcher le bouton de tir avant de changer de direction.

Tableau de changement de direction pour une courbe ascendante

En supposant que le joueur remonte le terrain en courant et botte le ballon, la courbe ascendante appliquée à un tir fonctionnera de la façon suivante :



Joystick centré = Coup de pied lobé droit

Plus une courbe est appliquée rapidement à un tir, plus elle sera accentuée.

Combinaisons

Toutes les combinaisons de coups de pied et lancers fonctionnent comme les coups de pied ou passes ordinaires, si ce n'est que les angles illégaux ou illogiques ne peuvent pas être choisis par le joueur qui botte ou lance le ballon.

Gardiens de buts

Les gardiens de buts sont toujours contrôlés par ordinateur, sauf lorsqu'ils ont le ballon entre les mains ou qu'ils sont sur le point de recevoir un dégagement ; dans ce cas-là tout ce qu'il peut faire, c'est de renvoyer le ballon d'un coup de pied.

Les joueurs de réserve

Les joueurs de réserve peuvent être appelés à tout moment du jeu lorsqu'il y a hors-jeu ou qu'un coup franc a été accordé ou au début d'une mi-temps. Pour accéder aux joueurs de réserve, poussez trois fois de suite et rapidement le joystick dans une direction quelconque, puis vers la gauche pour retourner au centre ou bien utilisez les touches fléchées haut et bas du clavier. Vous ne pouvez procéder ainsi QUE si le ballon est hors-jeu ou avant un coup franc ou au début d'une mi-temps.

Manager

Faites défiler la liste des joueurs de réserve à l'aide des flèches haut et bas pour sélectionner le manager ou des remplaçants, puis appuyez sur le bouton de tir.

Le manager est le personnage au manteau marron, c'est lui qui modifie la formation des équipes sur le terrain. Utilisez les flèches haut et bas pour sélectionner la nouvelle formation dans le menu Manager et appuyez sur le bouton de tir.

Remplaçants

Tous les autres joueurs de réserve sont les remplaçants; chaque équipe peut faire appel à deux remplaçants au plus par match. Lorsqu'un remplaçant est sélectionné, il se lève et le menu Substitute (remplaçants) apparaît pour permettre de choisir le joueur à remplacer. Une fois que ce dernier est sélectionné, il sort du terrain en courant et le remplaçant choisi y entre en courant.

Pour sortir des menus des joueurs de réserve ou Manager/Remplaçants, déplacez le joystick vers la gauche ou la droite.

TOUCHES DE COMMANDE PENDANT LE JEU

- ↑ = Accès aux joueurs de réserve de l'équipe qui remonte le terrain
- ↓ = Accès aux joueurs de réserve de l'équipe qui descend le terrain
- P = Pause On/Off
- R = Rejouer les toutes dernières secondes de l'action (appuyez sur la barre d'espacement pendant une répétition pour l'enregistrer en tant que meilleurs moments, pour les systèmes à 1 mégaoctet seulement)
- R = Ralentir la répétition pendant sa visualisation.
- Espace = Enregistrer les toutes dernières secondes de l'action pour les rejouer ultérieurement en tant que meilleurs moments (pour les systèmes à 1 mégaoctet seulement)
- F10 = Cris des spectateurs On/Off.
- Esc = Abandonner le jeu en cours.

Pour 1 mégaoctet seulement :

H = Rejouer tous les meilleurs moments du jeu à la suite (cela n'est possible que lorsque le score Full Time ou à temps complet est affiché)

Remarque : s'il y a trop de meilleurs moments pour un seul jeu, les premiers d'entre eux sont laissés de côté.

LES MENUS

Les menus se divisent en huit catégories :

Options, Editer Equipes, Charger/Sauvegarder Données, Meilleurs Moments, Amical, Coupe, Championnat et Special

Options

- Longueur du jeu : la durée réelle de chaque match peut être fixée à 3, 5, 7 ou 10 minutes.
- Répétitions auto : la répétition automatique de chaque but peut être activée ou désactivée.
- Menu musique : la musique pendant le jeu peut être activée ou désactivée (pour systèmes à 1 Mo seulement).
- Meilleurs moments automatiques : l'enregistrement automatique de tous les buts marqués en tant que meilleurs moments du match (pour systèmes à 1 Mo seulement).
- Temps de saison : il y a deux formes de sélection de terrain dans ce jeu. Le "Type de terrain" offre le choix entre un terrain verglacé, humide, mou, boueux, normal, sec ou dur ou au hasard. Le "Temps de saison" est principalement un moyen de simuler l'influence du temps sur un match de football, qu'il s'agisse d'un championnat ou d'une coupe. Des conditions météorologiques typiques et spécifiques sont attribuées à chaque mois de l'année ; il est donc plus probable qu'un match amical joué en juillet se déroule sur un terrain sec que sur un terrain boueux. En ce qui concerne les coupes et les championnats, le mois sélectionné marquera le début de la saison. Chaque championnat est disputé sur une période de huit mois pendant laquelle les matches sont répartis régulièrement. Chaque rencontre d'une coupe dure un mois, aussi une coupe de trois rencontres commençant en juillet verra-t-elle sa finale se dérouler en septembre. Les matches aller et retour d'une rencontre ont lieu au cours du même mois.

Editer Equipes

Cette option vous permet de modifier ou d'actualiser toutes les données relatives à une des équipes dans le jeu. Il faut d'abord sélectionner l'équipe à éditer. Le joystick ou les touches fléchées du clavier servent à éditer les données de l'équipe. Sélectionnez les fichiers d'un joueur, le nom de l'équipe et du manager à l'aide du bouton de tir ou de la touche Retour ou éditez-les à l'aide de la flèche arrière pour effacer et des lettres normales pour écrire. Appuyez sur la touche Retour pour terminer le nouveau nom.

Faites défiler les trois types de visages à l'aide du bouton de tir.

Pour éditer les couleurs des tenues, sélectionnez les shorts, maillots ou chaussettes, puis avec le bouton de tir enfoncé dirigez le joystick vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour faire défiler toutes les couleurs disponibles. Dans le cas de maillots bicolores, les déplacements à gauche et à droite changent la couleur principale du maillot, tandis que des déplacements vers le haut et le bas changent la couleur secondaire.

Pour sélectionner un nouveau type de maillot, sélectionnez d'abord le maillot de la tenue que vous souhaitez éditer, puis déplacez-vous latéralement vers les petits maillots entre la première et la seconde tenue, puis montez et descendez selon le cas et appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner le nouveau type de maillot.

L'équipe peut être dirigée par un manager ou un entraîneur, appuyez sur le bouton de tir pour éditer l'un ou l'autre.

G, D, M, A indiquent si le joueur est gardien de buts, défenseur, milieu de terrain ou avant. (Ces informations ne peuvent pas être éditées.)

Une étoile à côté du nom signale un joueur vedette (ne peut pas être éditée).

Les numéros des joueurs ne peuvent pas être édités.

Charger/Sauvegarder Données

Cinq jeux de données peuvent être chargés dans le jeu, dont trois peuvent être constamment édités, sauvegardés à nouveau sur la disquette GAMEDISK, puis rechargés.

- a. Equipes nationales originales
- b. Equipes de club originales
- c. Equipes nationales et données
- d. Equipes de club et données
- e. Equipes personnalisées et données

Les fichiers d'équipes nationales/club originales (a. et b.) peuvent être édités mais il n'est pas possible d'y sauvegarder des données.

Les fichiers des équipes nationales/club et données (c. et d.) vous permettent de mettre à jour les équipes nationales fournies ; ils peuvent être édités, sauvegardés et rechargés indéfiniment (si les fichiers d'équipes originales a. et b. sont chargés et sauvegardés, ils écraseront les fichiers c. et d.).

Les fichiers des équipes personnalisées et données (e.) vous permettent d'inventer ou de recréer ses propres équipes et peuvent être également édités, sauvegardés et rechargés indéfiniment.

Il faut noter que, chaque fois que l'option Sauvegarder est utilisée, elle sauvegarde la configuration de toutes les équipes chargées et de toutes les tactiques ainsi que du dernier championnat et des tableaux de la coupe.

Ces données peuvent UNIQUEMENT être sauvegardées directement sur la disquette GAMEDISK II.

Meilleurs moments (pour systèmes à 1 Mo seulement)

Cette option sert à sauvegarder et à charger les meilleurs moments d'un match sur et depuis une disquette DOS normale. Le nom de fichier est déjà attribué par l'ordinateur, si bien que la sauvegarde consiste simplement à insérer une disquette et le chargement à choisir le nom correct du match parmi quatre fichiers maximum sur une seule disquette. Il convient d'insérer les disquettes selon les instructions de l'écran.

Une fonction permet aussi de voir les meilleurs moments juste chargés ou ceux du dernier match disputé.

Les meilleurs moments peuvent uniquement être sauvegardés sur une disquette DOS normale préalablement formatée.

Amical

Il s'agit d'un seul jeu entre deux joueurs ou entre le joueur et l'ordinateur (il est aussi possible de voir un match ordinateur contre ordinateur).

Vous devez d'abord sélectionner les conditions de terrain désirées ou la saison en faisant défiler les options disponibles à l'aide du bouton de tir.*

Les équipes doivent alors être choisies à l'aide de l'option bleue "Choisir". Il faut que deux équipes de la liste soient mises en valeur en tant qu'équipes rouges (ordinateur) ou bleues (joueurs humains). Le nombre correct d'équipes doit être défini avant le début du jeu, confirmez en sélectionnant OK. Une fois les équipes choisies, sélectionnez "Jouer match" (et reportez-vous à la section ci-après "Tactiques préalables au match").

Après chaque match amical, une option permet de rejouer le même jeu ou de retourner au menu principal.

Coupe

La Coupe est avant tout une compétition éliminatoire pour 2 à 64 équipes différentes à la fois ; à l'issue d'une série de jeux les équipes gagnantes restent en lice et les équipes perdantes sont immédiatement éliminées jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes pour s'affronter dans le dernier match de la Coupe dans la Finale de la Coupe ; le vainqueur de la Finale remporte la coupe et la gloire.

Des options permettent de sélectionner le type de terrain/temps, le nombre d'équipes/de rencontres et l'introduction de prolongation et/ou de penalties à divers stades de la compétition.

Si un match est nul au bout de 90 minutes, une prolongation sera jouée à condition que vous ayez sélectionné Oui pour cette rencontre. Cela s'applique également pour un match que vous rejouez à condition que vous ayez sélectionné "Si match rejoué". Si vous avez sélectionné "Non", aucune prolongation n'est jouée.

Les penalties sont traités de la même façon que les prolongation, mais si les deux sont possibles la prolongation a toujours lieu avant les penalties.

Si des matches aller et retour doivent être joués à un moment donné de la compétition, le verdict est prononcé à l'issue des deux matches, les deux équipes se recevant mutuellement pour jouer. Les scores des deux matches s'additionnent pour donner le score total final et l'équipe gagnante est celle qui a le total le plus élevé après les deux matches. Si le total après les deux rencontres est nul et que la règle des buts extérieurs ait été fixée sur (OUI), l'équipe qui a marqué le plus de buts au cours du match joué A L'EXTERIEUR sera vainqueur. Si, malgré tout, le résultat après les deux matches est toujours nul, une prolongation et/ou des penalties seront joués après les 90 minutes du match retour.

Les équipes rejoueront le match (1 aller seulement) pour définir un vainqueur après des matches aller et retour ou simplement aller dans les circonstances suivantes : le résultat est nul, il n'y a pas de prolongation ni de penalties ou le résultat est encore nul après la prolongation et il n'y a pas de penalties.

Menu Coupe

Toutes les options du menu Coupe sont sélectionnées à l'aide du bouton de tir, ce qui permet de faire défiler les différents choix disponibles.

Les équipes en lice pour la Coupe doivent être choisies à l'aide de l'option bleue "Choisir" selon la procédure suivie pour la sélection d'équipes d'un match amical. Il est possible de sélectionner jusqu'à 64 équipes à la fois et les 64 équipes peuvent être celles du joueur humain.

Une fois les options choisies, sélectionnez "Jouer en Coupe" pour commencer la compétition.

Lorsque vous êtes dans la séquence de la Coupe, sélectionnez "Jouer match", puis "Match suivant" pour jouer le match suivant tout de suite après.

Les résultats des matches disputés par l'ordinateur sont calculés au moment opportun et les matches sont joués successivement avec ceux qui impliquent un ou deux joueurs. Tous les matches du joueur humain conduisent à l'écran "Tactiques préalables au match" (voir ci-après).

Pour faire défiler les matches nuls/résultats d'une rencontre, utilisez les flèches rouges sur le côté du tableau.

Pour sauvegarder une Coupe au milieu de son déroulement, sélectionnez "Sauvegarder données". Cette procédure sauvegarde aussi la configuration de toutes les équipes actuellement chargées et celle du championnat en cours.

Il est possible de sortir d'une coupe et d'y retourner à tout moment à condition qu'une autre coupe n'ait pas été commencée par l'intermédiaire de l'option Coupe ou Spécial.

Championnat

Le championnat est une compétition au cours de laquelle 2 à 20 équipes se rencontrent pour des matches successifs jusqu'à ce qu'elles aient toutes joué de 1 à 10 fois comme spécifié. Les résultats sont affichés sous forme de tableau selon les critères suivants : 2 ou 3 points pour un match gagné, 1 point pour un match nul, 0 point pour un match perdu

L'équipe ayant le plus grand nombre de points une fois que tous les matches ont été disputés gagne le championnat.

Les options Nombre d'équipes , Nombre de fois à jouer par chaque équipe, Points pour une victoire et Début de la saison/Type de terrain peuvent toutes être définies dans le menu Championnat à l'aide du bouton de tir.

Sélectionnez des équipes de championnat à partir de la case "Choisir équipes de championnat" comme vous l'avez fait pour "Amical" et "Coupe" ci-dessus, avant de sélectionner "Jouer en Championnat".

Une fois dans la séquence de jeu, sélectionnez "Jouer Match" et "Match suivant" comme dans l'option "Coupe" ci-dessus.

Les résultats s'affichent sous forme de tableau, jeu par jeu.

Sélectionnez "Sauvegarder données" pour sauvegarder le championnat à tout moment avec toutes les équipes et les données de la coupe en cours.

Il est possible de sortir d'un championnat et d'y retourner à tout moment à condition qu'un autre championnat n'ait pas été commencé par l'intermédiaire de l'option Coupe ou Spécial.

Spécial

Pour aider les joueurs à participer rapidement aux matches de Coupe et de Championnat, l'option "Spécial" offre diverses compétitions prédéfinies de "Coupe" et de "Championnat pour les différents jeux de données, ainsi que les "Championnats européens" qui sont véritablement quelque chose d'"EXTRA SPECIAL".

Les options "Spécial" disponibles dépendent des données chargées.

Lorsque des équipes de "club" sont chargées, les choix sont les suivants :

'Coupe des vainqueurs de coupe' et 'Coupe d'Europe' qui comptent chacune 32 équipes, une finale avec un match aller et un match aller et retour, incluant la règle des buts extérieurs pour toutes les autres rencontres.

'Coupe de l'UEFA' qui compte 64 équipes et un match aller et retour, plus la règle des buts extérieurs pour toutes les autres rencontres, incluant la finale.

'Superchampionnat européen' où vingt équipes se rencontrent deux fois et le vainqueur est l'équipe qui marque deux points.

Lorsque les équipes nationales sont chargées, les choix sont les suivants :

‘Euro-Coupe’ avec 32 équipes et sans matches aller et retour.

‘Championnat des Nations’ où seize équipes se rencontrent une fois et une victoire vaut deux points.

‘Championnats européens’ où huit équipes se divisent en deux sous-championnats de quatre équipes chacun. Chaque équipe rencontre une fois toutes les autres équipes du sous-championnat dans la première phase de la compétition. Une fois que tous les matches du sous-championnat ont été disputés, les deux équipes du bas de chaque championnat sont éliminées. Puis les vainqueurs de chaque championnat jouent contre les équipes placées en deuxième position dans l’autre championnat au cours de demi-finales et les vainqueurs des demi-finales vont jouer en finale.

Lorsque les équipes “personnalisées” sont chargées, les choix sont les suivants :

La ‘Coupe des Œufs’ avec 64 équipes et des matches aller, sauf pour les demi-finales et la finale qui sont des matches aller et retour.

La ‘Ligue des poussins’ avec deux équipes qui se rencontrent cinq fois et une victoire vaut trois points.

Le nombre d’équipes à choisir comme équipes du joueur humain parmi toutes ces rencontres est illimité. Il faut cependant en choisir au moins une pour pouvoir jouer dans la compétition appropriée.

Tactiques préalables au match

Avant chaque match le choix est donné à chaque équipe de redéfinir la composition de son équipe.

La formation peut être modifiée par l’intermédiaire de la case grise appropriée ; il y a au total huit formations au choix : 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Attaque intégrale et Défense intégrale.

Les remplaçants sont mis en valeur dans la liste des joueurs. Pour changer de joueurs sur le terrain ou pour échanger un remplaçant avec un joueur dans la formation de départ, sélectionnez le nom du joueur à retirer de la liste dans la partie en bas et à gauche de l’écran, puis choisissez sa nouvelle position au sein de la formation. Le nouveau numérotage des joueurs échangés se fait automatiquement.

La formation probable de l’équipe adverse pour le match en cours peut être vue si “Voir adversaire” est sélectionné (appuyez sur le bouton de tir pour quitter).

Lorsque vous êtes satisfait de la formation de l’équipe, sélectionnez “Jouer jeu” à l’aide du joystick.

Dans un jeu à deux joueurs humains, ceux-ci sont autorisés à éditer leurs propres formations d’équipe chacun à son tour avant le début du jeu.

Et que la fête commence après le coup de gong.

SENSIBLE SOCCER EDITION 1992/93

NOUVELLES REGLES ET OPTIONS

Les ajouts principaux apportés au premier règlement de Sensible Soccer sont les suivants :

REGLES

1. Regle de la passe vers l'arriere

Comme dans la réalité, le gardien ne peut plus toucher le ballon avec la main lorsque vous lui faites une passe. Dans cette situation, il devient un joueur normal. Vous pouvez donc l'envoyer dans tout le terrain et le faire tirer, comme tous les autres joueurs. Cependant, le gardien ramasse le ballon s'il lui est renvoyé, s'il lui atterrit dans les bras parce que vous avez tacklé un autre joueur, ou si le dernier joueur à l'avoir touché est de l'équipe adverse.

2. Cartons rouges et jaunes

Il arrive qu'un joueur reçoive un carton jaune après avoir commis une faute. Si le même joueur en reçoit deux, il a un carton rouge et est expulsé du terrain. Le joueur peut également être expulsé par un carton rouge s'il commet une faute donnant un coup franc à l'équipe adverse, sauf si la faute a lieu dans la surface de réparation.

3. Suspensions

Dans tous les championnats, dans toutes les coupes et dans toutes les compétitions spéciales, les joueurs qui reçoivent des cartons rouges ou jaunes peuvent être suspendus pour 1 - 3 matches de la compétition. Les suspensions se font comme suit :

1 carton jaune	pas de suspension
2 cartons jaunes	suspension pour 1 match
3 cartons jaunes	suspension pour 2 matches
1 carton rouge (faute)	suspension pour 2 matches
1 carton jaune et 1 rouge (faute)	Suspension pour 3 matches

Le joueur peut jouer normalement dès la fin de sa suspension, mais vous devez l'inclure vous-même dans l'équipe de début de match avant d'aller sur le terrain.

FONCTIONS

1. Matches de qualification pour la coupe du monde

Pour sélectionner le groupe de votre choix, chargez tout simplement Equipes nationales, sélectionnez Compétitions spéciales et allez à l'option 'Matches de qualification pour la coupe du monde' avant d'appuyer sur le bouton de tir. Pour faire votre sélection, passez les groupes en revue en bougeant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Il y a six groupes en tout. Au sein de chaque groupe, les équipes jouent entre elles comme dans un simple championnat, et les deux premières sont qualifiées. Chaque victoire rapporte 2 points.

2. Compétitions spéciales débutants

La catégorie des vaincus et le tournoi des faibles se trouvent dans le menu Compétitions spéciales d'équipes personnalisées. Conçues spécialement pour les débutants, ces deux nouvelles options comprennent les adversaires les plus faibles. La catégorie des vaincus est un simple championnat de huit équipes dont chacune joue une fois contre toutes les autres. Le tournoi des faibles est un tournoi de seize équipes qui disputent chacune au premier tour un match aller et un match retour. Les équipes gagnantes sont réparties en deux groupes, au sein desquels chaque équipe joue une fois contre les autres. Les équipes gagnantes des deux groupes disputent alors une finale en un match.

3. Coupe d'europe

Les équipes sont désormais réparties en deux groupes de quatre après les matches du second tour. Les équipes jouent deux fois les unes contre les autres dans chaque groupe, et les gagnantes des deux s'affrontent au cours d'une finale en un match.

TUYAUX

1. Les joueurs qui ne sont pas à leurs positions ne sont visiblement pas dans leur assiette. Essayez de garder les défenseurs en défense, les milieux de terrain au milieu, et les avants à l'avant. N'envoyez votre gardien sur le terrain que lorsque vous êtes dans une situation désespérée.
2. Amusez-vous bien et n'oubliez pas d'acheter le prochain épisode de la saga passionnante de Sensible Soccer.