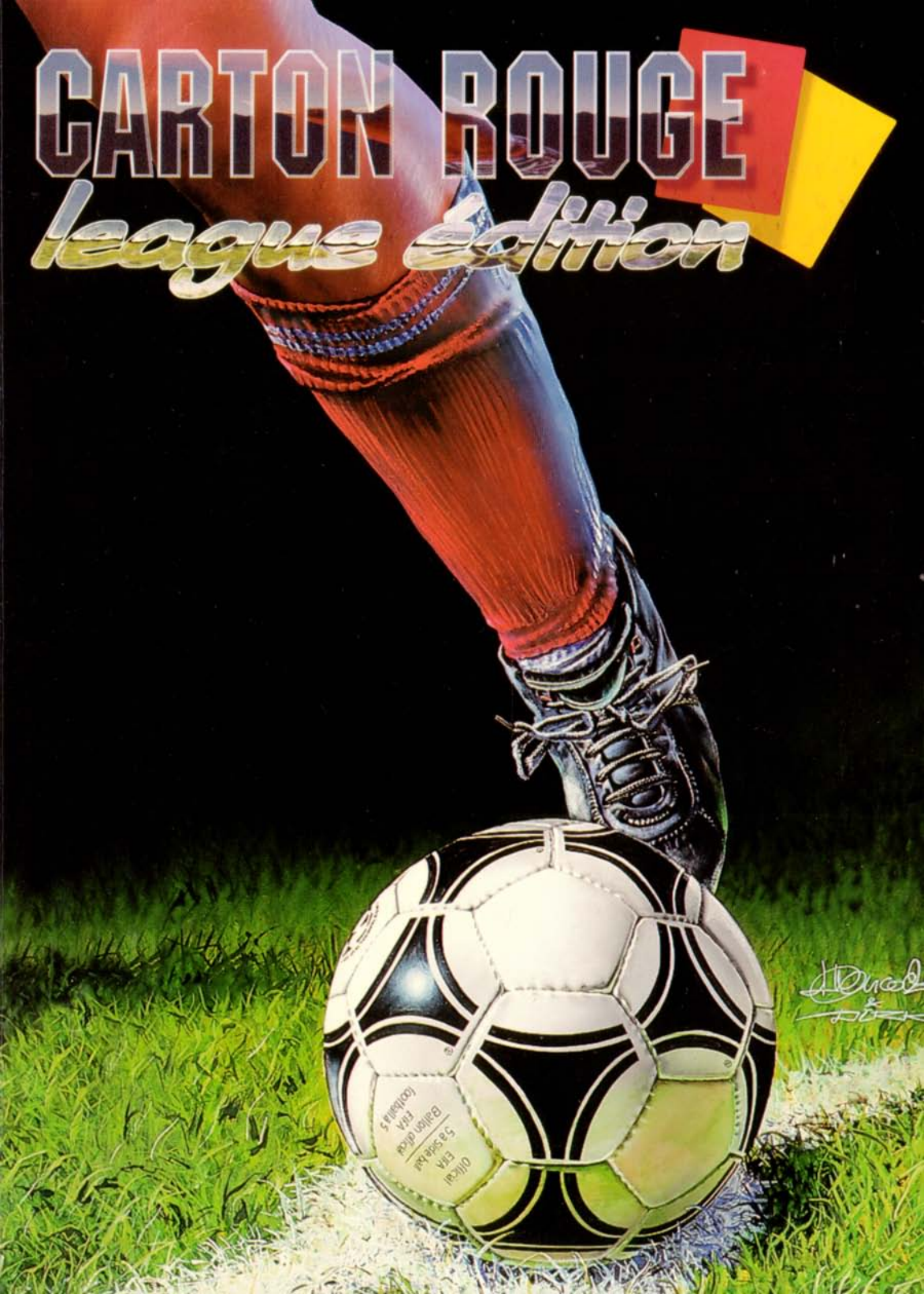
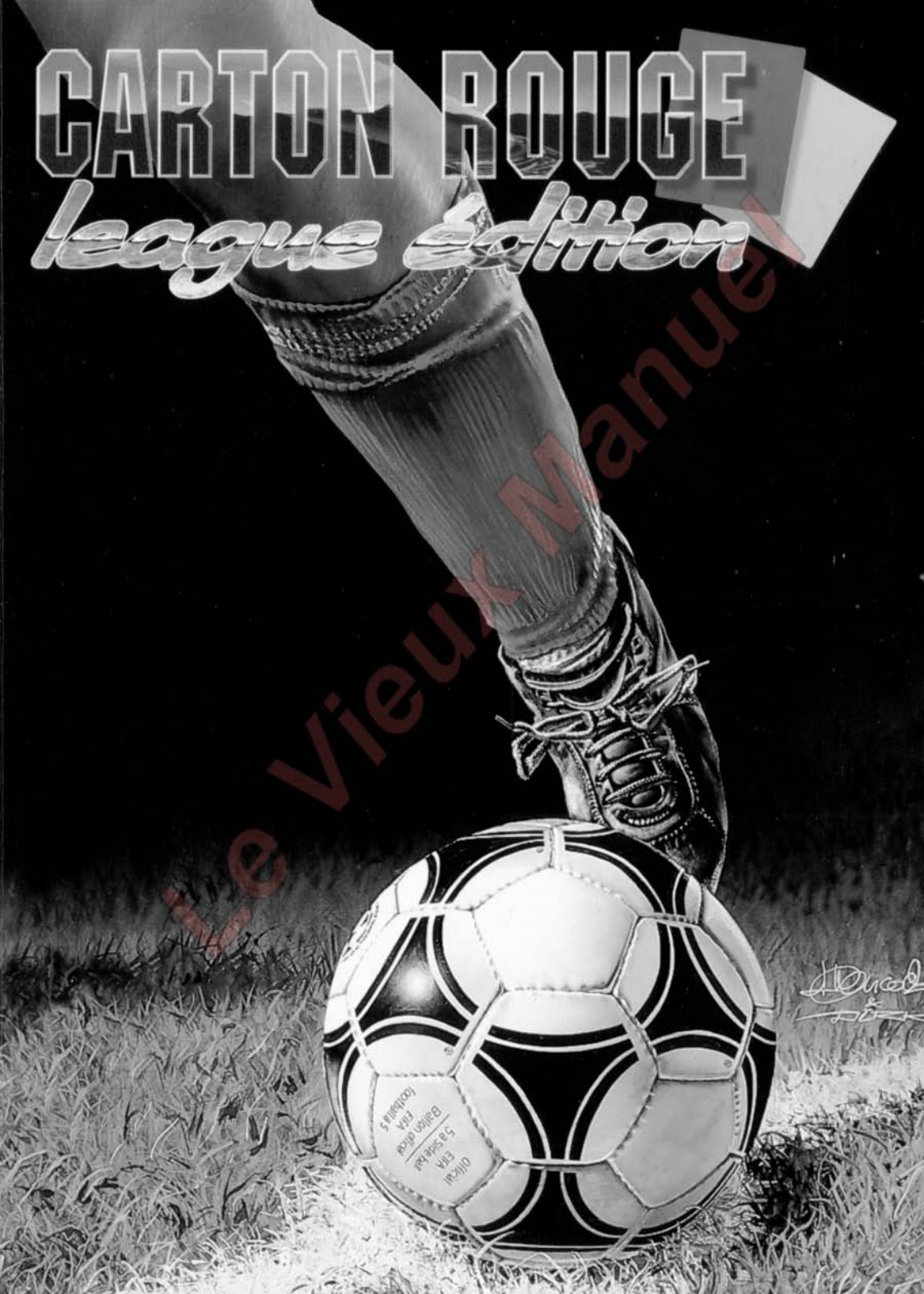

CARTON ROUGE
league edition

CARTON ROUGE

league édition



Le Vieux Manuel

IMPRINT

Ascon Software

CARTON ROUGE
La simulation de gestion de football

ASCON (U.K) Ltd.
9A Canfield Place
NW 6 3BT London
Tél. 071 372 7486

Tous droits réservés
Copyright (c) 1994, ASCON (U.K.) Ltd, London

Ce manuel ne peut pas être copié, intégralement ou partiellement, sans autorisation, sauf à des fins de révision.

Le Vieux Manuel

CRÉDITS

CARTON ROUGE
La simulation de gestion de football

Concept and game design	Gerald Köhler
Programming	Rolf Langenberg Norman Neubert Ulrich Schulz Uwe Schmelich Markus Toss
Graphics and layout	Dirk Schulz Andreas Hancock Jürgen Kersting
Illustrations	Dirk Schulz Andreas Hancock
Raytracing	Tobias Richter
Graphic preparation	Renate Langenkämper Carsten Holtmann Jürgen Kersting
Music	D. Winderlich Rudi Stember
Sound effects	Frank Woischke
Testers	Heiko Köhler Frank Jenderek Oliver Smid Jürgen Zander Toralf Heidel

Le Vieux Manuel

CRÉDITS

	Stephan Mühlmann Andreas Leicht Holger Kuchling Gerald Köhler
Handbook and game texts	Gerald Köhler Holger Kuchling
Background reading	Antje Hink
Layout + typesetting	C-TEX, Gütersloh
Packaging design	Selling Points
Cover illustration	Dirk Schulz Andreas Hancock
Project management	Jürgen Kersting Holger Kuchling
Producer	Holger Flöttmann
Special thanks to	Brigitte Wörner Dani Vogel Brigitte Rosendahl Hermann Achilles and anybody else we have forgotten.

Le Vieux Manuel

CONTENTS

Page

Imprint

Crédits

Table des matières ——— 1

Chargement du jeu ——— 7

Remarques d'introduction ——— 12

Conseils pour commencer plus rapidement ——— 13

1. CARTON ROUGE, le jeu ——— 17
   - Objectif du jeu 17
   - Pour continuer une partie déjà commencée 18

2. Pour commencer une nouvelle partie ——— 19
   - Nombre et noms des entraîneurs 19
   - Niveaux de difficulté 19
   - Sélection d'un club 20
   - Ordre de jeu 20
   - Mode réel 21
   - Causes de renvoi 21

3. Paramètres par défaut ——— 23
   - Règles de base pour une bonne évaluation 23
   - Recherche d'un sponsor 24
   - Prix des billets 25
   - Nombre moyen de spectateurs 27
   - Evaluation des primes 27
   - Evaluation du coût des stages de préparation 28
   - Dépenses destinées aux jeunes joueurs et à la recherche de jeunes talents 28
   - Frais médicaux 28
   - Recettes de coupe 29
   - Divers 29

Le Vieux Manuel

Réaménagements du stade 30
Achat et vente de joueurs / Contrats 30
Salaires 30

4. La saison ——→ 31

5. Le bureau / Menu principal ——→ 33
Fonctionnement et contrôle 33
Les options en détail 33

5.1 Panneau d'affichage / Options 34
Sauvegarder 34
Quitter / Charger 34
Nouveau départ 35
Informations d'ordre technique 36
Vitesse de jeu 38
Sélection du match 38
Les penaltys 39

5.2 Ecritoire à pince / Sélection d'une équipe 40
Brèves remarques sur les membres de l'équipe 41
Description pratique de l'écritoire à pince 41
Les caractéristiques des joueurs 43
Compétences 44
Forme 44
Informations de base sur la forme 45
Conseils sur la forme 47
Le moral de l'équipe 48
Vue d'ensemble de l'équipe 48
Stage de préparation 49
Informations statistiques sur les joueurs 50
Divers 51

5.3 Fenêtre / Stade 52
Réaménagements du stade 52
Entretien du terrain 53
Nombre de spectateurs 53
Evolution du nombre de spectateurs 54

Le Vieux Manuel

CONTENTS

Vue d'ensemble graphique du stade 54
Vue d'ensemble numérique 54

5.4 Tiroirs / Négociations de joueurs 55
Négociations de joueurs 55
Acheter une star du football étranger 55
Acheter un joueur national 56
Achat de joueurs spécifiques en France 57
Vendre des joueurs 58
Achats et ventes 59
Système des contrats 59
Conseils sur les frais de transfert 63

5.5 Journal / Tableaux 66
Tableaux 66
Autres tableaux 66
Matchs disputés 66
Equipe du jour 67
Statistiques sur les buts 67

5.6 Classeur / Statistiques 68
Tableaux toutes saisons confondues 68
Tableaux absolus 68
Tableaux relatifs 68
Listes des meilleurs buteurs 68
Statistiques de fair play 69
Listes des marqueurs 69
Statistiques des titres 69
Résultats globaux 70
Saison 70
Evolution de la saison 71

5.7 Coffre-fort / Finances 72
Système d'avertissement 72
Situation financière au cours de la saison 72
Les salaires des joueurs 74

5.8 Calendrier / Vue d'ensemble des matchs de championnat et des matchs de coup 76

Le Vieux Manuel

5.9 Téléphone / Pronostiques de célébrités 76

5.10 Affiche / Les matchs? 76

5.11 Coupe / Etat et score 77
Etat 77
Histoire 77
Score 77
Attribution des points 78
Popularité 80
Indice d'entraîneur national 81

5.12 Télévision / Radio 82

5.13 Porte / Sortie 83
Tactiques 83
Attitude 83
Entraînement 84
Prix des entrées / suppléments 87
Prime de victoire 87
Les plongeons 88

6. Le match → 89
Nombre de spectateurs 90
Tout ce qui peut arriver 91
Changement de tactiques 92
Chansons des supporters 92
Prolongations 93
Tirs au but 93
Divers 93
Remplacements de joueurs 93
Après le match 95

7. Les événements → 96

8. A la fin d'une saison ... → 97

Le Vieux Manuel

CONTENTS

9. Les éditeurs → 101

Informations de base	101
Organisation des données	102
Editeur Première Division	102
Modifier le nom des équipes	102
Modifier le nom et la capacité d'accueil des stades	103
Modifier la répartition des blocs	103
Nouveaux joueurs	104
Supprimer des joueurs	104
Modifier des joueurs	104
Transférer des joueurs	105
Fonctions de tri	105
Quitter cette partie du programme	105
Editeur de sélection d'équipe	106
Editeur de jeunes joueurs	106
Editeur de jeunes joueurs "Autres clubs"	106
Editeur de jeunes joueurs "Etrangers"	107
Editeur amateur	107
Editeur de matchs étrangers	107
Editeur de joueurs surprises	107
Editeur de clubs amateurs	108
Editeur de clubs étrangers	108
Editeur d'arbitres	108
Editeur "Autres données"	108
Fonctions de disquettes	109
Divers	109

Le Vieux Manuel

CHARGEMENT DU JEU

Protection contre les virus
Les disquettes que nous vous fournissons sont garanties sans virus. Ascon (U.K) Ltd décline toute responsabilité si les supports d'informations fournis ont été modifiés et ont donc perdu leur intégrité.

Les supports d'informations comprenant CARTON ROUGE ne sont pas protégés. Assurez-vous que les disquettes d'origine sont toujours protégées.

Commodore Amiga

Vous devez disposer d'au moins 1 Mo de mémoire et de Kickstart 1.3 ou une version supérieure. Nous recommandons l'utilisation d'un disque dur avec au moins 2 Mo de mémoire.

Remarque: CARTON ROUGE peut prendre en charge jusqu'à quatre lecteurs de disquettes.

Installation sur disque dur ou sur disquette
Insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0: et suivez les instructions affichées sur l'écran.

Pour jouer à partir d'une disquette (A500, 500+, 600, 1000, 2000, 3000)
Insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0: et mettez votre ordinateur sous tension. Le jeu est automatiquement chargé. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si vous voulez lancer le programme depuis Workbench, vous devez disposer d'au moins 1,5 Mo de mémoire. Ouvrez la fenêtre du lecteur DF0: et double-cliquez sur l'icône CARTON ROUGE.

Pour jouer à partir du disque dur
Ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé le jeu et double-cliquez sur l'icône CARTON ROUGE.

Le Vieux Manuel

MS DOS

Vous devez disposer d'un ordinateur 386 avec 4 Mo de RAM, une carte graphique VGA avec un moniteur couleur, une carte SoundBlaster et MS-DOS 5 ou version ultérieure. Le programme doit être installé sur le disque dur. A l'exception du système d'exploitation, du gestionnaire de souris et des gestionnaires d'extension de RAM, vous n'avez besoin d'aucun autre programme résident.

Installation sur disque dur
Amorcez votre système. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A: ou B:, entrez la lettre correspondant à votre lecteur, puis deux points. Par exemple, si votre lecteur est le lecteur A:, entrez A: et appuyez sur la touche Entrée. Entrez INSTALL et appuyez sur la touche Entrée. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

Pour joueur à partir du disque dur
Ouvrez le sous-répertoire dans lequel vous avez installé le jeu, entrez OTB/CR et appuyez sur la touche Entrée.

CD ROM
Insérez votre CD ROM dans votre lecteur de CD. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis deux points et appuyez sur la touche Entrée. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

Pour utiliser la capacité optimale de votre ordinateur, vous devez disposer d'environ 13 Mo sur le disque dur. C'est l'unique façon d'assurer le bon fonctionnement du jeu.

Là partir d'un CD
Insérez le CD-ROM dans votre lecteur de CD et ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé le programme de démarrage. Entrez OTB/CR et appuyez sur la touche Entrée.

CARTON ROUGE (version PC)

Nous essayons toujours de simplifier au maximum l'installation de nos jeux. Malheureusement, et notamment avec les ordinateurs compatibles IBM, il est très difficile de prévoir une configuration particulière. Nous avons donc dressé une liste des problèmes les plus fréquents avec leurs solutions.

Le Vieux Manuel

CHARGEMENT DU JEU

Le programme ne peut pas être installé
-> Créez un répertoire CARTON ROUGE (CR), copiez les fichiers cr 1.exe à cr 3.exe et démarrez (extraction automatique), puis supprimez ces fichiers
-> Entrez: copy/B anstlib1.cdl+anstlib2.cdl eanstlib.cdl
-> Entrez: del anstlib?.cdl
-> Copiez readme.doc, setup.exe, puis relancez le programme.

Le programme ne peut pas être lancé faute de mémoire
-> Supprimez smartdrv, emm386, ramdrive ou les gestionnaires similaires
-> Ou créez une disquette d'initialisation en utilisant MakeBoot.bat

Le programme ne peut pas être lancé
1. emm386.exe est chargé avec les paramètres auto ou noems
-> Supprimez ces paramètres ou désactivez emm386 en entrant rem en début de ligne (CARTON ROUGE ne nécessite pas de mémoire d'expansion et ne requiert que très peu de mémoire DOS).

2. Certains gestionnaires de mémoire provoquent des conflits
-> Supprimez les gestionnaires de mémoire

3. Le gestionnaire de souris DOS n'est pas installé (erreur fréquente pour les utilisateurs de Windows)
-> Ajoutez un gestionnaire de souris dans les fichiers config.sys ou autoexec.bat (mouse.sys/mouse.com)

4. Installation incomplète
-> Recommencez l'installation ou installez le programme manuellement (voir ci-dessus)

Problèmes durant le jeu
1. Votre carte sonore interfère avec d'autres sources d'interruptions (et notamment IRQ 7)
-> Passez à IRQ 5 ou un autre (soit en modifiant la position des cavaliers sur la carte, soit en utilisant le programme)
-> Si le problème persiste, définissez AdlibSound dans le fichier Setup.exe

A propos des IRQ:
IRQ 3peut provoquer des conflits avec COM2 s'il est en cours d'utilisation (par exemple, la souris)

Le vieux Manuel

IRQ 5 peut provoquer des conflits avec LPT2 s'il est en cours d'utilisation (imprimante)
IRQ 7 peut provoquer des conflits avec LPTI s'il est en cours d'utilisation (imprimante)

Certains problèmes peuvent également se produire si le contrôleur d'interruptions n'est pas correctement activé (vous pouvez parfois y remédier en déplaçant la carte vers un autre bus).

IRQ 10 uniquement disponible sur les cartes sonores 16 bits

2. Vous utilisez un gestionnaire de souris trop ancien ou pas totalement compatible
-> Dans la mesure du possible, utilisez un gestionnaire Microsoft

Certains problèmes peuvent survenir:
1. L'utilisation d'une carte Gravis Ultrasound ou d'une carte sonore/graphique de type ATI peut entraîner différents problèmes (en général, les cartes non compatibles 100% avec les cartes SoundBlaster, et les cartes graphiques non compatibles 100% IBM peuvent entraîner des problèmes).

- Pour la carte Gravis Ultrasound, SBOS doit être chargé et le paramètre -X2 doit être défini pour permettre l'émulation SB.
- Pour l'émulation SB, seules les interruptions de la carte SB d'origine peuvent être utilisées ([2], 3, 5, 7)
- Si vous décelez une erreur de parité, elle est probablement due à l'utilisation du canal DMA 16 bits qui peut entraîner des problèmes sur certaines cartes mères (puce 83C206)
- Nous vous déconseillons d'utiliser SBOS sous DR DOS.

-> Insérez une autre carte et, si le problème persiste, jouez sans les sons.

Problèmes liés à l'introduction
-> Entrez REM avant playintr.exe

Problèmes durant le jeu
-> Si vous lancez le programme à partir de Windows ou OS/2 ou en utilisant 386Max, les exemples doivent être supprimés pour éviter tout problème lors du démarrage du jeu (séquences d'animations).

Les Fleurs Manuel

CHARGEMENT DU JEU

Chemins d'accès:
Exemples ->sound.cfg (SMP\)
Arrière-plans ->higru.cfg (PIZ\)
Fichiers de configuration:
awc.cfg ->Carton Rouge
Erreurs
error.txt ->Carton Rouge

Lorsqu'en cas de problème, vous nous appelez, nous vous conseillons d'être devant votre ordinateur, prêt à consulter les différentes données de configuration et les données techniques du système (config.sys, autoexec.bat, type de processeur, mémoire, type de carte sonore et paramètres, type de souris et version du gestionnaire, type de carte graphique, etc.) pour nous aider à résoudre votre problème aussi efficacement que possible.

Merci!

Le Vieux Manuel



ootball!
Un jeu d'argent!?!

Chers amateurs de football,

Le football est à la fois un sport, un loisir et une industrie. Ces trois aspects du jeu ont souvent été au coeur du débat, particulièrement depuis l'entrée en lice de la télévision et des droits de retransmission faramineux qui lui sont imposés depuis quelques années. A présent, c'est au tour des fabricants de logiciels de débourser des sommes considérables pour acquérir ces droits. Les simulations de gestion de clubs de football permettent à tous les amateurs de ce sport de participer à de fascinantes transactions plus vraies que nature. Diriger les joueurs les plus célèbres du monde. Sélectionner votre équipe préférée que même les plus grands managers auraient du mal à engager, et gagner. Quel amateur de football ne serait pas tenté par une telle aventure? Naturellement, le réalisme du jeu nécessite l'utilisation de vrais noms de joueurs. Pourtant, ce genre d'informations est protégé. A juste titre! ASCON a tenté d'acheter les droits de ces noms, malheureusement leurs coûts ne nous auraient pas permis de vous faire entrer sur le stade ASCON pour un prix raisonnable.

ASCON CARTON ROUGE spécialement pour vous. Pour que, malgré les problèmes que nous venons d'évoquer, vous soyez en mesure d'utiliser les noms de vos stars, nous avons décidé de vous fournir un éditeur sur disquettes. Ainsi vous aurez la possibilité de modifier tous les noms que vous voulez.

Nous espérons que vous comprendrez les choix que nous avons été amenés à faire. Néanmoins, malgré ces petits inconvénients, nous vous assurons que vous aurez accès à une simulation de grande qualité pour un prix très raisonnable.

Bonne chance.

ASCON Sports

Le vieux Manuel

CONSEILS POUR COMMENCER PLUS RAPIDEMENT

Pour les plus impatients d'entre vous, nous avons dressé une liste des chapitres vous permettant de commencer à jouer rapidement.

En tant que futur entraîneur de club, ce chapitre vous donne une vue d'ensemble du fonctionnement de CARTON ROUGE et vous indique quels sont les menus et paramètres nécessaires au démarrage du jeu.

Pour obtenir plus d'informations sur un sujet donné, reportez-vous aux explications détaillées qui s'y rapportent.
La table des matières, située au début du manuel, vous permet de trouver rapidement les informations que vous recherchez.

Après avoir lancé CARTON ROUGE, vous devez répondre à différentes questions:

1. Nombre d'entraîneurs (4 au maximum)
2. Noms des entraîneurs
3. Sélection de l'équipe que vous voulez diriger
4. Sélection du niveau de difficulté (1 à 5)
5. Ordre de jeu des entraîneurs
6. Mode réaliste de renvois - oui ou non.

Utilisez la souris pour entrer toutes les données (à l'exception des noms). Déplacez le pointeur vers l'option de votre choix et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour la valider.

Vous entamez ensuite les négociations avec les sponsors. Un maximum de trois offres peut vous être proposé en fonction de la réussite et du classement de votre équipe. CARTON ROUGE vous présente les offres sur une fiche. Cliquez en haut de la fiche pour passer d'une offre à l'autre. Après avoir choisi un sponsor ou rejeté une proposition publicitaire, l'écran de l'évaluation annuelle s'affiche.

Cet écran dresse une liste des recettes et des dépenses. Cliquez sur les zones + et -, situées en bas de l'écran, pour modifier les totaux.

Les billets d'entrées constituent la source principale de revenus d'un club de football. Si vous êtes un spécialiste du football, nous vous conseillons de déterminer le nombre moyen de spectateurs à "20 000".

Le vieux Manuel

A ce stade, les options de menu "Transferts, Contrats, Salaires et Stade" importent peu. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour quitter l'estimation annuelle.

Vous revenez dans votre bureau. Déplacez le pointeur sur l'écran pour consulter les options (sous forme de textes brefs) que vous pouvez sélectionner.

Vous disposez en tout de 12 options de menus. Pour revenir à l'écran bureau, le menu principal, appuyez sur le bouton droit de la souris.

Pour commencer rapidement le jeu, seules deux options de menu sont importantes: le bloc-notes et la porte du bureau.

Le bloc-notes vous permet de sélectionner l'équipe, tandis que la porte vous permet de sélectionner les tactiques de jeu, l'attitude de vos joueurs et les zones principales à couvrir durant l'entraînement.

Si le bloc-notes est activé, un nouvel écran apparaît et vous pouvez consulter la liste de tous les joueurs du club. Vous devez alors sélectionner un gardien de but et 10 joueurs pour le prochain match. Pour ce faire, placez le pointeur sur le nom d'un joueur et validez votre choix en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

Pour modifier l'équipe, cliquez sur le nom du joueur de votre choix et sélectionnez un autre joueur. CARTON ROUGE affiche le nombre de joueurs sélectionnés en bas de l'écran.

Pour faciliter votre choix, le tableau des joueurs vous indique le niveau de compétences des différents joueurs.
Ce chiffre, compris entre 0 et 8, figure dans la dernière colonne (plus le chiffre est élevé et plus le joueur est performant).

Vous devez alors sélectionner les joueurs qui tireront les penaltys et les coups francs directement après leur nom. Déplacez le pointeur vers un joueur et cliquez. La lettre "P" pour penalty apparaît après le nom du joueur.
Procédez de la même façon pour la deuxième colonne et sélectionner le(s) joueur(s) qui effectueront les coups francs. La lettre "F" apparaît dans la colonne près du nom du joueur. La dernière colonne est réservée à l'arrière volant (avec la lettre "S") et au milieu de terrain (avec la lettre "P").

Le Vieux Manuel

Après avoir entré les paramètres nécessaires, cliquez en haut du bloc-notes pour quitter cette option.

Cliquez alors sur la porte de votre bureau pour afficher un nouvel écran vous permettant de sélectionner les tactiques de jeu de votre équipe, l'attitude de vos joueurs et les zones principales d'entraînement pour la semaine.

CARTON ROUGE vous propose différents paramètres prédéfinis que vous pouvez modifier à votre convenance avec le bouton gauche de la souris.

Placez le pointeur près du bloc-notes et appuyez sur le bouton gauche de la souris. L'écran de sélection de l'équipe s'affiche à nouveau. Vous pouvez consulter les effets de votre entraînement (changement de forme et blessures) grâce à la valeur de forme de vos joueurs.

Cliquez en haut du bloc-notes pour démarrer le match. Si vous avez oublié certains paramètres ou si vous désirez de plus amples informations, cliquez sur le bouton droit de la souris dans l'écran des tactiques.

Les séquences animées du jeu défilent sur la moitié supérieure de l'écran au cours du match et une fenêtre en bas à gauche vous propose différents commentaires.

En bas à droite de l'écran se trouvent les scores de trois autres matchs.

Durant le match, vous pouvez:
a. cliquer sur le temps écoulé avec le bouton gauche de la souris pour afficher les neufs résultats et le tableau.

b. cliquer sur les zones + et - avec le bouton gauche de la souris pour modifier votre tactique de jeu et l'attitude de votre équipe.

c. cliquer sur le nom de votre équipe avec le bouton droit de la souris pour effectuer jusqu'à deux remplacements.

A la fin du match, le tableau affiche tous les résultats de la journée.

Une nouvelle série de matchs commence alors.

Le vieux Manuel

CARTON ROUGE – LE JEU

1.

CARTON ROUGE est une simulation détaillée permettant à quatre entraîneurs de gérer un club de football de Première Division. Le jeu repose sur des situations réelles. Ainsi, votre carrière d'entraîneur ne s'arrête pas à un seul club.

Objectif du jeu

Votre but est de devenir entraîneur national sur une période de 10 ans. Votre réussite dépend du succès sportif et commercial de votre équipe et de votre cote de popularité auprès de vos supporters. Tout ceci repose également sur votre classement en championnat et sur vos performances en compétition. Naturellement, en ce qui concerne le championnat, votre objectif est de terminer premier. Aux niveaux national et européen, votre objectif est de vous qualifier pour les différentes coupes.

Sur 10 ans, vous devez remporter le plus de titres possibles, gérer la comptabilité du (des) club(s) afin d'augmenter le plus rapidement possible votre total de points. Au bout des 10 saisons (voire plus tôt), si vous atteignez un score de 4 000 points (niveau de difficulté un et deux) ou de 5 000 points (niveau de difficulté trois ou cinq) et que votre cote de popularité dépasse 80 points, vous aurez l'extrême privilège d'être nommé entraîneur de l'équipe nationale.

Cependant, le succès n'est pas systématique. Des décisions inadéquates et des mauvais résultats peuvent briser votre carrière. Deux situations peuvent entraîner votre chute:

une rétrogradation ou des dettes supérieures à 16 millions de francs. Comme dans la réalité, la chance est du côté de ceux qui y travaillent.

Quoi qu'il arrive, CARTON ROUGE se termine après 10 saisons. Même si vous n'avez pas réussi à décrocher le poste d'entraîneur de l'équipe nationale, vous avez tout de même bien joué pour en arriver là. Ensuite, votre score apparaît et si vous faites partie des 10 meilleurs entraîneurs, votre nom figure dans la liste des "10 MEILLEURS".

Le Vieux Manuel

Pour continuer une partie déjà commencée

Vous pouvez interrompre une partie a tout moment et la reprendre plus tard. Pour ce faire, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous reprendrez la partie là où vous l'avez interrompue.

Le Vieux Manuel

NOUVELLE PARTIE

2.

Avant de commencer à jouer, vous devez définir différents paramètres. Sur un fond de stade de rêve, vous devez répondre à différentes questions. C'est ainsi que commence votre carrière d'entraîneur d'une équipe de football. Sentez-vous l'adrénaline monter en vous?
Entendez-vous les encouragements de vos supporters pour ce premier match à domicile de la saison?

Nombre et noms des entraîneurs (joueurs)

Utilisez la souris pour déterminer un nombre d'entraîneurs compris entre un et quatre. Un entraîneur peut commencer à jouer en cours de saison, à condition que moins de quatre joueurs participent déjà au jeu. Entrez les noms des autres joueurs, chaque nom ne devant pas dépasser 10 caractères. Entrez ensuite un niveau de difficulté compris entre un et cinq pour chaque entraîneur:

Niveaux de difficulté

1: Débutants
2: Intermédiaires
3: Avancés
4: Professionnels
5: Experts



Si vous êtes un amateur de football peu assidu, nous vous recommandons de commencer à un niveau peu élevé et d'augmenter progressivement la difficulté au cours des parties suivantes. Si vous estimez que vous êtes un expert en football, vous pouvez commencer au niveau trois. Une fois familiarisé avec les options et les menus et après avoir acquis une certaine expérience, au bout de quelques saisons, vous pouvez essayer les niveaux quatre et cinq. Tous ces niveaux offrent aux fanas de football la possibilité de vivre une aventure très réaliste dans le monde du football.

Le Vieux Manuel

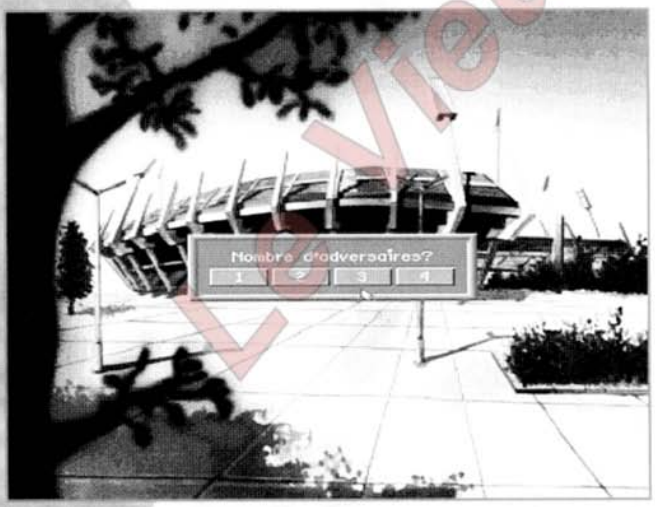
Sélection d'un club

Pour sélectionner le club de votre choix, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Tous les paramètres que vous avez définis s'affichent. Vérifiez qu'ils sont corrects. Si ce n'est pas le cas, revenez en arrière pour effectuer les modifications nécessaires.

Votre score personnel dépend du niveau de votre club. Ainsi, si l'entraîneur d'un des clubs les plus faibles parvient à mener son équipe en tête du classement, son score augmente en conséquence.

CARTON ROUGE vous permet de sélectionner un club selon son classement et son niveau. L'atmosphère et le réalisme du jeu ont été étudiés à partir de données réelles sur les principaux clubs et joueurs. A la fin de la journée, votre jeu en est d'autant plus amusant. Notons que la Super D2 est composée de 20 équipes.

Au démarrage du jeu, CARTON ROUGE vous place en Première Division. De nouvelles options vous sont proposées, telles que des conférences de presse, des apparitions télévisées ou l'option extrêmement intéressante de diffusion de conférences. Tous les entraîneurs jouent le même championnat, ce qui permet de fantastiques duels (lorsqu'il y a plusieurs joueurs). Voilà tout ce qui donne tout son piment au jeu. Dès le coup d'envoi de ces rencontres, vous ne pourrez pas rester indifférent, vous serez dans tous vos états et gesticulerez dans tous les sens au bord du terrain.



Ordre de jeu

Si vous sélectionnez ce menu, l'ordinateur vous demande si vous voulez un ordre de jeu aléatoire. Le plus équitable est de permettre au joueur qui dirige l'équipe la plus faible d'avoir accès le premier aux listes de transferts. Ainsi, il pourra recruter de nouveaux joueurs avant les autres entraîneurs. Cependant, le dernier entraîneur a l'avantage de connaître avant les autres la composition des équipes adverses et peut ainsi se préparer aux rencontres à venir.

Le Vieux Manuel

Pour éviter trop de déséquilibres, CARTON ROUGE propose une règle applicable dès la deuxième saison. Cette règle permet au joueur le moins bien classé d'être le premier à entamer ses négociations et donc d'être le premier à avoir accès à la liste de transferts. Ensuite, vient le joueur classé avant-dernier, etc..

Lorsque de nouvelles listes de transferts nationales sont établies en cours de saison (après le 6e ou le 12e tour), le joueur en fin de classement est le premier à y avoir accès.

Mode réel

L'ordinateur vous demande si vous voulez jouer avec de véritables renvois. Cette décision est prise en début de partie et est définitive. Si vous choisissez le mode réel, le conseil d'administration de votre club vous considère comme un véritable entraîneur de club de football. En d'autres termes, vous ferez l'objet de deux avertissements avant d'être mis à la porte.

Causes de renvoi

A. Les résultats de votre équipe ne sont pas satisfaisants. Si vous ne marquez aucun point alors que vous pouviez en marquer six ou un seul au lieu de huit, etc. vous recevez généralement un premier avertissement. Si les défaites se poursuivent, vous pouvez être très rapidement renvoyé.

B. Vous avez une équipe de haut niveau mais qui ne remporte aucune victoire. Vous êtes, par exemple, l'entraîneur d'une des meilleures équipes, constituée de joueurs connus et fort bien payés, mais vous vous trouvez en bas du tableau. Si vous ne redressez pas rapidement la situation, le mécontentement risque de gagner à la fois les supporters et le conseil d'administration, que seule la victoire intéresse.

Le total des compétences de tous les joueurs de votre équipe correspond au classement de l'équipe. Ce classement, tout comme le niveau de difficulté sélectionné, est l'objectif à atteindre. Dans certaines circonstances, la cinquième place ne suffit pas à une équipe de haut niveau pour se qualifier en compétition européenne.
Cependant, si vous traversez une mauvaise période, les victoires précédentes de votre club sont prises en compte. Si, par exemple, vous avez remporté le titre lors de la der-

Le Vieux Manuel

nière saison, les supporters et le conseil d'administration vous accorderont une prime pour vous permettre de traverser plus facilement des périodes de crises. C'est également le cas si vous vous qualifiez pour une compétition européenne. Toutefois, vous ne devez pas vous reposer sur vos résultats passés.

Votre cote de popularité auprès du conseil d'administration est également un atout considérable. Si vous perdez plusieurs matchs consécutifs, le conseil d'administration s'attaque tout d'abord à votre réputation avant de vous adresser un premier avertissement.

Contrairement à la dure réalité, vous commencez toujours une nouvelle saison avec un très bon score. Les problèmes de la saison précédente sont tout simplement "oubliés".

Tous les avertissements concernant la saison en cours sont annulés si vous obtenez six points sur six, sept points sur huit, etc. De plus, vous n'avez généralement pas de problèmes lors des cinq premiers matchs de la saison car, pendant cette période, le conseil d'administration vous fait confiance. Même chose pour les entraîneurs qui commencent à jouer en cours de saison.

Si vous avez été renvoyé, ne soyez ni trop découragé, ni frustré. C'est arrivé à tous les meilleurs entraîneurs. Malheureusement, dans le monde du football, vous ne pouvez pas échapper au "manège impitoyable" de l'administration. Il est donc préférable de garder la tête froide pour affronter ces matchs dont l'enjeu est décisif pour votre avenir.

Si vous jouez à plusieurs et que vous êtes renvoyé d'un club, aucun autre club ne vous engagera. Vous devrez alors recommencer en utilisant l'option de menu "Nouveau départ". Avec un peu de chance, votre ancien club vous fera peut-être une nouvelle offre. Si, au contraire, vous jouez seul, vous devez continuer la partie. Si vous refusez l'offre d'un autre club (ou si vous n'avez aucune autre offre), votre carrière est finie.

Au cours de la saison, vous pouvez évaluer votre sécurité d'emploi en cliquant sur la coupe située dans le bureau.

Avant d'évaluer le budget de votre club, vous pouvez consulter la liste des équipes représentant la France dans les compétitions européennes.

Le Vieux Manuel

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

3.

Le programme de la nouvelle saison commence par une estimation et différents calculs relatifs à votre budget. L'argent n'est pas tout dans le football, mais sans argent vous n'irez pas bien loin.

Les qualités d'un entraîneur sont aussi importantes que les prouesses sportives de son équipe. Les liens qui existent entre le sport, la finance et la publicité sont de plus en plus étroits et déterminent la réussite d'un club professionnel.

Les émissions télévisées, qui impliquent parfois des sommes colossales, et les salaires incroyables des joueurs et des entraîneurs y jouent également un rôle important.

Règles de base pour une bonne évaluation

Une bonne évaluation peut être la clef d'une gestion saine de votre club. Lorsque le déficit de votre club dépasse 16 millions de francs, la Fédération refuse de vous accorder une licence. Mais attention, vous ne devez pas vous en tenir à cette limite. Des événements imprévus et le paiement des intérêts en fin de saison peuvent vous poser de sérieux problèmes si vous suivez ce raisonnement.

Attention
Jusqu'au 18e match de la saison, vous pouvez, si nécessaire, vendre des joueurs pour gagner de l'argent, mais ensuite seuls les billets d'entrée et la chance peuvent vous faire gagner de l'argent. Aussi, nous vous conseillons de prendre le temps nécessaire à une bonne évaluation plutôt que de mettre en péril votre club et d'être renvoyé.

Remarque
La limite des dettes fixée à 16 millions de francs peut vous sembler sévère car de nombreux clubs se voient attribuer une licence alors que leurs dettes dépassent les 40 millions de francs. Lorsque la Fédération prend de telles décisions, elle prend certaines garanties et ne le fait que sous certaines conditions. Dans CARTON ROUGE, nous avons simplifié ce processus afin de ne pas vous dérouter.

Dans CARTON ROUGE, tous les entraîneurs commencent dans des conditions similaires pour éviter ce genre de problèmes.

Le Vieux Manuel

3. PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

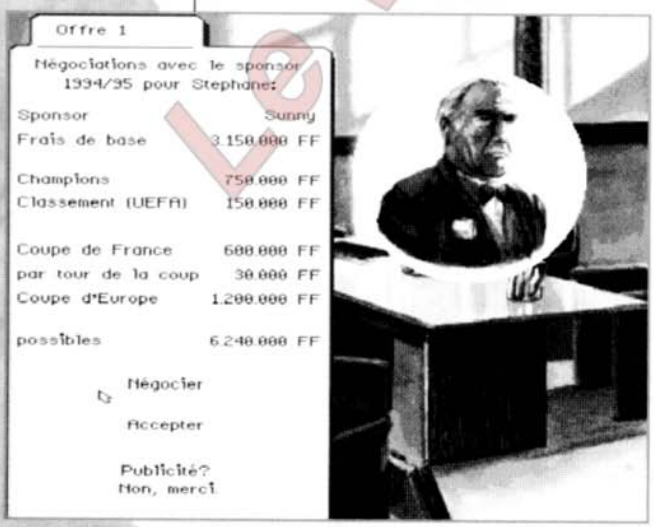
Pour effectuer votre évaluation, vous disposez de différentes sources de revenus.

Recherche d'un sponsor

Vous avez besoin de plusieurs dizaines de millions de francs pour payer vos joueurs et couvrir vos frais divers. Les sponsors sont un atout considérable. A la fin de la journée, la somme que vous avez obtenue de votre sponsor dépend plus de l'attrait de votre équipe que de vos qualités de négociateur puisque seules les meilleures équipes peuvent choisir un sponsor en fonction des différentes propositions qui leur sont faites.

Au début de la saison, un maximum de trois sponsors vous font part de leur intérêt à faire de la publicité sur les maillots et les panneaux du stade. Toutes les offres sont faites en francs français. Lors de votre première saison, le nombre d'entreprises prêtes à vous sponsoriser dépend de votre classement à la fin de l'année précédente. Si vous avez fait partie des six premières équipes, on vous fera trois offres, entre la septième place et la douzième, on vous fera deux offres et entre la treizième et la vingt-deuxième place on ne vous fera qu'une offre.

Au cours du jeu, l'intérêt des entreprises pour le sponsor dépend de deux choses. D'une part, les entreprises vont s'intéresser au nombre de spectateurs moyen que vous déplacez, et d'autre part à la réussite de votre équipe et aux titres qu'elle a remportés car ils sont le reflet de sa popularité.



Cliquez en haut de la fiche pour afficher les différentes offres des sponsors. Si vous avez le choix entre trois offres, la première est la plus "judicieuse". Elle est relativement élevée, mais si votre équipe remporte des victoires (par exemple, des championnats), vous ne recevrez que des sommes modiques. Par conséquent, si vous pensez que votre équipe ne va pas remporter un succès sensationnel, nous vous conseillons de sélectionner cette première offre.

Le Vieux Manuel

La deuxième offre peut être intéressante pour les entraîneurs qui ont le goût du risque. La somme offerte est considérablement inférieure mais augmente si votre équipe remporte des victoires.

La dernière offre est très risquée. La somme offerte initialement est vraiment basse, mais les bonus peuvent être très élevés. Si vous pensez que votre équipe va remporter le championnat ou remporter des compétitions européennes, nous vous conseillons vivement de sélectionner cette option.

Vous ne recevez la prime de coupe que si vous êtes classé entre la quatrième et la deuxième place. Si vous n'êtes pas à la quatrième place, vous êtes qualifié pour la coupe de l'UEFA mais votre sponsor ne vous verse rien. Cependant, vous recevez cette prime si vous remportez la Coupe de France lors de la même saison mais bien sûr vous ne disputerez pas la coupe de l'UEFA lors de la saison suivante.

Sélectionnez l'option "Négocier" pour augmenter la somme proposée par votre sponsor. Le sponsor peut augmenter son offre à chaque nouvelle négociation. Les entreprises n'apprécient guère d'être mise au pied du mur ou même d'être victime d'un chantage. Par conséquent, agissez avec prudence. Des millions qui vous feraient beaucoup de bien peuvent dépendre de ces négociations! Alors pensez-y à l'avance.

Vous pouvez accepter les offres qui vous sont faites quand vous le voulez (tant que les négociations n'ont pas échoué) et elles sont irrévocables. Pour vous éviter bien des problèmes, seules les entreprises florissantes ont été sélectionnées.
Si les négociations que vous menez avec d'éventuels sponsors échouent, vous n'avez pas d'autres choix que de cliquer sur la zone "Publicité? Non, merci" avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque vous avez pris une décision, l'estimation s'affiche. Cependant seule figure la somme minimale offerte par le sponsor. Les primes sont rajoutées ultérieurement.

Prix des billets

Le public constitue la source de revenus la plus importante des clubs de football. Le public se déplace pour l'équipe mais également en fonction du prix des billets. Aussi, lorsque vous fixez ces prix, faites attention à bien évaluer la somme que vos supporters sont prêts à payer pour assister à un de vos matchs.

Le vieux Manuel

Le prix des billets pour les sièges et les gradins (si vous disposez de ces deux solutions) peut être fixé séparément.

N'oubliez pas que plus les prix sont bas, plus votre public est nombreux et plus l'ambiance est bonne. Cependant, si la capacité d'accueil de votre stade est assez réduite, ne fixez pas un prix trop bas car vous risquez de perdre des revenus précieux.



Par défaut, le prix des places est de 60 francs pour les places debout et de 100 francs pour les places assises. Cliquez sur les zones + et - pour modifier les catégories. Les nouveaux prix sont automatiquement inclus dans votre estimation et modifient vos totaux.

Le prix fixé pour les places debout ne vaut que pour les zones couvertes. Pour les zones non couvertes, vous devez soustraire un tiers du prix. Par conséquent, si vous acceptez les valeurs par défaut, les spectateurs situés sous des zones couvertes paieront 60 francs tandis que celles situées sous des zones non couvertes vont payer 40 francs.

Les places assises se divisent en plusieurs catégories:

Catégorie	Prix.	Exemple 100 francs
Places assises situées dans les virages, non couvertes	66%	6.60
Places assises situées dans les virages, couvertes	100%	10
Places assises en bas des tribunes, non couvertes	100%	10
Places assises de la tribune des officiels	300%	30

Un stade proposant un maximum de places assises sera par conséquent beaucoup plus rentable.

Le Vieux Manuel

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Au cours de la saison, vous pouvez modifier le prix des places en fonction des matchs. Vous pouvez, par exemple, ajouter des suppléments aux matchs importants ou réduire les prix pour récompenser vos supporters fidèles lors des matchs moins importants.

Attention
Les valeurs indiquées sont des valeurs brutes et correspondent à la somme payée par le spectateur à l'entrée du stade. L'évaluation ne comprend que les prix nets (moins la TVA de 18,6%).

Nombre moyen de spectateurs

A présent, vous devez évaluer le nombre de spectateurs qui assisteront aux matchs à domicile. Les revenus sont calculés à partir de cette valeur et le prix des places est préalablement fixé. Par défaut, le nombre de spectateurs s'élève à 10 000. Si vous n'avez aucune idée du nombre de spectateurs qui assisteront à vos matchs, déterminez un chiffre approximatif, par exemple, 15 000. Pour ce faire, cliquez sur les champs + et -. Lors de la deuxième saison, la moyenne de spectateurs de l'année précédente est affichée en haut à droite de l'écran pour vous permettre de rectifier à la hausse ou la baisse votre nouvelle moyenne. Les équipes les plus attrayantes peuvent compter entre 30 000 et 40 000 spectateurs pour chaque match à domicile.

Evaluation des primes

Pour accroître la motivation de votre équipe, vous pouvez mettre au point un système de primes pour chaque match. Les primes attribuées aux joueurs (et éventuels remplaçants participant au match) peuvent aller de 4 000 francs à 36 000 francs par match. En d'autres termes, pour un match, vous pouvez payer au maximum 36 000 x 13, c'est-à-dire 480 000 francs.

Si vous envisagez de jouer 46 matchs par saison (matchs de championnat plus matchs de coupes) et si, par exemple, vous remportez 23 matchs, vous devrez payer à vos joueurs des primes de 8 à 12 millions de francs. Vous devez, par conséquent, toujours disposer d'une certaine somme d'argent en réserve. Le total apparaît sur la feuille d'évaluation sous "Salaires des joueurs". Utilisez les zones + et - pour modifier la valeur des autres paramètres.

Le vieux Manuel



Evaluation du coût des stages de préparation

Pour remettre votre équipe en forme, par exemple, lorsqu'elle traverse une mauvaise passe, vous pouvez lui offrir un maximum de 3 stages de préparation par saison divisés en catégories (240 000, 480 000 et 1 200 000 francs). Au total, vous pouvez inclure dans votre estimation la somme de 3,6 millions de francs. Pour sélectionner le total, utilisez les zones + et -.

Dépenses destinées aux jeunes joueurs et à la recherche de jeunes talents

En tant qu'entraîneur, prêtez un certain intérêt aux jeunes espoirs. Plus vous investissez d'argent dans ce domaine et plus vous avez de chance, à la fin de la saison, d'avoir un ou deux nouveaux joueurs. De plus, vous disposez de joueurs amateurs, à bas prix, pour renforcer votre équipe. Avec un peu de chance, ces jeunes espoirs peuvent beaucoup vous apporter. Pour sélectionner le montant à dépenser, utilisez les zones + et -.

Cependant, n'oubliez pas que le nombre de joueurs de votre équipe ne doit pas dépasser 22. C'est la limite absolue, et l'investissement que vous faites dans de jeunes espoirs sera vain si votre équipe compte déjà 22 joueurs.

Frais médicaux

Si vous portez une attention particulière à la santé de vos joueurs, ne sous-évaluez pas la somme réservée à ce budget. La qualité des soins dépend de la somme que vous pouvez investir pour les médecins, masseurs, psychothérapeutes et phytothérapeutes, le matériel pour vos salles de remise en forme et de physiothérapie. Vous pouvez ainsi réduire le nombre des blessés et surtout, par le biais de programmes de gymnastique et de musculation, éviter les chutes de forme en cas de blessures.

Le Vieux Manuel

L'expérience prouve qu'une équipe bien équipée et ne comptant que très peu de blessés a plus de chance de remporter des victoires. Dans CARTON ROUGE, vos joueurs peuvent être confrontés à plusieurs douzaines de blessures possibles. Si par exemple, un milieu de terrain est blessé et ne peut pas jouer pendant 18 semaines, vous serez confronté à un sérieux problème, d'où l'intérêt d'avoir un bon service médical. Pour définir la valeur de cet investissement, utilisez les zones + et -.

Recettes de coupe

Comme chacun le sait, les matchs de coupe sont réglementés différemment. Par le passé, il est arrivé que des équipes trop sûres d'elles perdent contre des équipes amateurs considérées comme des adversaires faciles. Calculez donc avec soin ces recettes. Pour gagner beaucoup d'argent, vous devez atteindre les derniers tours de la compétition. Vous pouvez gagner un maximum de 12 millions, et vous pouvez définir le montant par tranches de 200 000 francs en utilisant les zones + et -.

Cette limite a été choisie pour vous éviter de faire preuve de trop de confiance au début de la saison et de vous trouver à cours d'argent si vous êtes disqualifié rapidement. Cette excuse suffirait au conseil d'administration pour exiger votre renvoi anticipé. Vous pouvez également gagner plus de 12 millions. Si vous vous qualifiez pour la finale, vous gagnez le double de cette somme.

Divers

Hormis les points sur lesquels vous avez un contrôle direct, voici une liste de points ne dépendant pas, ou indirectement, de vous.

A. Revenus sur les matchs télévisés
Dans ce domaine, la Fédération est chargée des négociations et vous n'avez pas votre mot à dire. Cependant, si un de vos matchs doit être retransmis en direct, vous êtes assuré de percevoir une somme considérable.

B. Frais administratifs
Ces dépenses varient d'une année sur l'autre et comprennent les locations, les salaires des secrétaires, le matériel de bureau, etc. et bien sûr votre propre salaire.

Le vieux Manuel



C. Autres dépenses
Toutes les rencontres sportives et leurs coûts figurent dans le bilan sous cette rubrique. En fonction des rencontres, vous pouvez gagner beaucoup d'argent mais également en perdre beaucoup.

Réaménagements du stade

Vous trouverez des informations détaillées sur ce point et sur les deux points qui suivent dans leurs chapitres respectifs.

Achat et vente de joueurs / Contrats

Voir ci-dessus.

Salaires

Voir ci-dessus.

Le Vieux Manuel

LA SAISON

4.

Une fois l'évaluation terminée, les choses sérieuses commencent avec votre premier match. Commençons par quelques commentaires sur le déroulement de la saison.

Une saison est composée de 38 matchs. Notez qu'après une certaine date, la liste de transferts n'est plus accessible.

La Coupe de France est ouverte à toutes les équipes de France. Les équipes disputent un certain nombre de matchs éliminatoires (tour) qui dépend du niveau dans lequel elles évoluent. Plus le niveau est bas et plus le club aura de matchs à disputer. Ainsi, les vingt équipes professionnelles de Première Division n'entrent en lice qu'au 9e tour, au stade des 32e de finale. Les matchs de Coupe de France sont prévus entre les journées suivantes:

32e (9e tour)	=	entre la 22e et la 23e journées
16e	=	entre la 24e et la 25e journées
8e	=	entre la 26e et la 27e journées
quart	=	entre la 29e et la 30e journées
demi	=	entre la 32e et la 33e journées
finale	=	entre la 35e et la 36e journées

En cas de match nul, après les 90 minutes de temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation de deux fois 15 minutes. Si les deux équipes sont toujours à égalité, une séance de tirs au but permet de les départager.

De plus, les compétitions européennes (Coupe des Clubs champions, Coupe des Coupes et Coupe de l'UEFA) imposent des matchs supplémentaires de haut niveau aux équipes qui sont qualifiées. Le calendrier du championnat de France n'en est pas changé pour autant.

Concernant la Coupe d'Europe des Clubs champions, après le premier tour (ou tour "préliminaire") situé en début de saison, des groupes sont tirés au sort pour participer à ce que l'on appelle la Ligue des Champions.

Ce tirage au sort permet de former quatre groupes de quatre équipes dans lesquels toutes les équipes se rencontrent (match aller et match retour). Cela rend évidemment la compétition très intéressante d'un point de vue financier car trois matchs à domicile sont garantis contre des équipes européennes réputées. Les deux premières équipes de chaque groupe sont alors qualifiées pour les quarts de finale.

Le vieux Manuel

Les différentes finales des compétitions européennes ont lieu après entre les 35e et 37e journées de championnat. Enfin, pour terminer la saison, le Championnat du monde des clubs oppose le vainqueur de la Coupe d'Europe des Clubs champions à la meilleure équipe sud-américaine pour le titre de "Champion du monde des clubs".

Le Vieux Manuel

LE BUREAU / MENU PRINCIPAL

5.

Votre bureau est le panneau de contrôle central à partir duquel vous prenez toutes les décisions importantes. Promenez le pointeur de la souris dans le bureau pour afficher le texte des options de menu disponibles. Par exemple, si vous déplacez le pointeur de la souris sur l'écritoire à pince du bureau, CARTON ROUGE affiche le texte "Sélection d'une équipe".

Fonctionnement et contrôle

Pour activer une option de menu, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Un nouveau menu apparaît alors à l'écran (par exemple, l'écritoire à pince avec le nom des joueurs et autres informations, etc.). Appuyez sur le bouton droit de la souris pour quitter les sous-menus et revenir au menu principal (le bureau). Au total, vous pouvez sélectionner 13 options de menu, chacune renfermant un certain nombre de sous-options.

Les options disponibles sont les suivantes:

5.1 /Options
5.2 /Sélection d'une équipe
5.3 /Stade
5.4 /Négociations de joueurs
5.5 /Tableaux
5.6 /Statistiques
5.7 /Finances
5.8 /Vue d'ensemble sur les matchs de championnat et de coupe
5.9 /Pronostiques de célébrités
5.10 /Séries de matchs suivantes
5.11 /Etat et score
5.12 /Musique
5.13 /Sortie



Le Vieux Manuel

5.1 PANNEAU D'AFFICHAGE / OPTIONS

Cliquez sur ce panneau pour afficher le menu correspondant. Pour activer les options de ce menu, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour revenir au menu principal, cliquez sur le bouton droit.

Sauvegarder

Cette fonction permet de sauvegarder le score en cours. Une zone de sélection de fichiers apparaît pour vous permettre d'entrer le nom de votre choix. Lorsque vous jouez à plusieurs, assurez-vous qu'il vous reste suffisamment d'espace sur votre disquette ou sur votre disque dur (environ 100 - 150 Ko(!)).

Quitter / Charger



Quatre options sont à votre disposition:

Fin
Cette option permet de mettre fin au jeu et de revenir au système d'exploitation. Le jeu n'est pas sauvegardé. Vous pouvez alors commencer un autre travail sur votre PC ou votre Amiga.

Nouveau jeu
Cette option permet de relancer le programme. Toutes les données en cours sont supprimées et vous pouvez commencer une nouvelle partie ou ouvrir une partie déjà existante.

Démission
Cette option n'est disponible qu'en cas de partie à plusieurs. Elle permet au joueur qui le souhaite de démissionner de ses fonctions. Utilisez cette option avec précaution car son effet est définitif. Pour sélectionner l'option de votre choix, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Le vieux Manuel

Editeur
Cette option est décrite en détail au chapitre 10.

Nouveau départ

Vous avez la possibilité de charger une partie en cours, à condition que moins de quatre joueurs participent déjà au jeu.

Si vous avez sélectionné l'option "Nouveau départ", l'ordinateur vous demande d'entrer le nom du nouvel entraîneur et de choisir un niveau de difficulté. Le nouvel entraîneur ne peut pas sélectionner le club de son choix. Ceci est destiné à l'empêcher de re-sélectionner un club de haut niveau s'il a précédemment été renvoyé et à le sanctionner pour ses erreurs passées. La série de matchs en cours est jouée jusqu'à son terme et le nouvel entraîneur reçoit une offre d'un club qu'il peut accepter ou refuser. S'il refuse une offre, il en reçoit d'autres après chaque série de matchs jusqu'à ce qu'il choisisse un club. Les clubs qui participent aux compétitions européennes ne s'intéressent généralement pas aux nouveaux entraîneurs.

En règle générale, le nouvel entraîneur reçoit des offres de clubs situés dans le dernier tiers du tableau. Ces clubs traversent souvent des crises plus ou moins importantes que le nouvel entraîneur doit surmonter. Naturellement, avec un peu de chance, vous pouvez recevoir une offre d'un très bon club. De plus, en changeant de clubs, vous êtes souvent amené à relever des défis bien plus intéressants.

Si vous décidez de ne pas faire jouer un nouvel entraîneur, vous pouvez annuler l'entrée en réactivant l'icône "Nouveau départ". Le menu du nouvel entraîneur disparaît alors.

Si vous avez été renvoyé et que plusieurs personnes jouent, aucune offre ne vous sera proposée. Vous devez alors reprendre le jeu à zéro à l'aide du menu "Nouveau départ". L'option de menu "Nouveau départ" ne s'affiche qu'après le tour du dernier joueur. En d'autres termes, si trois personnes jouent en même temps, l'option de menu "Nouveau départ" ne peut être demandée que par le troisième entraîneur pour un quatrième joueur.

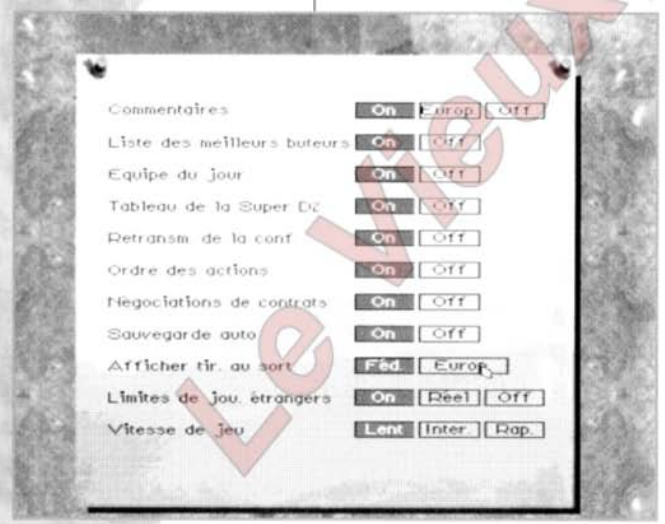
Le vieux manuel

Informations d'ordre technique

Cette option de menu vous permet de déterminer le type d'informations que vous estimez nécessaires à votre travail d'entraîneur.

Affichage de la liste des meilleurs buteurs après chaque série de matchs
Sélectionnez "Oui" pour afficher la liste des meilleurs buteurs du championnat après chaque série de matchs. Si vous désactivez cette fonction, vous ne pouvez consulter cette liste qu'à partir du menu principal (Classeur/fichier).

Affichage de l'équipe du jour après chaque série de matchs
Sélectionnez "Oui" pour afficher automatiquement "l'Equipe du jour" après chaque série de matchs. Si vous désactivez cette fonction, vous ne pouvez consulter ces informations qu'à partir du menu principal (Journal).



Affichage du tableau de la Super D2 après chaque série de matchs
Sélectionnez "Oui" pour afficher automatiquement le tableau de la Super D2 après chaque série de matchs. Si vous désactivez cette fonction, vous ne pouvez consulter ces informations qu'à partir du menu principal (Journal).

Mode Conférence
Le mode Conférence est l'une des fonctions les plus intéressantes de CARTON ROUGE. Il est activé par défaut et n'intervient que lorsque plusieurs personnes jouent en même temps.

Si vous avez activé le mode Conférence lors d'une partie à plusieurs, les meilleurs moments des autres matchs sont présentés. Les moments choisis sont les suivants:

- Penaltys
- Coups francs
- Course avec le ballon

Le Vieux Manuel

Corners dangereux
Déplacements spécifiques menant à un but.

Après des buts ordinaires, des buts de rêve ou des buts marqués contre son propre camp, et après des passes en arrière dangereuses, le système ne vous connecte pas au match en question, mais vous donne le nom du marqueur.

Que le mode Conférence soit activé ou non, vous êtes informé de tous les cartons jaunes et cartons rouges des autres matchs.

De plus, CARTON ROUGE vous informe des changements de tactiques et des remplacements de joueurs de vos adversaires.

En situation de jeu à plusieurs, si vous estimez que le jeu est trop lent, désactivez le mode Conférence.

Nombre de joueurs étrangers
Trois possibilités vous sont proposées. Par défaut, cette option est activée, ce qui signifie que vous ne pouvez pas avoir plus de trois joueurs étrangers dans votre équipe. Vous pouvez cependant avoir recours à un quatrième joueur étranger mais uniquement pour remplacer un des trois autres joueurs. CARTON ROUGE vous permet d'utiliser également cette procédure lors des matchs de coupe.

Si vous outrepassez cette règle, CARTON ROUGE vous le signale et vous empêche de jouer.

En mode réel, CARTON ROUGE ne vous empêche pas d'utiliser plus de trois joueurs étrangers. Toutefois, si vous ne respectez pas cette règle, vous serez sanctionné par une défaite de 0 à 3, s'il s'agit d'un match de championnat, et vous serez disqualifié, s'il s'agit d'un match de coupe.

Si vous commencez à jouer sans déterminer de limite de joueurs étrangers, puis que vous en déterminez une en cours de partie, des problèmes peuvent survenir. Par exemple, si votre équipe comprend moins de 13 joueurs nationaux, vous êtes en situation de violation de cette limite. Dans une situation de ce type, nous vous recommandons d'acheter et de vendre des joueurs plutôt que de changer de mode.

Le vieux Manuel

5.1 PANNEAU D'AFFICHAGE / OPTIONS

Vitesse de jeu

Trois options sont disponibles:

Lent: les matchs sont accompagnés de commentaires écrits et d'animations détaillées.

Intermédiaire: les matchs ne comprennent pas d'animations mais sont accompagnés de commentaires écrits et détaillés.

Rapide: les résultats des matchs sont calculés et affichés immédiatement, sans animations, ni commentaires. Cette option permet d'afficher le minimum de détails car vous ne pouvez faire aucune modification pendant le match (par exemple, des modifications de tactiques ou d'attitude).

Par défaut, le niveau le plus lent est activé, car c'est celui qui permet de s'approcher de l'ambiance la plus réaliste du stade grâce aux textes, aux graphiques et aux effets sonores.

Sélection du match

Cette option vous permet de déterminer le critère de sélection du match principal. Vous pouvez le déterminer vous-même ou laisser à CARTON ROUGE le soin de le faire.

Si vous choisissez la seconde possibilité, CARTON ROUGE sélectionne un match au hasard ou le match plus intéressant (les matchs entre entraîneurs rivaux sont toujours présentés). CARTON ROUGE choisit toujours le match auquel participent les deux équipes dont l'addition des deux classements dans le tableau donne la valeur la plus basse. Cette option, sélectionnée par défaut, n'est disponible que lorsque plusieurs entraîneurs jouent en même temps.

Séquences d'actions en option
Si, au cours du match, un penalty est accordé à votre équipe, vous avez la possibilité d'y participer activement en contrôlant votre joueur et d'une certaine manière en tirant le penalty vous-même.

Le Vieux Manuel

Les penaltys

Lorsque le joueur a positionné le ballon, un message apparaît à l'écran et vous demande de tirer le penalty.

Pour déterminer la puissance du penalty, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Un histogramme apparaît à l'écran.

Après avoir déterminé la puissance du tir, le joueur prend son élan. Vous disposez alors d'environ deux secondes pour déplacer le pointeur qui apparaît sur le gardien de but vers le coin où vous voulez marquer le but. Le pointeur de la souris, qui est très lent, peut faire glisser le gardien vers le sol.

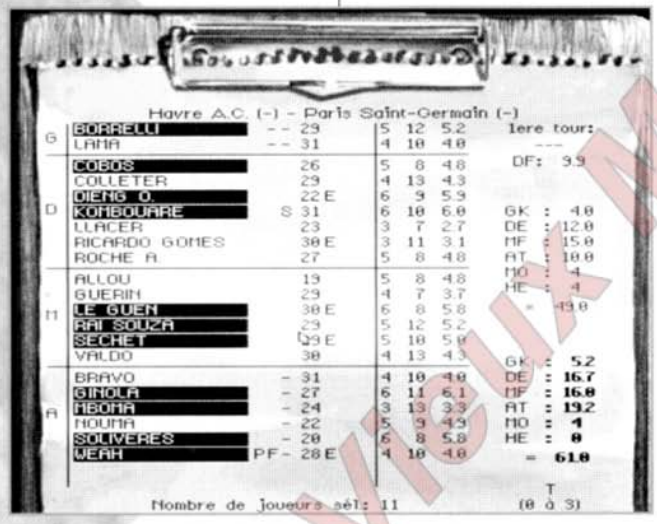
Dès que le joueur touche le ballon, le pointeur s'arrête et vous pouvez suivre la course du penalty sous forme graphique.

Le Vieux Manuel

5.2 ECRITOIRE À PINCE / SÉLECTION D'UNE ÉQUIPE

Sur le bureau se trouve une écritoire à laquelle est attachée une feuille de papier comprenant la composition complète de votre équipe.

Votre principale tâche est de sélectionner une équipe et d'évaluer les joueurs. Soyez donc très attentif à la structure et à l'interprétation des différentes valeurs et options.



Lorsque vous sélectionnez l'écritoire à pince pour la première fois, l'équipe n'est pas encore constituée. Pour ce faire, cliquez sur les noms des joueurs de votre choix. Une fois sélectionné, le nom du joueur apparaît dans une couleur différente pour vous indiquer qu'il fait désormais partie de votre équipe pour le match suivant (ou pour votre premier match). Procédez de la même manière pour sélectionner les autres joueurs.

Si vous souhaitez désélectionner un joueur, cliquez à nouveau sur son nom en utilisant le bouton gauche de la souris. Ce principe vous permet de sélectionner votre équipe de façon simple et rapide.

Ce système est très simple. Le nombre de joueurs déjà sélectionnés apparaît en bas de l'écran ("Joueurs sélectionnés: xx"). Si le nombre de joueurs est inférieur à onze, un message s'affiche en bas de l'écran dès que vous essayez de quitter l'option. Vous ne pouvez quitter cet écran que lorsque le nombre approprié de joueurs ainsi que les autres paramètres (tireur de penaltys et tireur de coups francs) ont été entrés. Pour quitter l'écran, cliquez sur le bouton gauche de la souris près de la pince de l'écritoire.

La sélection définitive de votre équipe est soumise aux restrictions suivantes:
- un gardien de but doit être sélectionné
- onze joueurs exactement doivent être sélectionnés
- si vous avez activé l'option limitant le nombre de joueurs étrangers, ceux-ci ne doivent pas être plus de trois.

Le vieux Manuel

Aucune restriction ne vous est imposée en termes de formation et de tactique. Pendant un match, vous pouvez bien sûr effectuer des améliorations tactiques en remplaçant certains joueurs. Par exemple, si vous avez l'avantage, vous pouvez faire entrer un défenseur à la place d'un attaquant ou, si vous perdez, faire entrer un nouvel attaquant.

Brèves remarques sur les membres de l'équipe

- Le classement du gardien de but est particulièrement important en cas de penaltys, de coups francs et de courses avec le ballon des attaquants de l'équipe adverse. Plus le gardien de but est compétent, plus les occasions de buts des adversaires sont réduites. Le gardien de but est le joueur-clé de la défense.

- La capacité à contrer des attaques adverses dépend naturellement de la qualité de la défense. Si votre défense n'est pas suffisamment puissante et solide, vos chances de victoire à long terme seront minces.

- Le milieu de terrain relie la défense et l'attaque et est chargé de créer des occasions. La meilleure attaque au monde restera inefficace si ce joueur est incapable d'anticiper. Choisissez donc toujours un bon milieu de terrain. Il n'a pas seulement un rôle d'attaquant, il est aussi capable d'aider la défense.

- Le rôle de vos attaquants est de transformer des occasions en buts. Si vous n'avez pas de bons joueurs de ce type, vous ne marquerez pas souvent de buts.

Description pratique de l'écritoire à pince

CARTON ROUGE vous présente d'abord le match que vous vous apprêtez à jouer. Le numéro entre parenthèses correspond au classement des équipes respectives. Pour les matchs de Coupe de France, ces numéros sont remplacés par des lettres (B - Super D2, Z - National 1, A - club amateur). Vous pouvez ainsi évaluer l'importance du match à venir.

Les noms des joueurs ainsi que leur puissance individuelle et leur forme du moment s'affichent. Les joueurs sont séparés par des lignes et peuvent être identifiés par la première lettre de leur poste sur le terrain (G - gardien de but, D - défenseurs, M - milieux de terrain, A - attaquants).

Le vieux Manuel

5.2 ECRITOIRE À PINCE / SÉLECTION D'UNE ÉQUIPE

A la suite des noms de joueurs se trouvent trois colonnes vides que vous devez remplir. Chaque équipe a ses propres spécialistes de ballons morts qui suivent un entraînement approprié. Vous devez sélectionner un arrière volant en défense, un meneur de jeu en milieu de terrain et un spécialiste des coups francs et des penaltys.



Arrière volant (S) en défense:
Cliquez sur la troisième colonne du défenseur que vous avez sélectionné. La lettre S apparaît alors à l'écran. Cela vous permet de sélectionner un arrière volant pour le match à venir, mais vous avez aussi la possibilité de choisir un autre joueur. L'arrière volant doit être un joueur plus âgé et plus expérimenté doté de solides compétences et d'une excellente forme. Seul un joueur doté de ces qualités sera accepté par ses coéquipiers et présentera suffisamment d'énergie pour offrir une défense soudée.
Si votre arrière volant est blessé pendant le match ou s'il est suspendu, il ne sera pas remplacé. En d'autres termes, vous devrez vous passer d'arrière volant. Si c'est le cas, vous devrez nommer un autre arrière volant pour le match suivant.

Sachez également qu'en cliquant à nouveau sur la lettre S, vous pouvez désélectionner votre arrière volant. Ceci s'applique également aux autres joueurs décrits ci-dessous.

Meneur de jeu (P) en milieu de terrain:
Dans la troisième colonne de l'écran, cliquez sur un des joueurs de milieu de terrain de votre équipe. La lettre "P" apparaît à l'écran. Le meneur de jeu de milieu de terrain est le pivot de votre équipe et il est chargé de prendre le contrôle du match. Il doit présenter les mêmes qualités que l'arrière volant, mais son âge importe peu.

Prêtez donc une attention particulière à la sélection de ce joueur.

Tireur de coups francs (F):
Cliquez sur un joueur de la deuxième colonne. La lettre F apparaît à l'écran. Tous les

Le Vieux Manuel

joueurs de l'équipe, à l'exception du gardien de but, peuvent être sélectionnés pour tirer des coups francs.

Tireur de penaltys (P):
Cliquez sur la première colonne près du nom du joueur. La lettre P apparaît à l'écran. Votre joueur doit avoir suffisamment d'expérience pour garder son sang froid et marquer. Tous les joueurs de l'équipe peuvent être sélectionnés pour ce poste.

Pour quitter ce menu, vous devez avoir défini tous les paramètres. Ensuite, cliquez sur la pince située en haut de l'écritoire.
L'étape suivante consiste à déterminer l'âge et la nationalité de chaque joueur.

En Première Division, votre équipe peut être composée de trois joueurs étrangers maximum. Si cette règle n'est pas respectée, la victoire est systématiquement attribuée à l'équipe adverse par 3 buts à 0. Lors des matchs de coupe, vous êtes disqualifié.

La colonne suivante, un peu plus large, répertorie des joueurs que vous ne pouvez pas sélectionner pour cause de blessure ou de suspension (deux cartons jaunes successifs ou un carton rouge). Ce chiffre correspond au nombre de semaines durant lesquelles le joueur sera indisponible. Vous ne pouvez donc pas sélectionner ces joueurs.

Les noms des joueurs suspendus apparaissent en rouge sur l'écritoire à pince.
Les joueurs blessés apparaissent en gris.

Le symbole "*", qui apparaît sur la ligne d'un joueur, indique que le joueur a reçu deux cartons jaunes sur les neuf derniers matchs et qu'il écopera automatiquement d'un match de suspension s'il reçoit un carton jaune au prochain match.

Les caractéristiques des joueurs

Cette rubrique est l'une des plus importantes de l'écritoire à pince. Les trois chiffres suivants décrivent les caractéristiques du joueur, son classement, sa forme et ses compétences. Ces valeurs vous fournissent des informations importantes sur la qualité d'un joueur et sont à prendre en compte pour le choix de votre équipe. Nous avons tenté d'offrir un reflet le plus réaliste possible des joueurs de Première Division. Ils ont été classés sur la base de recherches et d'appréciations ainsi que sur leurs performances au cours de la saison passée.

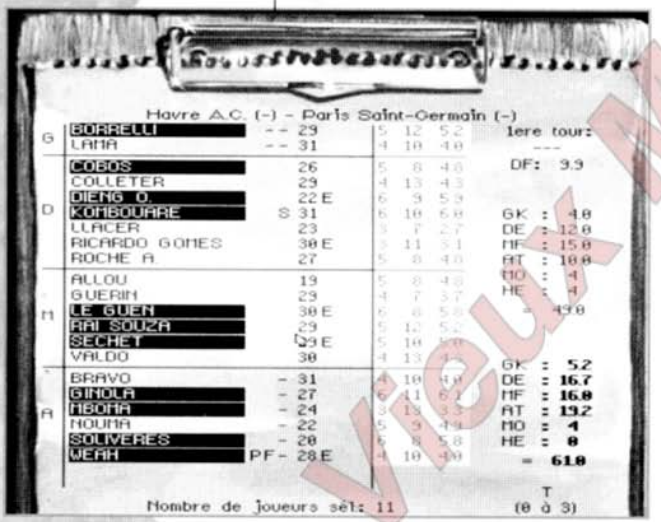
Le Vieux Manuel

5.2 ECRITOIRE À PINCE / SÉLECTION D'UNE ÉQUIPE

Compétences

La première valeur correspond au classement général du joueur. Cette valeur est comprise entre 1 et 7 (1 pour la catégorie amateur et 7 pour la catégorie mondiale). Cependant, exceptionnellement, il n'est pas impossible qu'un joueur atteigne la valeur 8 (!!!).

Forme



Ces valeurs, répertoriées après les compétences, vont de 0 à 20 et comprennent à la fois les facteurs physiques et psychologiques. Le classement du joueur dépend en grande partie de ces facteurs car la forme moyenne d'un joueur est importante pour les éventuels reclassements ou rétrogradations.

Toute valeur supérieure à la valeur standard de 10 entraîne une augmentation ou une réduction de 1/10e de point des compétences réelles d'un joueur.

Exemple:

Classement 4, forme 8 -> compétences réelles 3.8
ou
Classement 5, forme 15 -> compétences réelles 5.5.

Les compétences réelles représentent la seule valeur décisive pour un joueur par rapport à l'équipe. Des caractères différents sont utilisés pour montrer les reclassements et rétrogradations éventuels.

Les qualités générales d'un joueur peuvent changer au cours d'une même saison. Ces qualités peuvent s'améliorer, se maintenir ou baisser en fonction de son entraînement, du nombre de matchs qu'il dispute et de ses performances au cours de la saison. En

Le Vieux Manuel

tant qu'entraîneur, vous devez donc faire attention aux compétences et à la forme. Ces valeurs doivent être stabilisées ou améliorées pour permettre, par exemple, à de jeunes joueurs prometteurs de rejoindre les meilleurs joueurs mondiaux.

Informations de base sur la forme

a tous les joueurs démarrent avec 10 points,
b avant une saison (y compris la première), la forme est revue à la hausse ou à la baisse.

Modifications intervenant suite à des buts marqués
a si, pendant un match, un joueur marque un but, son classement est revu à la hause,
b s'il marque plus de quatre buts, son classement ne peut pas être réévalué davantage,
c lors des matchs de coupe contre un club amateur ou une équipe de Super D2, si un joueur marque plus de trois buts, son classement ne peut pas être réévalué davantage,
d ceci est également valable pour les niveaux de difficulté supérieurs au niveau trois,
e deux points sont ajoutés à la forme d'un défenseur pour son premier but marqué dans un match de Première Division,
f un but marqué contre son propre camp entraîne le retrait d'un point.

Modifications intervenant suite à des occasions (milieu de terrain)
IMPORTANT: le nombre d'occasions nécessaires à une équipe, pour que, par exemple, son classement soit revu à la hausse, dépend du classement du milieu de terrain. Un milieu de terrain médiocre créera moins de possibilités de reclassement.
a si le milieu de terrain crée un certain nombre d'occasions au cours d'un match, la forme de tous les milieux de terrain qui participent au match est revue à la hausse,
b si, au contraire, trop peu d'occasions sont créées, la forme de chaque joueur de milieu de terrain est revue à la baisse,
c si aucune occasion n'est créée, chaque milieu de terrain perd un grand nombre de points,
d si le milieu de terrain adverse ne crée que quelques occasions, chaque milieu de terrain reçoit des points supplémentaires pour ses bonnes performances défensives,
e si leur travail défensif est médiocre, ils perdent des points,
f les passes directes et les contre-attaques (courses avec le ballon) permettent également de revoir le classement à la hausse.

Le Vieux Manuel

Modifications intervenant suite de une prise d'avantages (attaquants)

a si les attaquants savent profiter de la moindre occasion (au moins une) pour marquer, chaque attaquant reçoit des points,
b si, malgré un grand nombre d'occasions, aucun but n'est marqué, le classement de tous les attaquants de l'équipe est revu à la baisse,
c si, au bout d'un certain nombre de matchs, un attaquant n'a marqué aucun but, il perd un point.

Modifications intervenant suite à des buts encaissés
(gardien de but et défense)

a si aucun but n'est marqué par l'équipe adverse, la forme du gardien de but et des défenseurs de l'équipe est revue à la hausse,
b si plusieurs buts sont marqués par l'équipe adverse, la forme du gardien de but et des défenseurs est revue à la baisse.

Modifications intervenant suite à des blessures et des suspensions

a un joueur indisponible pour la sélection perd un maximum de deux points par semaine. D'où l'intérêt de consacrer suffisamment d'argent aux services médicaux.

Modifications intervenant suite aux efforts fournis au cours de la saison

a un joueur ne jouant pas six matchs consécutifs, alors qu'il est disponible, perd un point de forme,
b un joueur remplacé en première mi-temps, perd également des points (sauf s'il est blessé),
c si vous choisissez "Entraînement individuel" comme domaine d'entraînement spécialisé, la forme du joueur concerné augmente de deux points en cas de crise et d'un point en situation normale (jusqu'à un maximum de 15),
d un joueur qui a joué cinq matchs consécutifs perd un point,
e les défenseurs et les gardiens de but perdent un point au-delà de sept matchs consécutifs,
f si la forme d'un joueur inactif est supérieure à 12, il perd un point par match non joué.

Modifications particulières

a si un défenseur parvient à arrêter un attaquant qui était seul face au gardien de but, il reçoit un point,
b s'il est battu, il perd un point,
c si un de vos attaquants est battu par un défenseur adverse, il perd un point,

Le Vieux Manuel

d si l'attaquant parvient à prendre l'avantage, il gagne un point (qu'il profite de l'occasion ou non),
e si le gardien de but parvient à arrêter l'attaquant ou à éviter un but, il gagne un point de forme,
f si le gardien de but arrête un penalty, il gagne deux points de forme,
g si un de vos joueurs manque un penalty, il perd deux points de forme,
h si un défenseur accomplit de bonnes performances, il gagne un point de forme,
i si un attaquant manque un but ouvert, il perd deux points de forme,
j si votre gardien de but reçoit la remarque "Bien joué" ou "Superbement arrêté", il gagne un point de forme,
k si un défenseur provoque un penalty, il perd deux points de forme.

Autres modifications
a Les stages de préparation peuvent considérablement améliorer la forme,
b si le joueur marque le "But du mois", il gagne un point de forme,
c si le joueur est nommé dans "l'Equipe du jour", son classement est revu à la hausse,
d différents événements influent sur la forme de vos joueurs de diverses façons.

Conseils sur la forme

Les sections suivantes contiennent des conseils et astuces utiles sur la forme:
a soyez toujours vigilant lors du choix des domaines d'entraînement spécialisé,
b si votre gardien de but n'est pas très performant, faites-lui suivre un "Entraînement individuel",
c lors des matchs de coupe, préparez-vous toujours pour les tirs au but,
d avant un match contre une équipe moins performante que la vôtre, cliquez toujours sur "Remise en forme",
e remplacez vos joueurs de manière équitable et régulière, en particulier en défense et en milieu de terrain, pour que la forme des joueurs ne tombe pas à zéro,
f prêtez une attention particulière au choix de "l'attitude". Si votre jeu est trop agressif, vous risquez de perdre des points,
g ne remplacez jamais de joueurs pendant la mi-temps sans raison valable pour ne pas les frustrer,
h les joueurs que vous voulez vendre (dont les compétences sont supérieures ou égales à 5) doivent avoir été reclassés à la hausse pour augmenter leurs chances d'être vendus à l'étranger,
i si la forme de vos milieux de terrain n'est pas très élevée, remplacez-le milieu de

Le Vieux Manuel

terrain pendant un ou deux matchs pour créer davantage d'occasions,

j à la fin de la saison, vérifiez la forme moyenne dans "Qui a joué combien de matchs?" et choisissez des joueurs risquant d'être déclassés,

k ne négligez jamais complètement un joueur parce qu'il est sûr d'être déclassé et qu'il sera difficile de le vendre lors de la saison suivante,

l si le milieu de terrain joue bien, faîtes entrer un ou deux milieux de terrain avant la fin du match pour leur permettre de recevoir également des points,

m si l'équipe adverse n'a pas encore marqué, faîtes entrer un ou deux défenseurs avant la fin du match pour leur permettre de recevoir également des points,

n à ce stade, il peut également être intéressant de remplacer le gardien de but.

Naturellement, cette liste n'est pas exhaustive. Beaucoup d'autres petites astuces peuvent encore permettre à vos joueurs de gagner des points.

Les possibilités tactiques pour gagner des points de forme sont pratiquement illimitées. En tant qu'entraîneur, vous devez être au courant de tout pour faire gagner des points à vos joueurs dès la moindre occasion. Ne venez pas vous plaindre si vos points de forme sont trop bas, essayez plutôt d'y remédier! Si nécessaire, vous pouvez toujours ajouter de nouveaux joueurs à votre équipe (soyez vigilant en cas de "Hors-jeu").

Le moral de l'équipe

Indicateur donnant une vue d'ensemble de l'équipe et vous permettant d'évaluer le moral de votre équipe. Ce facteur, bien qu'il soit primordial dans n'importe quel sport, est très difficile à quantifier. Les valeurs relatives au moral sont comprises entre 0 et 8 points, elles varient suivant les victoires de l'équipe. Une élimination lors des compétitions de coupe a un effet particulièrement négatif. Au contraire, le moral de votre équipe est bon lorsque vous remportez des matchs ou lorsque vous organisez un stage de préparation.
Vous pouvez consulter le moral de vos adversaires dans la zone comportant les valeurs des autres équipes ("MO").

Vue d'ensemble de l'équipe

Cette option permet de comparer votre équipe avec ses prochains adversaires. Si vous sélectionnez un nouveau joueur dans votre équipe, vous pouvez consulter les consé-

Le Vieux Manuel

quences de ce choix sur l'ensemble de l'équipe. Les modifications sont exprimées de la manière suivante:

GO - Classement du gardien de but
DE - Classement de la défense
MF - Classement du milieu de terrain
AT - Classement de l'attaque
MO - Moral.



Le paramètre "HO" est particulier. Il se rapporte aux primes obtenues lors des matchs à domicile et vaut généralement quatre points. Cependant, il ne s'agit que d'une valeur provisoire, car si le nombre de spectateurs à domicile est peu élevé, votre prime de matchs à domicile peut être réduite à deux points, alors qu'il est possible d'obtenir une prime de six points si les tribunes sont pleines. Cette décision ne peut être prise que peu de temps avant le coup d'envoi lorsque le nombre de spectateurs est connu et qu'il peut donc être pris en compte.

Stage de préparation

Pour activer cette option, cliquez sur la lettre "T" en bas à droite de l'écritoire à pince. Un stage de préparation permet de relever de deux points le moral de votre équipe (si c'est possible), mais en contrepartie, cela vous coûte de l'argent (Autres frais). Les stages de préparation sont particulièrement utiles avant les grands matchs ou après une défaite. Cliquez sur cette zone pour organiser un stage de préparation. Vous avez le choix entre trois types de stages de préparation s'élevant respectivement à 240 000 FF, 480 000 FF et 1 200 000 FF et dont les effets varient par rapport à la somme investie. Par exemple, le stage de préparation le moins cher permet seulement d'améliorer le moral alors que le deuxième donne un point de forme à environ 50% des joueurs. Si vous utilisez le stage de préparation en altitude de Davos, tous vos joueurs recevront deux points de forme au maximum (formation accrue de globules rouges due à l'altitude).

Le vieux Manuel

5.2 ECRITOIRE À PINCE / SÉLECTION D'UNE ÉQUIPE

Cette option est intéressante, mais à long terme elle peut devenir un peu monotone sachant que son impact est toujours positif. Par conséquent, parfois un stage de préparation peut mal tourner, par exemple lorsqu'une dispute violente éclate au sein de l'équipe. Cependant, le contraire est également possible, en d'autres termes, les stages de préparation peuvent avoir un succès retentissant et l'esprit tout comme la forme de l'équipe peuvent dépasser les valeurs moyennes.

Les stages de préparation ne peuvent avoir lieu qu'une fois après chaque match (car ils durent une semaine entière) et trois fois au maximum par saison. Si vous effectuez trop de stages de préparation, les bénéfices qui en découlent (le développement de la camaraderie et de l'esprit d'équipe par exemple) seraient réduits à néant et risqueraient au contraire d'entraîner des effets négatifs (comme l'ennui, la colère des épouses ou les disputes). Choisissez votre stage de préparation en fonction de vos moyens financiers.



Informations statistiques sur les joueurs

Cliquez sur le nom d'un joueur en appuyant sur le bouton droit de la souris. A droite de l'écran, un nouveau menu apparaît. Différentes informations relatives aux joueurs apparaissent. Parmi toutes ces informations, certaines méritent toute votre attention.

Le premier point est le déroulement de la carrière d'un joueur. Vous pouvez consulter l'évolution des compétences du joueur depuis son arrivée dans le club.

Le deuxième point est la courbe de forme du joueur qui n'a de sens qu'une fois la saison commencée.

Le troisième point correspond au nombre de buts marqués par le joueur. Cela peut par exemple démontrer qu'un "buteur célèbre de trente millions de francs" n'a marqué aucun but en 12 matchs.

Le Vieux Manuel

Divers

Cette option fournit des informations qui peuvent vous motiver, comme les scores des rencontres précédentes de la saison avec un même adversaire (si, bien sûr, vous l'avez déjà rencontré ou lors d'un match de coupe rejoué). Vous y trouverez également la forme moyenne (My) de votre équipe.

Si vous atteignez une valeur bien inférieure à 6.0, vous devez sérieusement remettre en question le potentiel de votre équipe ainsi que les domaines d'entraînement spécialisés choisis.

Le Vieux Manuel

5.3 FENÊTRE / STADE

CARTON ROUGE vous permet de construire le stade de vos rêves. Cependant, au début du jeu, le stade qui vous est attribué est celui de CARTON ROUGE.



Réaménagements du stade

Chaque stade a un périmètre interne que vous ne pouvez pas modifier.

Construire un bloc
La construction de chaque bloc supplémentaire prend huit semaines. Lors des travaux, la zone entière (par exemple "A") est fermée au public. Si une partie couverte du stade doit être démolie, le programme vous pose la question suivante "Etes-vous sûr?" afin d'éviter le pire.
Pour construire un bloc, déplacez le pointeur vers le bloc de votre choix et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Transformer un bloc
Vous avez également la possibilité de réaménager des blocs existants. Vous pouvez, par exemple, transformer des populaires en places assises ou encore transformer une zone couverte (au centre) en tribunes officielles. D'un point de vue financier, cette amélioration est très bénéfique et permet également de promouvoir l'image du stade. Les travaux prennent huit semaines durant lesquelles les blocs concernés sont fermés.

Seule la zone "M" dans la tribune principale peut être transformée en tribune officielle.

Pour transformer des populaires en places assises, sélectionnez le bloc avec le bouton gauche de la souris et définissez sa position exacte.

Couvrir un bloc
Vous pouvez réaménager des blocs existants en leur ajoutant, par exemple, un toit.

Le Vieux Manuel

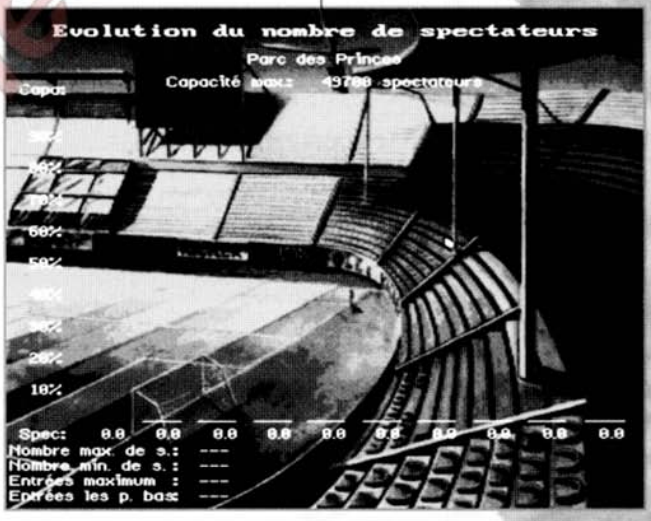
Vous pourrez ainsi augmenter le prix des places. Lors des travaux, la zone entière doit être fermée.

Entretien du terrain

Vous devez prêter un soin particulier à l'entretien du terrain. Certes, vous dépenserez peut-être 80 000 francs mais ça en vaut vraiment la peine, pour éviter d'encaisser des buts par exemple. En entretenant le terrain, vous limitez le risque de blessures. De très nombreuses blessures, comme les déchirures musculaires, sont dues au mauvais état du terrain. Tant que vous n'aurez pas remédié à ce problème, la liste de vos blessés risque de s'allonger.

La Fédération vérifie régulièrement l'état du terrain et peut donner de fortes amendes si le terrain ressemble plus à un champ labouré plutôt qu'à un terrain de football.

Nombre de spectateurs



Cette option vous permet de visualiser numériquement votre public. Vous avez également la possibilité d'effectuer une comparaison directe puisque la moyenne de spectateurs calculée est également indiquée.

Si votre stade est complet, vous devez sérieusement envisager d'y effectuer des travaux d'agrandissement.

Placez le pointeur de la souris à côté de l'histogramme pour afficher en bas de l'écran le nom des équipes correspondant au nombre de spectateurs atteint.

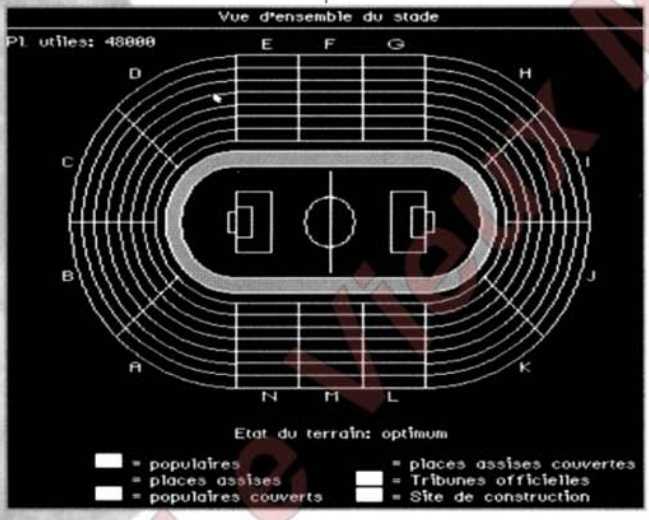
Le vieux Manuel

Evolution du nombre de spectateurs

Cette option vous permet de visualiser la moyenne de spectateurs des années précédentes.

Sur ce graphique, les ordonnées correspondent au nombre de spectateurs par rapport à la capacité d'accueil (en %) et les abscisses correspondent au nombre de spectateurs (en milliers). La droite indique le nombre moyen de spectateurs pour la saison en cours.

Vue d'ensemble graphique du stade



Derrière le tableau se trouve un graphique clair et détaillé de votre stade. La répartition et les types de blocs y sont clairement indiqués. Cette vue d'ensemble vous permet de prendre des mesures visant à réaménager des blocs de spectateurs.

Vue d'ensemble numérique

Pour activer ce menu, sélectionnez la grue située près du tableau. Les données les plus importantes vous sont présentées très clairement. Vous avez ainsi un aperçu du coût des travaux et pouvez consulter certaines informations sur la capacité totale d'accueil et sur la capacité d'accueil de chaque bloc.

Remarque importante: il se peut que la capacité totale d'accueil soit supérieure au total des blocs. Ne vous inquiétez pas, le programme va tout calculer correctement et utiliser les valeurs et données correctes.

Le Vieux Manuel

TIROIRS / NÉGOCIATIONS DE JOUEURS 5.4

Les négociations de joueurs sont très importantes. Ce chapitre vous donne différentes informations sur ce sujet.

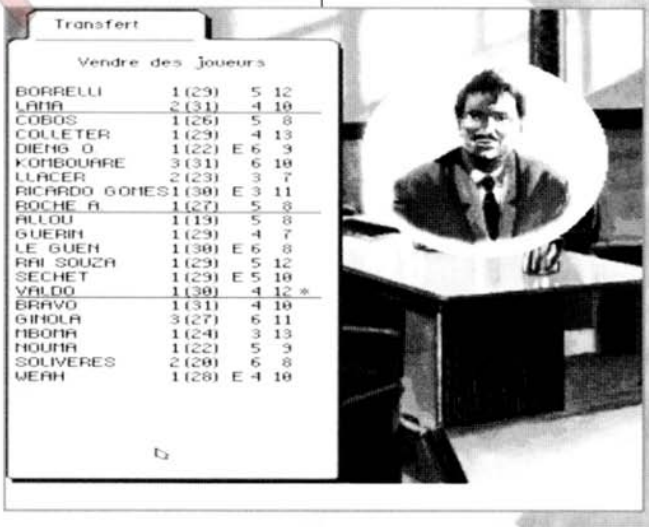
Négociations de joueurs

Vous pouvez acheter ou vendre des joueurs avant la saison (lors de l'évaluation) ou avant le premier match retour de la saison. Ensuite, les listes de transferts sont closes. Ces conditions correspondent à la réalité. Si vous n'avez pas engagé de joueurs pour renforcer votre équipe avant d'avoir joué une fois contre chacune des équipes, vous devez finir la saison avec vos joueurs actuels.

Vous procédez de la même manière pour acheter des joueurs avant et au cours de la saison. Après avoir sélectionné cette option de menu, vous devez tout d'abord choisir où rechercher de nouveaux joueurs. A ce stade, gardez bien en mémoire le système des contrats. Vous disposez de trois possibilités:

Acheter une star du football étranger

Cette option vous permet d'acheter des grandes stars du football international, moyennant des sommes colossales. Si vous engagez un de ces joueurs sans disposer des fonds nécessaires, vous exposez votre club à de gros risques financiers.



Si au contraire, vous disposez de l'argent nécessaire, sélectionnez un joueur de la liste qui s'affiche alors. Cette liste de transfert est révisée au début de chaque saison. Lorsque vous avez fait votre choix, un message s'affiche et indique la somme demandée par le club du joueur et vous pouvez alors faire une offre. Si vous acceptez la somme demandée par le club, vous avez toutes les chan-

Le Vieux Manuel

ces d'engager le joueur. Sélectionnez un joueur et faites une offre. Votre offre est définitive lorsque vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, en haut de la fiche et lorsque l'autre équipe vous répond par un autre message.

Cependant, occasionnellement, votre offre peut être rejetée car l'autre club pense avoir été maladroit et avoir demandé trop peu. Si votre offre est supérieure à celle des autres clubs, vos chances d'engager le joueur sont plus grandes.
Il n'est donc pas très difficile d'acheter un joueur, mais le facteur décisif est le prix. Si la somme que vous proposez est moindre, vos chances d'engager le joueur le sont également, mais dans certaines circonstances cela peut vous rapporter beaucoup d'argent.

Dans ce genre de contrats, la somme que vous proposez pour acheter le joueur n'est pas le seul critère à prendre en compte. La durée du contrat et l'âge du joueur sont également des facteurs déterminants. Plus la durée du contrat est longue et plus le joueur est soucieux de travailler pour vous. En augmentant la durée du contrat, vous pouvez réduire considérablement le prix à payer. Cependant, un contrat d'une durée d'un an, par exemple, doit être "acheté" à un prix plus élevé. Ceci peut être valable pour les joueurs plus âgés risquant d'être rétrogradés.
Vous n'avez la possibilité de tenter d'engager chaque joueur que deux fois par saison. Si votre seconde tentative échoue, vous ne pouvez pas acheter ce joueur au cours de la saison et il est difficile de savoir s'il sera sur la liste de transfert lors de la prochaine saison.

Les joueurs à qui vous avez déjà fait une offre portent un astérisque "*" après leurs compétences. Lorsque votre seconde tentative a échoué, le nom des joueurs, que vous ne pouvez plus sélectionner, apparaît en caractères plus fins.

Généralement, la liste de transferts comprend également plusieurs joueurs dont les compétences sont remplacées par un point d'interrogation "?". Vous ne pouvez donc pas connaître leur véritable valeur, mais leur prix peut être très intéressant. Leurs compétences varient entre 3 et 6, c'est juste une question de chance.

Acheter un joueur national

Le processus d'achat d'un joueur national est sensiblement identique. Cependant, le coût du transfert n'est pas fixé à l'avance. L'entraîneur de l'autre club fixe le prix à sa convenance.

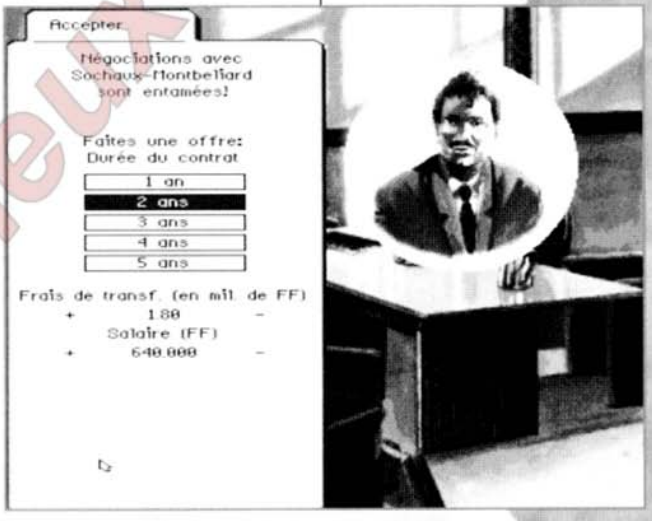
Le vieux Manuel

Cette option de menu vous permet d'acheter des joueurs à bas prix ou de jeunes talents très prometteurs. Consultez souvent la liste des transferts car elle peut parfois cacher des offres vraiment intéressantes.

Cette liste est révisée en début de saison et lors des 6e et 12e journées de championnat pour proposer des occasions intéressantes en cours de saison. A ce stade, le joueur appartenant à la plus mauvaise équipe est prioritaire pour figurer sur la liste.

Sélectionnez un joueur et faites une offre. Votre offre est définitive dès que vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, en haut de la fiche et que l'autre équipe vous répond par un autre message.

Achats de joueurs spécifiques en France



Cette option de menu vous permet d'engager le joueur de votre choix de Première Division ou de Super D2. Pour ce faire, vous devez acheter le joueur de son club actuel ce qui affecte le frais de transfert (environ le double du coût normal).

Tout d'abord, une liste de tous les clubs s'affiche. Sélectionnez le club du joueur qui vous intéresse.

Pour consulter les clubs de Super D2, appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque la liste des clubs de Première Division est affichée. La liste appropriée apparaît alors. Cliquez une nouvelle fois pour revenir à la liste des clubs de Première Division.

Les clubs ne comptant que 16 joueurs, tout comme votre club, ne peuvent pas être sélectionnés. Ensuite, suivez la même procédure que pour l'achat d'un joueur national.

Dans ce cas précis, vous pouvez directement négocier avec le joueur. Sélectionnez le club de votre choix et cliquez sur le nom du joueur. Négociez les frais de transfert et va-

Le vieux Manuel

lidez votre offre. Votre interlocuteur est entièrement libre de son choix. La durée du contrat n'influence d'aucune manière le joueur.

IMPORTANT
Si vous ou vos collègues entraîneurs avez des dettes supérieures à 12 millions de francs, le conseil d'administration peut, de son propre chef, décider de vendre un joueur si une offre de plus de 50% par rapport à la demande initiale est proposée. Si vous avez des problèmes financiers, faites donc très attention à vos collègues entraîneurs, et si vous en ressentez le besoin, signez un "pacte de non-agression" avant de commencer à jouer.

Vendre des joueurs

L'achat de joueurs est réglementé. Tout d'abord, votre équipe ne doit pas compter plus de 22 joueurs. De plus, un joueur qui ne joue jamais doit quand même être payé.

Aussi, nous vous conseillons de vendre occasionnellement un joueur. Il n'est pas toujours facile de savoir quel joueur vendre. Si vous n'avez pas suffisamment de remplaçants de valeur, il vous sera difficile de remporter le championnat.

Vous devez également considérer le côté humain de ce genre de transactions. Lorsque vous avez fait votre choix, le reste est relativement rapide. Cliquez sur "Vendre joueur". La liste de vos joueurs s'affiche, sélectionnez le joueur que vous voulez vendre (vous devez avoir au moins deux joueurs pour chaque poste de l'équipe et un total d'au moins 16 joueurs, faute de quoi, cette transaction est impossible). Avec un peu de chance, un autre club portera un certain intérêt au joueur, sinon vous pouvez essayer de le vendre à nouveau.

Au départ, chaque joueur peut être soumis à deux offres de vente, suite à quoi, il doit rester dans votre équipe jusqu'à la fin de la saison. Si on vous fait une offre, vous êtes libre de l'accepter ou de la rejeter. Si vous refusez, soit une seconde offre vous est proposée, soit l'autre partie se rétracte. Si vous êtes en prêt à prendre le risque, vous pouvez augmenter considérablement le prix de la vente, et notamment si vous n'avez pas le couteau sous la gorge.
Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour confirmer la vente.
Cliquez à nouveau sur ce bouton pour revenir à l'écran de menus.

Le Vieux Manuel

Achats et ventes

Cette option de menu vous permet de consulter les statistiques de tous les transferts effectués. Vous disposez des informations suivantes: la durée du transfert, le type de transfert, le nom et le classement du joueur, son club de départ et son club de destination et les frais de transfert (ou un message approprié, venant, par exemple, de votre propre équipe junior).

Vous pouvez également consulter vos dépenses et vos recettes au cours de ces transferts.

Système des contrats

A. Au début du jeu, tous les joueurs ne peuvent pas être vendus. Lorsque vous prenez vos fonctions, certains joueurs ont un contrat avec votre club pour une durée considérable. La durée des contrats des bons joueurs est généralement un peu plus longue que la moyenne car des contrats de plus de deux ans sont normalement proposés à ces joueurs.

B. Lors d'une vente de joueurs, les joueurs dont les contrats ont pris fin apparaissent en gras.
Les joueurs ayant un contrat d'au moins un an apparaissent en caractères normaux.
Les joueurs ne pouvant pas être vendus au cours de cette saison apparaissent en caractères plus clairs. Vous avez la possibilité de prolonger leurs contrats.



C. Au début de la saison, tous les joueurs de votre équipe doivent être sous contrat. Si ce n'est pas le cas, un message s'affiche et vous ne pouvez pas quitter le menu. Vous devez alors prolonger les contrats des joueurs concernés, les vendre ou les obliger à reprendre leur statut d'amateur.

Le Vieux Manuel

5.4 TIROIRS / NÉGOCIATIONS DE JOUEURS

Lors de la première saison, tous les joueurs sont en possession d'un contrat en bonne et due forme. Par conséquent, ce n'est donc qu'au cours de la deuxième année que vous devez entamer des négociations de contrats.

D. Les contrats des joueurs peuvent (doivent) être prolongés. Pour ce faire, cliquez sur l'option de menu Négociations de contrat avec le bouton de la souris. Les joueurs concernés vous font alors une offre sur la durée du contrat et sur le salaire. Vous pouvez accepter ou refuser ces offres. Si vous acceptez, le joueur est engagé et ces nouvelles conditions entrent en vigueur immédiatement.

Si, au contraire, vous refusez, le joueur reconsidère son offre et peut vous faire de nouvelles propositions que vous êtes libre d'accepter ou de rejeter.

Si vous persistez à refuser, le joueur ne sera pas prêt à entamer de nouvelles négociations si son contrat arrive à terme et vous devez essayer de le vendre. Cependant, si son contrat se poursuit durant un ou deux ans, vous pourrez négocier avec lui au cours de la prochaine saison. L'offre du joueur repose sur trois critères: son âge, ses compétences et sa forme.

Il peut être judicieux, par exemple, de prolonger les contrats des joueurs dont la forme n'est pas au beau fixe. Ils vous en seront reconnaissants et vous feront certainement des offres moins élevées. Faites bien attention à la grille des salaires.

Des problèmes peuvent survenir pour prolonger les contrats si la composition de votre équipe passe en dessous d'une certaine limite après l'échec de nouveaux contrats vous obligeant à vendre (par exemple, moins de 16 joueurs dans l'équipe, moins de deux joueurs à chaque poste, moins de 13 joueurs français).

Dans ce cas, vous devez accepter la seconde offre du joueur, même si elle vous semble trop élevée. Tâchez d'éviter ce genre de situation.

Vous remarquerez également que les joueurs qui viennent d'être déclassés vous font souvent des offres excessives pour la prolongation de leur contrat. Dans ce cas, laissez leur contrat pendre fin et renouvelez-le si vous le voulez.

Les contrats peuvent être prolongés tout au long de l'année. Aussi, nous vous conseillons de prolonger un ou deux contrats avant la fin de la nouvelle saison (par exemple, pour les joueurs qui ont de fortes chances de monter en division supérieure).

Le vieux Manuel

Vous ne pouvez pas vendre de joueurs après la 18e série de matchs et à ce stade, tous les joueurs doivent rester dans l'équipe jusqu'à l'évaluation de la prochaine saison.

Si vos négociations avec un joueur échouent, un signe moins apparaît après son nom (après l'astérisque "*" si vous avez essayé de le vendre). Ce signe ne disparaît qu'au moment de l'évaluation de la nouvelle saison.

E. Les joueurs se vendent librement avant la saison. Naturellement, à ce stade, vous pouvez vendre les joueurs dont les contrats ont expiré sans le moindre problème.

Si un joueur est toujours sous contrat, il ne peut pas être vendu. Il doit accepter d'être vendu, en d'autres termes, la nouvelle offre doit présenter certains avantages d'un point de vue sportif et financier. Certains joueurs ne sont tout simplement pas intéressés pour changer de clubs et refuseront même les offres les plus alléchantes venant de l'étranger.

La vente de moins bons joueurs est plus simple, même s'ils sont sous contrat. Ces joueurs savent qu'ils ont très peu de chances de réintégrer votre équipe dans le futur. Un footballeur est généralement attiré par un poste à plein temps. Ainsi, la peur de rester remplaçant et donc de ne pas trouver de club d'accueil, peut inciter un joueur à accepter l'offre d'un autre club.

Un joueur de grande valeur, quant à lui, peut étudier avec soin toutes les offres qui lui sont proposées. Quel entraîneur peut se permettre d'ennuyer une des stars de son équipe.

F. Vendre un joueur sous contrat
Le joueur peut être normalement mis en vente. Si un club prête un intérêt particulier à ce joueur, négociez son départ comme précédemment. Si vous décidez de vendre le joueur et que vous cliquez sur "Accepter", le joueur décide lui-même de son départ. S'il accepte, le transfert est terminé.

S'il refuse, il reste dans votre équipe. Le transfert de joueurs est soumis à différentes conditions en fonction de leur classement en matière de compétences.

Un joueur ne peut changer de club que deux fois par an. Un transfert vers un club étranger n'entre pas en compte.

Le vieux Manuel

Vendre un joueur dont le contrat arrive à terme
Il se peut que lorsque vous décidez de vendre un joueur pour la seconde fois, aucune offre ne vous soit faite. Dans ce cas, trois solutions s'offrent à vous.

Vous pouvez proposer au joueur un contrat équitable d'un an. La plupart des joueurs acceptent cette offre avec reconnaissance. Cependant, certains joueurs pensent qu'après deux tentatives de vente, le club ne leur portera plus d'intérêt et ils préfèrent reprendre leur statut d'amateur ou partir en retraite.

Vous pouvez aussi faire une "offre à 51%" (pour un an). Si un club du championnat fait une offre de ce type à un joueur professionnel, il ne peut pas reprendre un statut d'amateur. Dans le cas contraire, il est suspendu pour une période indéterminée (voir ci-dessous). Dans ce genre de situation, la moitié des joueurs ont suffisamment de cran pour refuser une offre aussi misérable et acceptent sans sourciller leur suspension pour éviter que vous ne perceviez pas des frais de transferts pour eux.

Vous pouvez également renvoyer le joueur. Il reprend alors automatiquement son statut d'amateur et vous n'avez plus à vous en soucier.

Cependant, la seconde offre peut ne pas convenir à ce que vous recherchez. Dans ce cas, le joueur peut décider de rentrer dans ce club quel que soit votre avis et c'est la Fédération qui convient des frais de transfert. Si vous ne devez pas vendre de joueur, nous vous conseillons tout d'abord de négocier les conditions d'un nouveau contrat avant d'essayer de le vendre pour la seconde fois. Ceci pour éviter de perdre le joueur pour une somme dérisoire.

Si les négociations échouent, vous pouvez toujours espérer qu'un autre club s'intéresse au joueur et qu'il soit engagé sur la base de conditions "équitables" ou d'une "offre à 51%".

Le dernier point à prendre en compte dans ce genre de négociations est qu'à chaque fois qu'une tentative de vente d'un joueur échoue, celui-ci perd un point de forme (uniquement s'il est sous contrat). Les négociations troublent le joueur. Il se rend compte que le club et l'entraîneur ne lui font plus totalement confiance. Un malaise s'installe au sein de sa famille car sa femme et ses enfants ne veulent pas déménager une nouvelle fois. Cependant si le joueur n'est pas sous contrat, il attend un transfert et a peut être décidé d'en demander un.

Le Vieux Manuel

Bien entendu, lorsque plusieurs entraîneurs participent au jeu, cette règle empêche les entraîneurs de vendre un joueur deux fois pour éviter que tous les joueurs se retrouvent en caractères plus clairs.

G. Vous pouvez afficher le menu "Salaires" à partir de l'évaluation annuelle. Il vous donne des indications sur les deux points suivants: "Forme" et "Durée du contrat".



Liste des salaires

No	Nom du joueur	Taux	Salaire (en FF) Année	Mois	Ct
1	BORRELLI	5	1.950.000	162.500	1
2	LAMA	4	1.110.000	92.500	2
3	COBOS	5	1.950.000	162.500	1
4	COLLETER	4	1.290.000	107.500	1
5	DIENG O	6	2.400.000	200.000	2
6	KOMBOUARE	6	2.700.000	225.000	3
7	LLACER	3	675.000	56.300	2
8	RICARDO GOMES	3	675.000	56.300	1
9	ROCHE A	5	1.650.000	137.500	1
10	ALLOU	5	1.950.000	162.500	1
11	GUERIN	4	1.110.000	92.500	1
12	LE GUEN	6	2.400.000	200.000	1
13	RAI SOUZA	5	1.650.000	137.500	1
14	SECHET	5	1.950.000	162.500	1
15	VALDO	4	1.200.000	100.000	1
16	BRAVO	4	1.200.000	100.000	1
17	GINOLA	6	2.700.000	225.000	3
18	MBOMA	3	675.000	56.300	1
19	NOUMA	5	1.950.000	162.500	1
20	SOLIVERES	6	2.700.000	225.000	2
21	VEAM	4	1.110.000	92.500	1

Conseils sur les frais de transfert

Dans ce genre de situation, CARTON ROUGE s'efforce de d'être le plus réaliste possible. Les frais de transfert (en d'autres termes, la valeur marchande du joueur) ne correspondent pas à un chiffre pris au hasard, mais c'est, au contraire, le résultat d'un calcul complexe et proche de la réalité.

Les frais de transfert varient en fonction des critères suivants:

A. Les compétences

Comme vous pouvez vous en douter, plus un joueur est performant et plus son prix est élevé. Les joueurs avec des compétences égales à 6 ou 7 suscitent beaucoup d'intérêt de la part des clubs étrangers. Parfois un joueur dont les compétences sont égales à 5 et en bonne forme se voit également proposer une offre de la part d'un club étranger. Les offres des clubs étrangers et de haut niveau sont généralement supérieures à celles des clubs de Première Division.

B. La forme

La forme du joueur constitue également un critère décisif. Un joueur en mauvaise forme est difficile à vendre. Par conséquent, nous vous conseillons d'améliorer la forme physique d'un joueur, par l'entraînement, avant de le vendre.

De plus, la forme d'un joueur affecte directement les frais de transfert et particulièrement pour les joueurs dont les compétences atteignent 6.

Le vieux manuel

C. Le poste du joueur
Le poste du joueur détermine également les frais de transfert.
Par exemple, les attaquants et les milieux de terrains sont beaucoup plus prisés que les défenseurs et les gardiens de but. Il y a évidemment des exceptions à cette règle.

D. L'âge du joueur
L'âge du joueur est un facteur déterminant. Les jeunes joueurs sont en général plus chers que les plus anciens pour les raisons suivantes:

- les jeunes joueurs peuvent avoir des contrats plus longs
- plus tard, ils peuvent être vendus avec un bénéfice
- ils ont plus de facilité à augmenter leurs compétences.

Les joueurs les plus anciens, quant à eux, peuvent être victimes de différents problèmes. Ils risquent en permanence d'être déclassés en raison de leur âge et peuvent même devoir tirer leur révérence.

Si vous offrez un contrat de cinq ans à un joueur de 35 ans, vous prenez un gros risque. Sachant qu'un joueur sous contrat ne peut pas se retirer, les déclassements réguliers font rapidement de lui un joueur inutile.

De plus, les autres clubs ne portent pas beaucoup d'intérêt à ces joueurs et vous aurez beaucoup de chance si vous parvenez à les vendre, et souvent vous devez les contraindre à prendre leur retraite.

Alors, comment constituer votre équipe? On ne peut pas répondre à cette question en quelques mots et il n'y a pas de recette miracle. Retenez simplement que lorsque vous achetez un joueur, vous devez prêter un intérêt tout particulier à son âge.

Souvenez-vous également qu'avec un peu de chance, vous allez jouer pendant une période de dix ans et nous vous conseillons d'adapter votre politique d'achat à ce critère. Il est très important d'acheter de bons joueurs le plus tôt possible.

Nous vous conseillons également de renforcer votre équipe en engageant trois ou quatre stars étrangères si vous disposez des fonds nécessaires. Etant donné que vous ne pouvez pas faire jouer plus de trois joueurs étrangers en même temps, il ne vaut mieux pas engager de joueurs étrangers médiocres à long terme.
Vous pouvez également renforcer votre équipe en engageant quelques joueurs expérimentés (sous contrat de courte durée). Cependant, dans ce domaine, soyez très vigilant

Le Vieux Manuel

car les joueurs expérimentés avec des compétences élevées peuvent être achetés à des prix relativement intéressants (au-dessus de 2 millions de francs) et ce classement peut ne durer qu'une saison après quoi le joueur est déclassé.

Evitez d'avoir une concentration de joueurs âgés dans votre équipe afin de ne pas vous retrouver soudainement sans joueurs. Les défenseurs et les gardiens de but peuvent être un peu plus âgés que les autres joueurs de l'équipe.

L'expérience démontre également que vous pouvez atteindre un bon niveau avec des joueurs dans la force de l'âge. Pour la position d'arrière volant notamment, nous vous conseillons d'avoir au moins un joueur plus âgé dans votre équipe.

Evolution au cours du jeu
En raison de la progression de l'âge des joueurs au cours du jeu, différents événements peuvent se produire au fil des années.

Par exemple, de jeunes espoirs peuvent faire leur apparition, des joueurs dont les compétences commencent à 1 mais ne cessent d'augmenter au cours du jeu. Des joueurs plus anciens peuvent être déclassés ou contraints à prendre leur retraite pour être remplacés par de jeunes espoirs. Ceci se passe en France et à l'étranger.

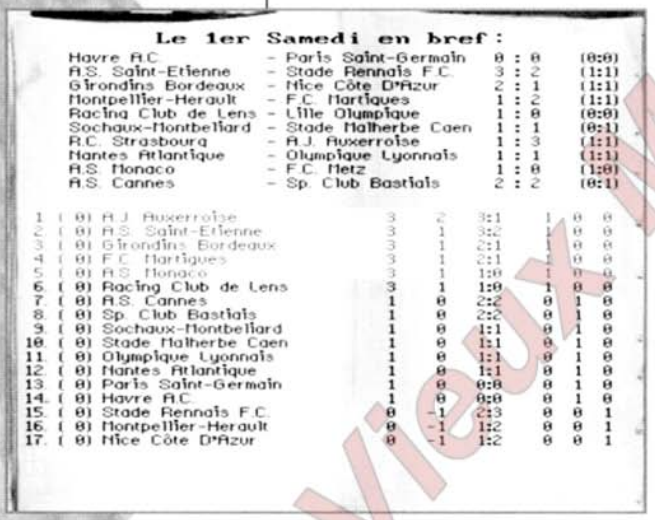
Les frais de transfert des joueurs étrangers, fixés en début de jeu, peuvent changer au fil des années et notamment pour les anciens joueurs dont le prix baisse considérablement.

Le vieux Manuel

En tant qu'entraîneur consciencieux, vous êtes toujours impatient de connaître le classement de votre équipe par rapport aux autres équipes du tableau.

Pour afficher tous les écrans, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour quitter un écran, cliquez sur le bouton droit.

Tableaux



Le 1er Samedi en bref :

Havre A.C.	- Paris Saint-Germain	0 : 0	(0:0)
A.S. Saint-Etienne	- Stade Rennais F.C.	3 : 2	(1:1)
Girondins Bordeaux	- Nice Côte D'Azur	2 : 1	(1:1)
Montpellier-Herault	- F.C. Martigues	1 : 2	(1:1)
Racing Club de Lens	- Lille Olympique	1 : 0	(0:0)
Sochaux-Montbeliard	- Stade Malherbe Caen	1 : 1	(0:1)
R.C. Strasbourg	- A.J. Auxerroise	1 : 3	(1:1)
Nantes Atlantique	- Olympique Lyonnais	1 : 1	(1:1)
A.S. Monaco	- F.C. Metz	1 : 0	(1:0)
A.S. Cannes	- Sp. Club Bastiais	2 : 2	(0:1)

1. (0) A.J. Auxerroise	3	2	3:1	1	0	0
2. (0) A.S. Saint-Etienne	3	1	3:2	1	0	0
3. (0) Girondins Bordeaux	3	1	2:1	1	0	0
4. (0) F.C. Martigues	3	1	2:1	1	0	0
5. (0) A.S. Monaco	3	1	1:0	1	0	0
6. (0) Racing Club de Lens	3	1	1:0	1	0	0
7. (0) A.S. Cannes	1	0	2:2	0	1	0
8. (0) Sp. Club Bastiais	1	0	2:2	0	1	0
9. (0) Sochaux-Montbeliard	1	0	1:1	0	1	0
10. (0) Stade Malherbe Caen	1	0	1:1	0	1	0
11. (0) Olympique Lyonnais	1	0	1:1	0	1	0
12. (0) Nantes Atlantique	1	0	1:1	0	1	0
13. (0) Paris Saint-Germain	1	0	0:0	0	1	0
14. (0) Havre A.C.	1	0	0:0	0	1	0
15. (0) Stade Rennais F.C.	0	-1	2:3	0	0	1
16. (0) Montpellier-Herault	0	-1	1:2	0	0	1
17. (0) Nice Côte D'Azur	0	-1	1:2	0	0	1

Autres tableaux

Cliquez sur cette option pour afficher les tableaux de Première Division et de Super D2.

Cliquez sur cette option pour afficher les tableaux de la première et de la deuxième moitié de la saison, ainsi que le tableau des matchs aller ou retour.

Matchs disputés



Qui a joué combien de matchs?

No	Nom du joueur	Matchs	30min	dans	not.	équ.	fo.	moy
1.	COBOS	1 (0)	1	0	0	X		130
2.	COLLETER	1 (0)	1	0	0	X		130
3.	KOMBOUARE	1 (0)	1	0	0	X		140
4.	LLACER	1 (1)	1	0	0	X		80
5.	ROCHE A.	1 (0)	1	0	0	X		140
6.	GUERIN	1 (0)	1	0	0	X		110
7.	SECHET	1 (0)	1	0	0	X		90
8.	BRAVO	1 (0)	1	0	0	X		110
9.	GINOLA	1 (0)	1	0	0	X		120
10.	WEAH	1 (0)	1	0	0	X		70
11.	LAMA	1 (0)	0	1	0	X		120
12.	BORRELLI	1 (0)	0	0	1			110
13.	RAI SOUZA	0 (0)	0	0	0			110
14.	DIENG O.	0 (0)	0	0	0			120
15.	VALDO	0 (0)	0	0	0			120
16.	ALLOU	0 (0)	0	0	0			100
17.	RICARDO GOMES	0 (0)	0	0	0			110
18.	MBOMA	0 (0)	0	0	0			120
19.	NOUMA	0 (0)	0	0	0			100
20.	SOLIVERES	0 (0)	0	0	0			120
21.	LE GUEN	0 (0)	0	0	0			120

Cliquez sur cette option pour afficher le nombre de matchs disputés par un joueur au cours de la saison ainsi que le nombre d'interventions en tant que remplaçant.
La lettre "X" signifie que le joueur est sélectionné dans l'équipe. Les joueurs ayant été vendus n'apparaissent pas dans cette liste.
Les statistiques des matchs toutes saisons confondues indiquent les joueurs qui ont le plus souvent joué pour vous au cours des années.

Le vieux Manuel

La forme moyenne de vos joueurs apparaît dans les statistiques des matchs de la saison. En fin de saison, les changements de classement dépendront en grande partie de ce critère.

Equipe du jour

Les journalistes sportifs les plus compétents sélectionnent les joueurs qui ont accompli les meilleures performances de la journée pour former l'équipe du jour. Cliquez sur cette option pour afficher l'équipe du jour. La motivation d'un joueur faisant partie de cette sélection augmente.

Statistiques sur les buts

Cliquez sur cette option pour afficher une comparaison des buts marqués et des buts encaissés par les différentes équipes, y compris la vôtre, ainsi qu'une comparaison globale (total des buts marqués et des buts encaissés).

Déplacez le pointeur de la souris sur les histogrammes pour afficher les noms des clubs de votre choix en bas de l'écran.

Le vieux Manuel

CARTON ROUGE met à votre disposition une série de statistiques. Le premier jour d'une nouvelle saison, vous pouvez consulter les statistiques des résultats de la saison précédente. Si vous voulez conserver ces résultats, nous vous recommandons de les sauvegarder.

Pour afficher tous les écrans, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour quitter un écran, cliquez sur le bouton droit.

Tableaux toutes saisons confondues

Il existe deux catégories de tableaux présentant les résultats de toutes les saisons confondues: les tableaux absolus et les tableaux relatifs.

Tableaux absolus

Au cours de la première saison, le tableau absolu est identique au tableau de Première Division. Ce tableau correspond au total des points et des buts des différentes saisons, ce qui vous permet, après quelques saisons, de repérer l'équipe la plus homogène.

Tableaux relatifs

Le tableau relatif correspond à la moyenne de points marqués par match par une équipe. Il peut arriver qu'un club monté à la division supérieure sans être répertorié dans le tableau absolu, prenne soudain la tête du tableau relatif.

Listes des meilleurs buteurs

La liste des meilleurs buteurs peut être consultée de différentes manières. Vous pouvez rechercher les meilleurs buteurs de votre club (de la saison en cours ou de toutes les saisons confondues) ou ceux, plus intéressants, de l'ensemble du championnat. Seuls les buts de championnat de Première Division sont comptabilisés alors que les buts de coupe ne sont comptabilisés que dans la liste des meilleurs buteurs du club en question.

Le vieux Manuel

Les compétences des attaquants augmentent en fonction du nombre de buts marqués au cours d'une saison. Plus l'attaquant est performant, plus il devra marquer de buts pour améliorer son classement. Vous pouvez utiliser ces informations pour choisir un tireur de coups francs ou de penaltys.



No	Nom du joueur	Club	Buts Total	Buts du J
1	ZIDANE	Girondins Bordeaux	1	1
2	WOHLFAHRT	A.S. Saint-Etienne	1	1
3	VOS	Sochaux-Montbeliard	1	1
4	VIEIRA	A.S. Cannes	1	1
5	VALDEIR	Girondins Bordeaux	1	1
6	VAHIRUA	A.J. Auxerroise	1	1
7	TIEHI	Racing Club de Lens	1	1
8	THOLOT	F.C. Martigues	1	1
9	SIMBA	Stade Malherbe Caen	1	1
10	RIVENET	Olympique Lyonnais	1	1
11	RIBAR	Stade Rennais F.C.	1	1
12	RALAIKERA	F.C. Martigues	1	1
13	PRIOU	A.S. Cannes	1	1
14	PETERSEN	A.S. Monaco	1	1
15	PAVON	Montpellier-Herault	1	1
16	OHREL	Stade Rennais F.C.	1	1
17	NDORAM	Nantes Atlantique	1	1
18	LAURENT	Sp. Club Bastiais	1	1
19	LASLANDES	A.J. Auxerroise	1	1
20	KELLER	R.C. Strasbourg	1	1

Cliquez sur l'option "Meilleur" pour afficher les statistiques des meilleurs buteurs des saisons précédentes et sur l'option "Buts marqués contre son camp" pour consulter la liste des buts marqués par vos joueurs contre leur propre camp.

Statistiques de fair-play

Il existe deux types de statistiques: une concernant votre club en particulier et l'autre concernant l'ensemble du championnat.
Les tableaux se décomposent de la manière suivante: chaque carton jaune vaut un point, chaque second carton jaune (carton rouge) dans un même match vaut trois points et chaque carton rouge (direct) vaut cinq points.

Listes des marqueurs

Outre les buteurs, vous pouvez également consulter les noms des joueurs ayant créé les occasions de buts. Les passes gagnantes ne sont disponibles que pour votre équipe. Chaque but et chaque passe gagnante valent un point.

Statistiques des titres

Les statistiques des titres se décomposent en cinq catégories. Ces catégories correspondent aux compétitions suivantes:

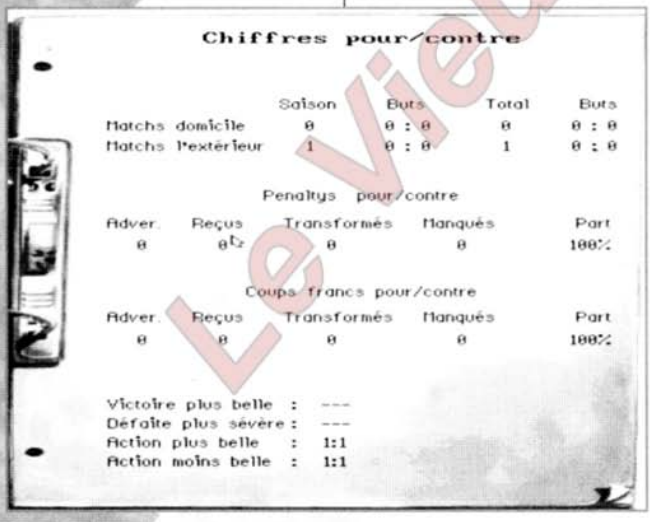
Le Vieux Manuel

le championnat de France de Première Division,
la Coupe de France
et un titre pour chacune des trois compétitions européennes.

Vous avez la possibilité de consulter les résultats et les victoires remportées par votre équipe lors des saisons précédentes.

Tous les vainqueurs du championnat et de la Coupe de France des différentes saisons sont présentés. Pour consulter l'évolution graphique de votre club, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Ce graphique vous présente également l'orientation prise par votre club.

Dans les statistiques nationales, la lettre "(S)" signifie que l'équipe a remporté la Coupe des vainqueurs de coupes, et la lettre "(M)" à côté de la Coupe d'Europe signifie que l'équipe a également remporté le Championnat du monde des clubs.



Résultats globaux

Cette option est composée de différents résultats que CARTON ROUGE calcule au cours de votre carrière d'entraîneur.

Saison

Les résultats de la saison se rapportent à votre équipe et se composent de la manière suivante:

Résultats des matchs à l'extérieur et à domicile (de la saison en cours et de toutes les saisons confondues)
Statistiques des penaltys et coups francs
Victoires les plus belles et défaites les plus sévères
Actions les plus et les moins belles de votre carrière

Le Vieux Manuel

Total

Ce résultat comprend des informations intéressantes sur les différentes saisons, par exemple, les points marqués en championnat, les buts, les succès financiers et les résultats des matchs. Les valeurs les plus élevées apparaissent en gras.

Adversaires

Ce résultat vous fournit des informations sur vos adversaires. CARTON ROUGE vous présente également les scores des autres rencontres avec le prochain adversaire que vous devez affronter, avec la différence de buts.

Evolution de la saison

Cette option comprend différentes informations que vous pouvez afficher les unes après les autres (en appuyant sur le bouton gauche de la souris):

a. Résultats des matchs
b. Classement dans le tableau
c. Evolution des performances offensives et défensives
d. Evolution de chaque mi-temps dans un match
e. Répartition des buts
f. Résultats des compétitions de coupes nationales et européennes

Le vieux Manuel

Pour assurer la réussite de votre club, votre évaluation doit être effectuée avec soin et vos finances bien gérées. Votre situation financière a une grande influence sur votre image et sur votre cote de popularité auprès du conseil d'administration. Cette option comprend deux écrans: le livre des salaires des joueurs et le livre de la situation financière du club.

Système d'avertissement

Un système d'avertissement vous informe d'être vigilant si vous tentez une opération financière délicate.

Les travaux de réaménagement d'un stade sont financés par la banque tant que votre dette ne dépasse pas 24 millions de francs.

Si votre dette atteint 8 millions de francs, les travaux ne peuvent pas démarrer tant que la situation financière n'a pas été rétablie.

Lorsque vous achetez un joueur, votre dette ne doit pas dépasser 28 millions de francs. Un avertissement vous est adressé dès que vous dépassez le seuil des 8 millions de francs. Si, avant d'acheter un joueur, votre dette dépasse 24 millions de francs, vous n'avez pas accès à la liste des transferts. Dans ce cas, vous devez d'abord vendre un ou plusieurs joueurs pour gagner de l'argent.

Si vous participez à une compétition européenne, un crédit de 8 millions de francs vous est accordé pour l'achat de joueurs. Mais n'oubliez pas les effets d'un transfert sur les salaires de vos joueurs.

Situation financière au cours de la saison

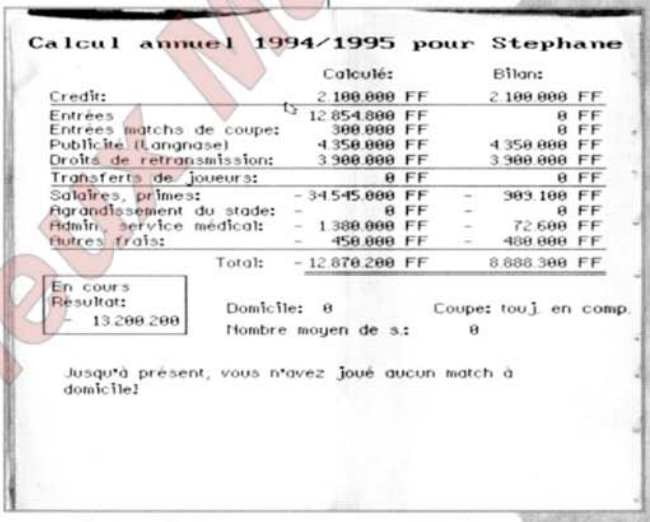
Une évaluation optimale n'est pas nécessaire. Cependant, grâce à une comparaison entre votre évaluation et vos revenus réels, cette option vous permet de vérifier l'état de vos finances à n'importe quel moment de la saison.

Le point de plus important est le revenu provenant des entrées. Le revenu calculé apparaît dans la colonne de gauche. La colonne de droite correspond à la valeur possible si la moyenne estimée est maintenue. La différence apparaît en bas de l'écran.

Le Vieux Manuel

La tendance apparaît également en bas de l'écran. Vous pouvez consulter le revenu de la saison entière calculé à partir du nombre de spectateurs ayant assisté aux matchs que vous avez disputés, ainsi que le résultat final prévisionnel calculé sur cette base. Vous gérez ces données à votre convenance. Par exemple, si votre premier match à domicile s'est joué à guichet fermé, la valeur prévisionnelle correspond à une somme astronomique. Il est donc préférable de ne pas se précipiter en dépensant des millions de francs pour acheter de nouveaux joueurs, attendez plutôt de voir l'évolution des entrées au cours de la saison.

Sélectionnez "Situation financière" pour consulter votre solde. Les revenus provenant des transferts, les retransmissions télévisées, la publicité ainsi que les recettes des matchs de coupe sont directement insérés dans cette équation. En revanche les recettes des entrées, les salaires et les primes des joueurs ainsi que les frais administratifs sont évalués. Vous ne devez pas vous baser uniquement sur cette valeur. Les décisions importantes ne peuvent être prises qu'en association avec d'autres valeurs.



Votre solde apparaît dans une petite zone à gauche de l'écran. Si vous cliquez sur cette zone, les valeurs du solde sont ajoutées à la liste de la situation financière et apparaissent dans la zone de gauche. Ce paramètre peut être modifié aussi souvent que vous le désirez, CARTON ROUGE garde toujours votre dernier paramètre en mémoire.

Les recettes de matchs de coupe constituent une bonne source de revenus. La valeur de droite correspond au total gagné. En bas de l'écran, vous pouvez voir si vous pouvez espérer davantage de revenus des matchs de coupe. Notez également les primes que vous avez convenu avec vos joueurs. Au cours de la deuxième moitié de la saison, vous devez régulièrement vérifier que votre fond de primes n'est pas épuisé pour ne pas soudainement vous retrouver face à des dépenses inattendues qui pourraient sérieusement déstabiliser votre club.

Le Vieux Manuel

Sélectionnez ce menu pour consulter l'évolution de votre rubrique "Autres frais" (ex: les événements suivants). Le premier jour de la saison, par manque d'informations, cette vue d'ensemble financière n'est pas très intéressante.

Les salaires des joueurs

Les salaires des joueurs font partie des points forts de CARTON ROUGE. Les salaires sont relativement réalistes. Lorsque vous engagez un nouveau joueur, vous pouvez négocier son salaire indépendamment des autres joueurs.



Liste des salaires

No	Nom du joueur	Taux	Salaire (en FF) Année	Mois	Ct
1	BORRELLI	5	1.800.000	150.000	2
2	LAMA	4	1.230.000	107.500	1
3	COBOS	5	1.650.000	137.500	1
4	COLLETER	4	1.230.000	107.500	2
5	DIENG O.	6	2.700.000	225.000	3
6	KOMBOUARE	6	2.700.000	225.000	2
7	LLACER	3	675.000	56.300	1
8	RICARDO GOMES	3	825.000	68.800	2
9	ROCHE A.	5	1.800.000	150.000	1
10	ALLOU	5	1.650.000	137.500	1
11	GUERIN	4	1.110.000	92.500	1
12	LE GUEN	6	2.400.000	200.000	3
13	RAI SOUZA	5	1.800.000	150.000	1
14	SECHET	5	1.650.000	137.500	1
15	VALDO	4	1.110.000	92.500	3
16	BRAVO	4	1.110.000	92.500	1
17	GINOLA	6	2.400.000	200.000	1
18	MBOMA	3	825.000	68.800	1
19	NOUMA	5	1.650.000	137.500	1
20	SOUVERES	6	3.000.000	250.000	1
21	WEAH	4	1.110.000	92.500	3

En début de partie, vos joueurs perçoivent des salaires moyens. A la fin de la saison, les salaires des joueurs en fin de contrat et dont le classement a changé sont revus en conséquence. Les joueurs toujours sous contrat continuent à percevoir le salaire prévu dans leurs contrats même si leur classement a changé.

Gardez toujours le contrôle des salaires. Seul un club de dimension européenne ou un club effectuant régulièrement de gros bénéfices sur les joueurs peut se permettre de payer des salaires très élevés à l'ensemble de ses joueurs. Si vous êtes éliminé par surprise d'une compétition de coupe ou si vous n'êtes pas qualifié pour la Coupe d'Europe, les conséquences financières ne tarderont pas à se faire sentir.

Il est très important de vous assurer que les salaires de l'équipe sont équilibrés. A compétences égales, les joueurs doivent toucher un même salaire. Si les joueurs découvrent que votre répartition des salaires n'est pas équitable, inévitablement, le moral de l'équipe s'affaiblit et vous devez affronter des dépenses inattendues pour les réajuster. Tous ces aspects sont des exemples des problèmes financiers pouvant conduire un club de football au désastre.

Le vrai Manuel

L'évolution des salaires dépend également en grande partie des résultats de votre équipe. Plus vos résultats sont élevés et plus vos joueurs sont gourmands. Des accords devront alors être conclus avec eux.

Le Vieux Manuel

5.8 CALENDRIER

Cette option vous permet de consulter une vue d'ensemble des séries de matchs en cours et à venir. Vous pouvez ainsi connaître vos adversaires pour les matchs à venir ainsi que les résultats du tirage au sort du prochain tour de la Coupe de France.



Sous la rubrique "Groupes européens", vous pouvez également consulter les dates, les résultats et les tableaux des deux groupes du Club des Clubs champions.

Contrôle général
Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour afficher tous les écrans et sur le bouton droit pour sortir.

5.9 TÉLÉPHONE

Vous pouvez sélectionner les pronostiques de célébrités pour chaque série de matchs. Des personnalités plus ou moins connues font des pronostiques sur le résultat de votre prochain match. Ne pariez quand même pas trop sur ces pronostiques.

5.10 AFFICHE / LES MATCHS ?

Cette option affiche les matchs qui vont être disputés durant la journée et vous informe également sur votre prochain match.

Le Vieux Manuel

COUPE / ETAT ET SCORE 5.11

Voici l'heure de vérité. CARTON ROUGE vous informe de vos victoires et de vos défaites. Dans CARTON ROUGE, seuls les entraîneurs émérites peuvent prétendre au poste d'entraîneur de l'équipe nationale.

Etat

Vous n'avez accès à cette option que si vous jouez en mode réel. CARTON ROUGE vous indique vos performances en tant qu'entraîneur. Après tout, vous n'apprécieriez guère d'apprendre votre renvoi dans la presse.

Histoire

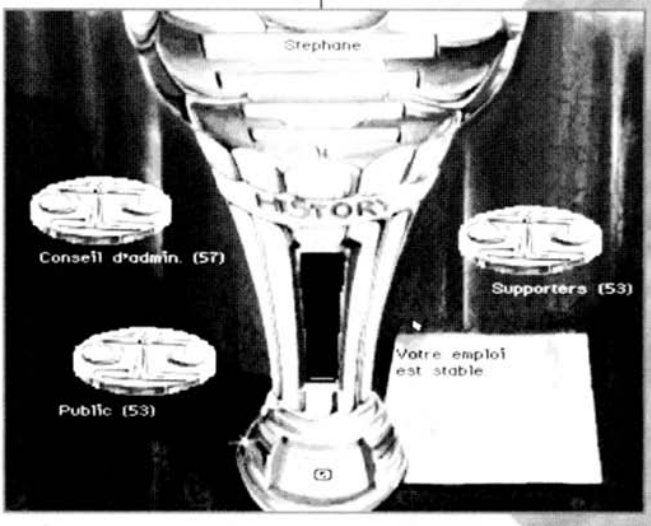
Cette fonction vous permet de connaître tous les entraîneurs en place et les changements qui ont déjà eu lieu. Le suffixe "SA" qui suit le nom d'un entraîneur indique qu'il a été renvoyé.

Cliquez une nouvelle fois sur l'option de menu "Histoire" pour consulter ces mêmes informations sous forme graphique.

Score

Le nombre de points que vous avez marqués s'affiche sous la rubrique "Score". CARTON ROUGE évalue votre carrière en fonction de votre situation financière (vos compétences en tant qu'entraîneur), de votre succès sportif et de l'image que vous véhiculez.

Cliquez en bas de la coupe, à l'endroit où votre score apparaît, pour afficher de plus amples informations sur vos performances.



Le Vieux Manuel

Voici une vue d'ensemble des points que vous pouvez marquer dans CARTON ROUGE:

Evaluation sportive

Victoire en Première Division +2 points
Victoire avec plus de 2 buts +1 point (supplémentaire)
Victoire avec plus de 5 buts +1 point (supplémentaire)
Défaite en Première Division -1 point
Défaite avec plus de 2 buts -1 point (supplémentaire)

Evénements entre -10 et +10 points

Championnat 100 points

Victoire de la Coupe de France 70 points
Finaliste de la Coupe de France 30 points
Pour chaque match de la coupe gagné, 8 points
Défaite lors de la coupe contre une équipe de Super D2 -5 points
Défaite lors de la coupe contre une équipe amateur -10 points

Victoire de la Coupe de l'UEFA 120 points
Qualification pour la Coupe de l'UEFA 40 points
Pour chaque match de la Coupe de l'UEFA gagné 20 points

Victoire de la Coupe des coupes 5 points

Victoire de la Coupe d'Europe des Clubs champions 200 points
Victoire du Club des Clubs champions 12 points

Victoire de la Coupe d'Europe des Clubs vainqueurs de Coupe 150 points

Victoire du championnat du monde des clubs 20 points

Prime de la saison 60 - 4* (place - 1)

CARTON ROUGE prend en compte le classement de votre équipe au début et à la fin de la saison pour calculer votre bonus.

Le Vieux Manuel

COUPE / ETAT ET SCORE 5.11

Lorsque que les compétences globales de votre équipe augmentent, à la fin de la saison, vous recevez un bonus de 10 points pour chaque nouveau point de compétences. Ainsi, si vous remportez le championnat contre un club plus faible, vos qualités d'entraîneur sont récompensées en conséquence.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la coupe située dans votre bureau pour consulter la liste toutes saisons confondues, des scores les plus élevés.



Ces scores sont progressivement remplacés par les vôtres. Le niveau de difficulté figure également dans cette liste.

Les points de vos finances ne sont pas attribués avant la fin de la saison, compte tenu des importantes fluctuations pouvant intervenir. Ils sont décernés de la façon suivante:

- tous les 4 millions de francs au-dessus de votre bilan: + 10 points,
- tous les 4 millions de francs en dessous de votre bilan: - 10 points,
- tous les 4 millions de francs en plus depuis la saison dernière: + 2 points,
- pour chaque nouveau bloc du stade: + 5 points,
- pour chaque transformation d'un bloc: + 2 points.

Vous recevez des points pour les travaux de réaménagement du stade car ils entrent dans la catégorie de l'actif immobilisé de votre club.

Par conséquent, pour faire un bon score, vous devez porter une attention particulière à toutes les phases du jeu. Par exemple, vous pouvez être l'entraîneur d'un petit club assez médiocre et marquer un bon score grâce à votre image de marque et à vos qualités de financier.

Le vieux manuel

Popularité

A la fin de la saison, CARTON ROUGE calcule votre cote de popularité auprès du conseil d'administration, des supporters et du grand public.

Vous devez tenter d'atteindre des scores élevés puisqu'ils sont directement ajoutés au total de points à votre actif. La faveur du conseil d'administration vous aidera en période de crise tandis que celle des supporters vous apportera un large public dans votre stade.

Enfin, pour devenir entraîneur de l'équipe nationale, vous devez jouir d'une cote de "popularité auprès du public" élevée. L'échelle de la popularité varie de "Ennemi" à "Dieu" (de 0 à 100 points). Vous commencez le jeu avec des valeurs intermédiaires.

Comment modifier ces valeurs?

En matière de popularité, beaucoup de facteurs entrent en jeu. Cependant, lorsque vous prenez des décisions vous devez anticiper la réaction du conseil d'administration, de vos supporters et du grand public. En fonction des événements, votre cote de popularité peut augmenter ou baisser.
Prêtez également une attention particulière aux interviews en direct après les matchs, aux conférences de presses et à vos éventuelles apparitions à la télévision.

Bien entendu, toutes ces valeurs évoluent en fonction de vos performances. Plus vos résultats sont élevés et plus votre image de marque monte. Le grand public n'est vraiment impressionné que lorsque vous remportez des trophées ou des victoires retentissantes. Les victoires traditionnelles n'ont pas vraiment d'impact.
Pour impressionner le conseil d'administration, vous devez faire valoir votre situation financière. Le public, quant à lui, ne se rendra compte de la crise financière que vous traversez que si vous avez de lourdes dettes.

Pour impressionner le public, n'hésitez pas à engager des stars du football et battez-vous pour remporter autant de victoires à domicile possibles. Il sera d'autant plus heureux si vous remportez ces victoires haut la main.

Si une bonne équipe n'est pas qualifiée pour une compétition européenne ou si elle perd contre une équipe inférieure en Coupe de France, sa popularité baisse. Le conseil, les supporters et le public réagissent alors négativement.

Le Vieux Manuel

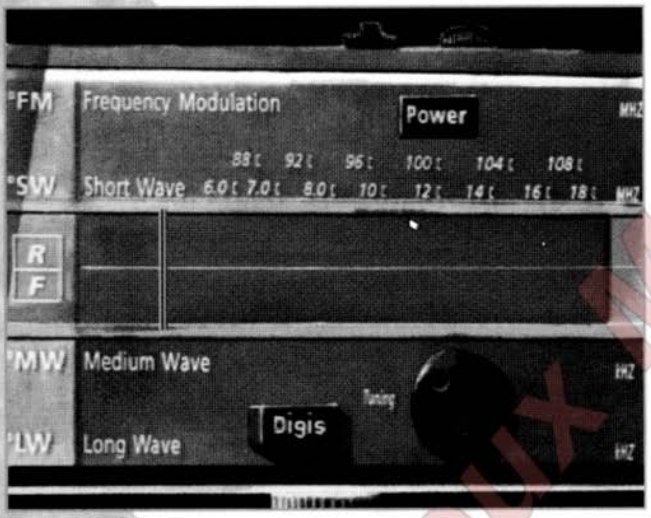
Les avertissements incessants d'un renvoi imminent ont également un effet dévastateur sur votre cote de popularité. Dans ce genre de situation, comme dans la réalité, tout peut basculer vers le meilleur ou le pire en quelques semaines.

Indice d'entraîneur national

Cette indice vous informe du chemin qu'il vous reste à parcourir avant d'être nommé entraîneur de l'équipe nationale. Vous devez atteindre 4 000 points (niveaux de difficulté 1 et 2) ou 5 000 points (niveaux de difficulté 3 à 5) dans les domaines financier et sportif et plus de 80 points pour votre travail de relations publiques.

Le Vieux Manuel

Cliquez sur la touche "T" ou sur la touche "R" pour choisir une des quatre musiques de fond proposées, si votre ordinateur dispose de suffisamment de mémoire. Appuyez sur le bouton "Marche" pour activer ou désactiver la musique.



Le Vieux Manuel

Cette option vous permet de déterminer votre tactique et votre entraînement, tâches élémentaires de votre poste d'entraîneur. Ainsi, vous devez préparer votre équipe à aborder le mieux possible le prochain match.

Tactiques



Les paramètres suivants sont disponibles:
défense "béton", défense, prudent, faire le jeu, attaque et attaque à outrance.

Cliquez sur le joueur qui convient pour changer la tactique de jeu de votre équipe.

Vous pouvez changer de tactique aussi souvent que vous le voulez avant et pendant un match pour faire face aux remplacements, blessures ou expulsions.

Attitude

Cette option vous permet d'adapter l'attitude de votre équipe au jeu. L'attitude de vos joueurs va de "Modérée" à "Agressive". Le paramètre par défaut est "Normale".

Pour modifier l'attitude de votre équipe, cliquez sur le graphisme en forme de ballon. Au cours d'un match, vous pouvez modifier l'attitude de votre équipe aussi souvent que vous le voulez.

En règle générale, votre effort maximal est de 100%. Plus l'attitude choisie est dure, plus l'effort est conséquent.

Lorsque vous durcissez l'attitude de l'équipe, son jeu s'améliore, mais elle est également plus agressive envers l'équipe adverse, ce qui se traduit par un nombre plus élevé

Le vieux manuel



de cartons jaunes et de cartons rouges.

Les cartons jaunes ont également un effet négatif sur les compétences du joueur. Un joueur qui a déjà reçu un avertissement hésite à prendre des risques à un moment décisif par peur d'être expulsé. Ses compétences sont donc revues à la baisse.
Après un certain nombre de cartons jaunes, les performances de l'équipe baissent. Par conséquent, il est important d'adapter l'attitude de votre équipe en fonction de la sévérité de l'arbitre.

Par exemple, il peut être judicieux de choisir le paramètre "Agressive" en deuxième mi-temps. N'oubliez pas non plus que si l'attitude de vos joueurs est trop agressive, ils utilisent beaucoup d'énergie. Si vous choisissez les paramètres "Agressive" ou "Dure" pour l'ensemble du match, la forme des joueurs peut baisser et ils risquent de se blesser.

Pour ménager l'énergie de vos joueurs, choisissez les paramètres "Juste" ou "Modérée".

Vous devez donc analyser les effets de ces paramètres sur les compétences et sur l'évolution de la forme de vos joueurs.

Entraînement

Un bon entraînement est la clé du succès. Dix possibilités d'entraînements vous sont proposées.
A. Penaltys
Cette option permet aux joueurs de s'entraîner à tirer des penaltys. Elle est particulièrement utile avant les matchs de coupe.

Le Vieux Manuel

B. Coups francs
Cette option permet aux joueurs d'améliorer leurs coups francs directs.

C. Courses avec le ballon
Cette option permet aux attaquants de s'entraîner à courir avec le ballon. De plus, un attaquant sélectionné au hasard reçoit un point de forme.

D. Tacles
Cette option permet à la défense de s'entraîner à repousser une tentative de débordement de l'équipe adverse. De plus, le défenseur reçoit un point de forme.



E. Déplacements
Si votre équipe joue déjà bien et que la forme des joueurs est satisfaisante, essayez cette option. Votre équipe peut alors effectuer des déplacements magiques pour marquer des buts. Ce type d'entraînement permet de marquer des buts magnifiques et d'épater vos supporters.

F. Hors-jeu
Ce type d'entraînement se distingue des précédents (par exemple, les déplacements) qui s'appliquent à la rencontre suivante. Le hors-jeu est un travail de longue haleine réservé aux entraîneurs expérimentés.
Ce type d'entraînement n'est utile que si vous l'appliquer vraiment pendant les matchs. Pour ce faire, activez (position "On") l'option du hors-jeu (au milieu de l'écran).

Le classement de votre hors-jeu apparaît également ici. Il varie entre 1 et 20. Si vous n'utilisez pas le hors-jeu régulièrement, votre équipe en perd progressivement le bénéfice.
Si votre valeur est inférieure à 10, l'utilisation du hors-jeu au cours d'un match aura conséquences plutôt négatives. Si cette valeur est égale à 10, elle n'aura aucune conséquence et enfin si elle dépasse 10, les attaquants adverses risquent d'être très frustrés.

Le vieux manuel

Si vous maîtrisez parfaitement le hors-jeu, vous pouvez arrêter l'attaque adverse avant même qu'elle ne commence. Si vous maîtrisez relativement bien cette technique, essayez de ne pas trop modifier votre défense pour ne pas la diviser.

G. Forme physique
Cette option permet à votre équipe de marquer davantage de buts dans les dix dernières minutes du match alors que vos adversaires ont du mal à tenir la cadence.

Lors de parties à plusieurs "entraîneurs", cette tactique permet de mettre votre adversaire à l'épreuve. Contre certaines équipes, cette tactique peut être une véritable arme secrète comme l'utilisent certaines équipes de football.

H. Gymnastique
Cette option permet un bon échauffement. Les joueurs sont ainsi bien préparés à certains types de matchs, et évitent les blessures, telles que les blessures musculaires et certains problèmes de ligaments.

I. Remise en forme
Une saison est longue et difficile. C'est pourquoi vous devez laisser vos joueurs se reposer une fois de temps en temps. La récupération permet d'augmenter d'un point la forme de trois joueurs. Si votre équipe est composée de moins de 20 joueurs, seuls deux joueurs bénéficient d'un point. De même, un joueur ayant participé à un certain nombre de matchs consécutifs perd un point par match.

J. Entraînement individuel
Cette option permet de suivre un joueur au cours de la semaine suivante. Même si les autres joueurs ne prennent pas de repos, vos efforts se concentrent sur ce joueur.

Avec le pointeur, sélectionnez le joueur en bas à droite de l'écran. A l'exception des joueurs blessés, tous les membres de l'équipe, même ceux qui sont suspendus, peuvent être sélectionnés.

L'entraînement individuel est une option intéressante, en particulier après des blessures ou autres baisses de forme.

Le choix d'un type d'entraînement dépend naturellement des circonstances. Chacun comporte ses avantages et peut permettre de remporter facilement un match s'il est correctement utilisé.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez choisir un entraînement unique pour l'ensemble de la semaine, ou un entraînement différent tous les jours. Les effets d'un type d'entraînement à la journée correspondent à 20% des effets d'un type d'entraînement hebdomadaire.

Les joueurs expriment parfois le désir de s'entraîner pendant six jours de la semaine. Dans ce cas, nous vous conseillons de diversifier l'entraînement pour éviter que l'équipe ne s'ennuie.

Prix des entrées / suppléments

Cette option vous permet de fixer le prix des places avant chaque match en fonction de son importance. Vous devez cependant respecter certaines limites.

En fixant un prix peu élevé, vous bénéficiez du soutien des supporters pendant le match ("Prime spectateurs") et de votre sponsor pour la saison suivante.

En fixant un prix élevé, vous bénéficiez d'une rentrée d'argent importante et immédiate.

CONSEILS DESTINES AUX ENTRAINEURS AYANT BESOIN D'ARGENT: les supporters inconditionnels de votre équipe se déplaceront pour chaque match, quels que soient votre classement ou l'équipe que vous rencontrez. La hausse des prix des places ne les arrêtera pas. Ainsi, si votre classement chute considérablement, vous pouvez gagner des sommes raisonnables en augmentant le prix des places.

Cependant, votre cote de popularité auprès des supporters peut en faire les frais, et en situation de crise, votre chute risque d'être encore plus rapide.

Prime de victoire

La motivation des joueurs dépend en grande partie des primes qui leur sont accordées en cas de victoire. La "carotte" reste encore un moyen efficace de faire courir les joueurs.

Chaque joueur peut recevoir une prime maximale de 36 000 FF par match. Vous avez aussi la possibilité de faire appel à leur "sens de l'honneur", à leur "fierté" ou à leur

Le Vieux Manuel

"tempérament" pour éviter de leur verser une prime. Lors de la deuxième manche des compétitions de coupe, les joueurs ne perçoivent une prime que s'ils atteignent le tour suivant, quels que soient les résultats des matchs.



Les plongeons

Cette option vous permet d'autoriser les joueurs à effectuer des plongeons dans certaines situations ou pour tenter de marquer directement un but.

La décision vous appartient. Les plongeons sont plus ou moins bien tolérés par certains arbitres. Pour les matchs entre "entraîneurs", les plongeons se révèlent parfois intéressants car ils ajoutent du piment aux rencontres.

Normalement, CARTON ROUGE garantit l'équité du championnat. Si votre jeu ne comprend pas de plongeons, vos adversaires joueront généralement de manière égale.

De plus, il peut souvent arriver que les équipes qui attirent souvent l'attention en effectuant des plongeons et en réclamant des fautes, ne soient pas entendus par l'arbitre. Les avantages et les inconvénients des plongeons sont donc équivalents.
Cliquez sur le bouton qui convient pour revenir au bureau (menu principal) ou continuez l'entraînement précédemment sélectionné.

Vous ne pouvez vérifier les effets de votre entraînement que pendant un match.

Il est maintenant trop tard pour organiser des stages de préparation, puisque le jour de la rencontre approche. Habituez-vous à sélectionner votre équipe ici (en particulier lorsque plusieurs "entraîneurs" participent au jeu) pour accélérer l'ensemble du jeu.
Cliquez maintenant sur le haut de l'écritoire à pince pour entrer dans le match.

Allez!

Le vieux Manuel

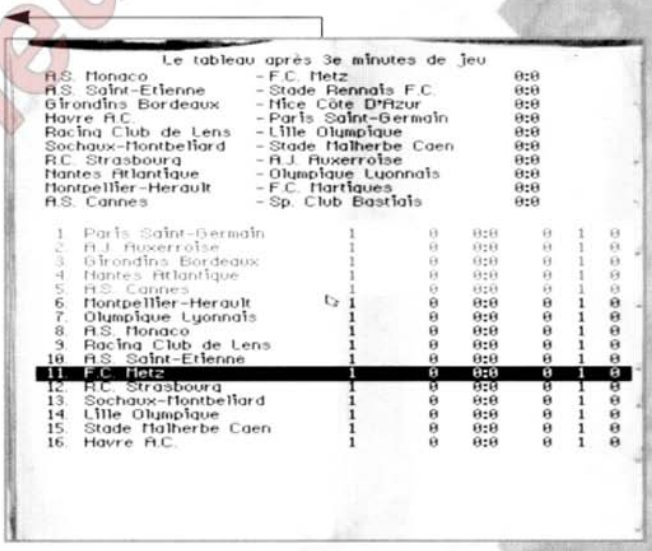
Nous arrivons au point le plus important: le match. Pour commencer tous les matchs (lorsqu'un seul "entraîneur" est concerné, lors des matchs de coupe et lorsque plusieurs joueurs sont concernés), cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Des informations apparaissent sur le nombre de spectateurs ("S" = stade comble) et sur les compétences et la sévérité de l'arbitre.

Lors d'un jour de match normal, votre match apparaît sur les deux tiers supérieurs de l'écran. Les commentaires détaillés du match s'affichent en bas à gauche de la fenêtre. Dans cette zone, vous pouvez également consulter trois autres scores. Les matchs impliquant d'autres "entraîneurs" ainsi que les matchs secondaires apparaissent à cet endroit. Les autres matchs apparaissent parallèlement en arrière-plan.

Cliquez sur la minute de jeu de la rencontre pour activer un second écran vous permettant de suivre les onze matchs et leurs scores.

Vous pouvez également consulter un tableau concernant les résultats définitifs de certains matchs. Il vous fournit des informations sur les autres matchs et vous pouvez parallèlement étudier le tableau qui sera issu de ces matchs. Cette option est particulièrement utile à la fin de la saison lorsque vous disputez le championnat pour vous maintenir en Première Division et lors des matchs de coupe. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour revenir au match.



Lorsque l'animation est lancée et que différentes informations apparaissent (nombre de spectateurs, conditions météorologiques, temps écoulé, etc.), cet écran vous permet de modifier l'attitude de votre équipe ainsi que votre tactique grâce aux zones + et -.
Pour remplacer un joueur, déplacez le pointeur sur le nom de votre équipe et cliquez sur le bouton droit de la souris. Lorsque plusieurs "entraîneurs" participent à CARTON

Jeux Vieux Manuel

ROUGE, vous pouvez remplacer un joueur de la manière suivante: cliquez sur le bouton droit de la souris quand vous le souhaitez pour afficher un menu de remplacement comportant les équipes des joueurs concernés. La composition des équipes s'affiche lorsque vous sélectionnez une équipe. Chaque entraîneur peut alors effectuer les changements nécessaires (remplacement, tactiques ou attitude) puisque les matchs sont interrompus jusqu'à ce que vous quittiez le menu (pour ce faire, cliquez à nouveau sur le bouton droit de la souris).

Un autre écran apparaît pour permettre aux autres entraîneurs de modifier leurs attitudes ou tactiques ou de procéder à des remplacements.

Pour ce faire, ils doivent suivre la même procédure que pour le match principal.

Si vous ne parvenez pas à activer une tactique (par exemple, une attaque à outrance), cela signifie peut-être que le joueur entraîné pour cette tactique n'est pas sur terrain.

Nombre de spectateurs

Comme dans la réalité, les clubs bénéficient de bonus ou de déductions de spectateurs.

Davantage de spectateurs assisteront aux derbys qu'aux autres matchs. CARTON ROUGE vous propose différents derbys comportant des bonus de spectateurs variés. Si vous jouez à domicile contre une équipe de haut niveau, les spectateurs seront nombreux car ces équipes sont toujours accompagnées de nombreux supporters. Ce qui attire le plus de spectateurs, cependant, est le classement des deux équipes pour la saison en cours et lors de la saison passée. A la fin de la saison, cependant, les matchs disputés par les différentes équipes pour éviter une rétrogradation attirent également un large public.

Le temps constitue également un facteur déterminant. Tous les "événements spéciaux" sont pris en compte (par exemple le bonus de célébration de championnat pour les matchs à domicile, le classement de l'équipe, ou encore les spectateurs supplémentaires lorsqu'une star du football est engagée, etc.).

Le vieux Manuel

Tout ce qui peut arriver

Lors d'un match, plusieurs événements peuvent se produire.

Buts et occasions de marquer
En football, les buts sont très importants. Dans CARTON ROUGE, vous pouvez marquer des buts de différentes manières. Tout d'abord, vous devez créer une occasion de but. CARTON ROUGE différencie:

1. Une ouverture de marque. Il s'agit du type le plus courant de but marqué à l'improviste.

2. Une erreur défensive. Situation dangereuse qui ne mène pas nécessairement à un but mais qui provoque malgré tout beaucoup d'excitation.

3. Un penalty permet très souvent de marquer un but (d'un point de vue purement statistique, l'équipe jouant à domicile bénéficie de plus de penaltys que l'équipe visiteuse).

4. Un coup franc direct. Plus il intervient près des buts et plus il est dangereux. Les coups francs sont assez courants au cours d'un match. Un joueur doué pour les coups francs vaut son pesant d'or.

5. Un coup franc indirect ou un corner. Imprévisible et variable, il lance souvent de dangereuses contre-attaques.

6. Une passe en retrait. Le gardien de but ne peut pas arrêter le ballon avec les mains, comme il pouvait le faire auparavant, et ceci provoque des situations singulières et des buts redoutables.

7. Un déplacement. Dans ce cas le ballon est "entré dans le but". Cette technique demande un bon entraînement.
Parfois, des occasions sont également crées pour des coups de tête, des bicyclettes ou autres superbes tentatives de but. Ces buts, très spectaculaires, sont hélas trop rares. Ils font parfois partie de la sélection "du but du mois".

Cartons jaunes
L'arbitre peut infliger deux cartons jaunes à un même joueur au cours d'un match,

Le Vieux Manuel

suite à quoi le joueur est expulsé du terrain. Si ce même joueur reçoit trois cartons jaunes au cours de trois matchs différents sur dix rencontres, il est sanctionné par un match de suspension ferme. A la fin de la saison, le nombre de cartons jaunes accumulés par un joueur est remis à zéro. Pour de plus amples informations, reportez-vous au menu "Attitude" ou au chapitre 5.2 au paragraphe "Description pratique de l'écritoire à pince".

Deuxième carton jaune (équivalent d'un carton rouge)
Si un joueur reçoit un deuxième carton jaune au cours d'un même match, l'arbitre lui sort immédiatement un carton rouge et le joueur est expulsé du match. Il est également automatiquement suspendu pour le prochain match.

Cartons rouges
Comme vu précédemment, un carton rouge est infligé suite à un deuxième carton jaune. Mais il peut être, pour certaines fautes graves (tacle par derrière, etc...), sorti directement sans qu'il ait eu précédemment un autre avertissement. Le joueur est expulsé du jeu. L'équipe doit finir le match à dix joueurs.

Vous devrez par la suite choisir un remplaçant pour le prochain match dans le menu "Sélection de l'équipe". Vous connaîtrez alors la durée de suspension de votre joueur, établie en fonction de la gravité des fautes commises.

Changement de tactiques

Comme lorsque vous changez de tactique, les autres entraîneurs observeront votre manière d'aborder le jeu.

Chansons des supporters

Au cours d'un match, les supporters peuvent être ravis, tranquilles ou vraiment fâchés. Les chansons se rapportent toujours à l'équipe receveuse. CARTON ROUGE vous propose plusieurs douzaines de chansons qui apparaissent sous forme de commentaires et qui sont accompagnées de divers effets sonores.

Le Vieux Manuel

Prolongations

Les prolongations, comprenant deux mi-temps supplémentaires de 15 minutes, n'interviennent que dans les matchs de coupe en cas d'égalité.

Lors des compétitions européennes, les prolongations n'interviennent que si, à l'issue des deux matchs (aller et retour), les équipes sont ex aequo. Si par exemple, vous remportez le match aller par 3 buts à 2 après avoir perdu le match retour par 1 but à 2, vous perdez, car les buts encaissés lors du match retour comptent double.

Tirs au but

Si les prolongations ne permettent pas de départager les deux équipes, on a recours à la séance de tirs au but.

Divers

Divers événements spéciaux peuvent se produire au cours de la saison, comme l'abandon d'un match ou autres événements que nous n'aborderons pas ici.

Remplacements de joueurs

Vous pouvez remplacer deux joueurs par match. Si un de vos joueurs est blessé alors que vous avez effectué vos deux remplacements, vous finirez le match à dix.

Lorsque vous voulez remplacer un joueur, l'arbitre arrête le match lors du prochain ballon mort pour faire sortir le joueur en question et faire entrer son remplaçant.
Pour ce faire, vous disposez de plusieurs façons. Vous pouvez tout d'a-



Le Vieux Manuel

bord déplacer le pointeur de la souris sur le nom de votre équipe et appuyer sur le bouton droit. La seconde possibilité consiste à appuyer sur le bouton droit de la souris quand vous le voulez. Lorsque plusieurs "entraîneurs" sont impliqués, cette seconde solution offre plusieurs avantages pour procéder à des remplacements et à des changements de tactiques et d'attitude. Un menu de remplacement s'affiche avec les différentes équipes des différents "entraîneurs". Après avoir appuyé sur le bouton gauche de la souris, le menu de remplacement s'affiche. Chaque entraîneur peut alors effectuer ses changements (remplacements, tactiques ou attitude) en toute tranquillité puisque les matchs sont momentanément interrompus jusqu'à ce que vous ayez quitté le menu de remplacement (en appuyant à nouveau sur le bouton droit de la souris).

Il existe deux types de remplacements:

Le remplacement volontaire
Cette tactique permet de faire entrer sur le terrain un défenseur si vous gagnez ou un attaquant si vous perdez.

Si vous appuyez sur le bouton droit de la souris dans l'écran de remplacement ou dans le menu de remplacement, aucun remplacement n'intervient et le match reprend normalement. Cependant, si vous avez sélectionné un joueur, une liste de remplaçants apparaît et il vous suffit de cliquer sur le joueur de votre choix pour le sélectionner.

Le remplacement suite à une blessure
Si un joueur est blessé au cours du match, un commentaire vous en informe.

L'écran des remplaçants s'affiche alors et vous devez effectuer votre sélection. Cliquez sur le joueur de votre choix pour reprendre le match. Si vous avez déjà effectué les deux remplacements autorisés, un message vous en informe et le match continue avec seulement 10 joueurs dans votre équipe. Vous devez choisir un joueur pour remplacer le joueur blessé lors d'un match ultérieur.

Il existe plus de 40 types de blessures possibles qui nécessitent des périodes de convalescence pouvant aller de un à dix-huit matchs.

Cependant, cette période peut être prolongée ou écourtée et vous en serez informé par un événement.

Le Vieux Manuel

Après le match

Après un match, la performance de l'arbitre est évaluée et les occasions de marquer sont affichées.

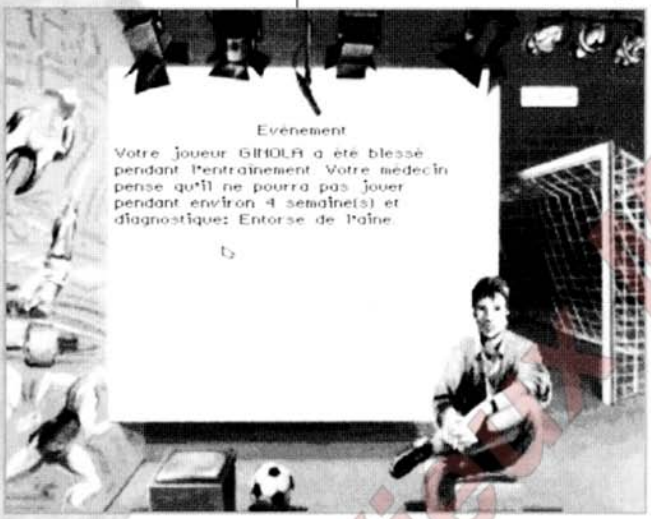
Des journalistes sportifs vous font également part de leurs commentaires. Cliquez pour quitter le terrain.

Avant de commencer la série de matchs suivante, le tableau des résultats de la journée s'affiche.

Si vous venez de finir un match de coupe, vous pouvez consulter tous les résultats et le tirage au sort du match suivant est effectué avant de revenir au match de Première Division.

Le Vieux Manuel

Après chaque match de Première Division, un message d'événement s'affiche, c'est-à-dire que quelque chose d'inattendu se produit. Les événements n'ont pas d'influence majeure sur l'issue globale du jeu, mais ils peuvent parfois présenter quelques avantages.



En situation de jeu à plusieurs, un seul événement apparaît après chaque match. Le joueur concerné est désigné au hasard. Avec deux ou trois joueurs, deux événements apparaissent après chaque match. CARTON ROUGE comprend plus de 300 événements aussi différents les uns des autres. Certains événements sont spécifiques à un club et n'apparaissent, par exemple, que si vous dirigez ce club.

Les événements concernent principalement votre situation financière mais ils peuvent aussi avoir un rapport avec le moral de votre équipe, les blessures des joueurs, la rénovation d'un stade, les salaires des joueurs, le total de vos points et les compétences et la forme de vos joueurs.

De plus, une ou deux situations singulières (à la fois positives et négatives) peuvent être à surmonter.

Le vieux Manuel

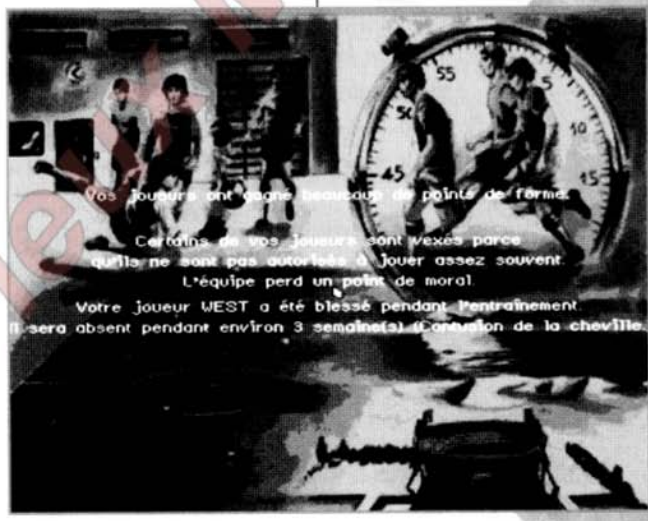
A LA FIN D'UNE SAISON ... 8.

A la fin d'une saison, selon les victoires ou les défaites de l'équipe, certaines modifications sont nécessaires.

Entre deux saisons, CARTON ROUGE vous permet d'effectuer différentes activités.

La remise des prix du championnat
Les nouveaux champions sont récompensés. S'il s'agit de votre équipe, vous avez atteint l'étape la plus importante de toute votre carrière d'entraîneur. Si vous avez remporté un titre national ou un trophée européen, vous recevez des félicitations.

Prix du meilleur buteur
Prix décerné au meilleur buteur de la saison.



Changements de divisions
Trois clubs de Super D2 montent et remplacent les trois dernières équipes de Première Division.

Modifications des compétences
A la fin de la saison, les compétences sont modifiées en fonction des joueurs qui gagnent ou perdent deux points. Il s'agit sans aucun doute de l'étape la plus palpitante de CARTON ROUGE.

Ainsi, une saison relativement bonne peut être complètement anéantie et une saison minable peut être le début d'un avenir fantastique.

Même si la forme de la plupart des joueurs reste inchangée, entre trois et six modifications par saison ont généralement lieu. Lorsque la saison est vraiment bonne ou vraiment mauvaise, les modifications sont d'autant plus importantes.

A ce stade, vous pouvez gagner de l'argent car si un club s'améliore considérablement, la valeur marchande de ses joueurs suit cette évolution. En sachant vendre au bon moment, les entraîneurs les plus malins peuvent gagner des millions.

Le vieux Manuel

En de rares occasions, les compétences d'un joueur peuvent atteindre le niveau 8. Il ne s'agit pas d'une erreur du programme, mais d'un cas rarissime.

Les joueurs dont les compétences se situent entre 1 et 2 ne peuvent que s'améliorer grâce à leur expérience des championnats. Ainsi, un joueur ayant des compétences égales à 1 doit jouer un minimum de trois matchs entiers et doit être choisi comme remplaçant au moins trois fois par saison. Un joueur ayant des compétences égales à 2 doit jouer deux fois plus de matchs. Grâce à cette méthode, chaque joueur peut atteindre des compétences égales à 3.

Cela signifie, par exemple, qu'avec un minimum d'argent, vous pouvez constituer une bonne équipe de réserve. Ces joueurs peuvent également être vendus au bout d'une ou deux saisons à un prix bien plus élevé que leur prix d'achat. Les entraîneurs les plus malins peuvent ainsi facilement gagner cinq millions de francs par saison, c'est pourquoi ils gardent toujours un ou deux joueurs à faibles compétences dans leur équipe. Les joueurs dont les compétences sont égales à 3, et qui ont participé à environ 32 matchs de championnat dans la saison, améliorent également leurs compétences.

Les attaquants (ou autres joueurs) augmentent leur classement s'ils marquent un certain nombre de buts dans la saison. Plus le joueur s'améliore, plus il doit marquer de buts au cours de la saison, sachant que les buts marqués en matchs de coupe sont également comptabilisés. Par exemple, pour passer d'un classement de 6 à 7, un joueur doit marquer au moins 36 buts dans la saison.

Les joueurs ayant participé à tous les matchs de la saison perdent automatiquement un point. Ceci s'applique également aux joueurs n'ayant pas participé à au moins 14 matchs par saison pour cause de blessure ou de suspension. Les joueurs dont le classement est égal à 6 ou plus sont également déclassés s'ils n'ont pas disputé au moins 10 matchs complets au cours de la saison.

Si votre défense a encaissé moins de 50 buts dans la saison, le classement des défenseurs est automatiquement revu à la hausse. Naturellement, cela ne peut être utilisé que pour compenser une baisse.

Les autres modifications de classement dépendent de la forme moyenne de vos joueurs au cours de la saison passée. Avec une forme moyenne supérieure ou égale à 13, le classement d'un joueur est normalement revu à la hausse, alors que si sa forme moyenne est inférieure à 7, il perd généralement un point. Si la moyenne d'un joueur est

Le Vieux Manuel

de 16, il a de fortes chances de gagner deux points au classement. Si, au contraire, sa moyenne est inférieure à 4, il risque de perdre deux points. Pour les bons joueurs (avec des compétences supérieures ou égales à 5), il est plus difficile d'augmenter la forme. Avec ce genre de reclassement à la hausse, quelques points de forme sont perdus.

L'âge est également un facteur important. Le classement des joueurs de moins de 26 ans peut être revu à la hausse en fonction de leur âge, et particulièrement s'ils ont moins de 22 ans.

Les joueurs de plus de 30 ans, les défenseurs de plus de 32 ans et les gardiens de but de plus de 36 ans sont particulièrement exposés à un déclassement.

Enfin, il existe également des classements à la hausse et à la baisse aléatoires qui dépendent du niveau de jeu choisi. Vous n'en avez pas le contrôle et ils peuvent aussi bien vous faire sauter de joie comme vous faire bondir de colère. Les différentes causes de révisions de classements peuvent s'équilibrer.

Jeunes joueurs
Vous avez ici la possibilité d'évaluer l'efficacité de votre politique jeunesse et de savoir si vous pouvez accueillir un ou deux joueurs dans les rangs des professionnels. Les compétences de ces nouveaux joueurs sont comprises entre 1 et 5.

Autres modifications concernant l'équipe
Le départ éventuel de joueurs peut également entraîner des modifications au sein votre équipe. Vous devez remplacer ces joueurs. Si votre équipe compte moins de 16 joueurs, CARTON ROUGE met à votre disposition des joueurs amateurs avec des compétences égales à 1.

Départs en retraite
La carrière de tout footballeur a une fin. Le joueur annonce son départ en retraite et s'en va. Ce départ n'a rien à voir avec ses compétences et peut se produire dès que le joueur atteint l'âge de 32 ans, à condition que son contrat arrive à terme.

Autres motifs de départs
Cette rubrique englobe tous les joueurs mécontents, en colère ou frustrés parce que vous ne leur avez pas donné la chance qu'ils méritaient au cours de la saison passée (par exemple, en ne les sélectionnant pas ou en refusant d'augmenter leurs salaires).

Le Vieux Manuel

Même si vous percevez des frais de transfert sur ces joueurs, la somme restera bien inférieure à ce que vous espériez. Pour prévenir toute situation de panique, sachez que seuls quelques-uns des joueurs qui vous menacent de quitter l'équipe passent réellement à l'acte (seuls les meilleurs le feront ...).

Le rapport financier
Au bout d'une longue saison, vous pouvez enfin consulter vos résultats financiers. Vous n'êtes pas en mesure de voir si vous avez atteint ou dépassé vos objectifs, ou si au contraire vous ne les avez pas atteints.

Si vos dettes dépassent 16 millions de francs, votre club fait faillite et sa licence ne sera pas renouvelée pour la saison à venir.
Pour avoir accès à cette information, vous devez quitter le menu. Si votre licence est renouvelée, une nouvelle saison commence et vous pouvez vous préparer à marquer des buts et des points dans l'objectif d'accéder au titre de champion. Prenez le temps de consulter votre rapport financier pour en tirer les leçons nécessaires à la nouvelle saison.

Si vos pertes ont été importantes, les conséquences le sont également. Normalement, dans ce cas, vous devez adopter un budget serré même si cela doit se faire aux dépens de la qualité de votre équipe.

Dans CARTON ROUGE, les dettes sont difficiles à rembourser car même avec une dette relativement peu élevée de 8 millions de francs, les intérêts s'élèvent à 800 000 FF par an.

Evitez d'accumuler des dettes et essayez d'acheter un ou deux joueurs de qualité pour pouvoir prétendre au titre de champion. Si vous n'y arrivez pas, vous devrez vendre des joueurs d'urgence au cours de la première moitié de la saison pour sauver ce qui peut l'être. La perte financière sera alors probablement beaucoup plus élevée.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la nouvelle saison.

Vous allez d'abord entamer de nouvelles négociations avec les sponsors. Si la saison précédente a été couronnée de succès, vous disposerez d'offres très intéressantes.
Une fois ces négociations terminées, vous devez effectuer une estimation annuelle. N'oubliez pas que tous vos joueurs doivent avoir un contrat. Toute négociation de contrat encore en cours doit être bouclée au plus vite.

Le Vieux Manuel

LES ÉDITEUR

9.

Cliquez sur la page intitulée "Editeur" sous "Options" pour afficher différents éditeurs destinés à modifier certaines informations.

Informations de base

Avant d'utiliser l'éditeur, sauvegardez votre score en cours car une fois dans l'éditeur, il est impossible de revenir directement à la partie en cours.

Les éditeurs vous permettent de modifier la quasi-totalité des données utilisées dans CARTON ROUGE. Vous pouvez modifier:

- le nom des joueurs
- les compétences
- le poste d'un joueur dans l'équipe
- l'âge d'un joueur
- la nationalité d'un joueur
- le nom des clubs
- le nom des stades
- la taille des stades
- les blocs de spectateurs (places assises et populaires, etc.)
- le classement des clubs
- les joueurs d'un club
- le nom des jeunes joueurs
- le nom des jeunes joueurs des clubs gérés par l'ordinateur (deux éditeurs)
- le nom des jeunes joueurs de la liste de transferts de joueurs étrangers
- le nom des joueurs amateurs
- toutes les données concernant les joueurs étrangers
- le nom des joueurs étrangers "surprises"
- le nom des clubs amateurs
- toutes les données concernant les clubs étrangers
- toutes les données concernant les arbitres (nationaux et internationaux)
- les équipes participant au Championnat du monde des clubs
- les vainqueurs de la Coupe de France pour la première saison
- l'année de démarrage du jeu

Le Vieux Manuel

Organisation des données

Chaque fois que l'éditeur est lancé, les données de base générées par le programme sont initialement en mémoire. Ces données sont contenues dans le code de l'éditeur. Elles sont immédiatement disponibles et ne peuvent en aucun cas être écrasées ou supprimées. Lorsque vous modifiez des données pour la première fois, sélectionnez "Sauvegarder" dans le menu "Disque"; vos modifications sont alors sauvegardées sur disquette.

Si, plus tard, vous vous rendez compte que ces modifications sont inutiles, lancez l'éditeur et sélectionnez directement "Sauvegarder". Les données reviennent alors à leur état d'origine. Les données modifiées peuvent également être corrigées. Pour ce faire, sélectionnez "Lire" dans le menu "Disque", entrez vos corrections et sauvegardez à nouveau.

Ce concept garantit la sécurité de vos données. Ainsi, vous aurez toujours la possibilité d'accéder au fichier de base intégré à l'éditeur. Il est également nécessaire de sauvegarder les données après toute modification. En quittant le programme, un message vous demande si vous voulez sauvegarder vos données. Si vous quittez le programme "normalement", les données ne sont pas sauvegardées.

Editeur Première Division

L'éditeur Première Division est la pièce centrale de votre programme, avec laquelle vous travaillerez probablement le plus fréquemment. Cliquez une fois sur cet éditeur pour afficher le menu "Sélection d'un club". Puis, sélectionnez le club auquel vous voulez apporter des modifications. Enfin, cliquez sur "Quitter l'éditeur" pour revenir au menu principal.

Dès que vous cliquez sur un club, un nouveau menu s'affiche pour vous permettre d'apporter les modifications de votre choix à ce club.

Modifier le nom des équipes

Pour modifier le nom d'une équipe, cliquez sur le champ situé en haut à droite. Une zone apparaît avec l'ancien nom que vous pouvez maintenant modifier. Notez que l'é-

Le Vieux Manuel

diteur ne vous permet pas d'entrer un nom plus d'une fois. Si le nom entré est incorrect, l'ancien nom est conservé. Vous pouvez aussi donner une abréviation à chaque club (pour les chansons des supporters). Entrez "—-" pour ne pas utiliser d'abréviations (idem pour les chansons des supporters).

IMPORTANT: n'oubliez pas que les clubs dont le nom est composé de deux mots (ex: l'-Athlétique Club du Nord) doivent être séparés par un espace. Si vous ne respectez pas cette syntaxe, l'ordinateur peut avoir des difficultés à afficher correctement le nom du club dans le bureau pour les séries de matchs suivants.

Modifier le nom et la capacité d'accueil des stades

Procédez de la même manière que pour modifier le nom des équipes. Respectez bien les instructions qui s'affichent à l'écran. Des travaux d'agrandissement d'un stade sont souvent bien plus utiles que les reclassements de joueurs.

Modifier la répartition des blocs

Une fois la capacité d'accueil modifiée ou confirmée, une nouvelle zone apparaît au milieu de l'écran pour vous permettre de définir en détail les blocs de votre stade. Les données fournies par le programme sont aussi proches que possible de la réalité des compétitions de Première Division ou de Super D2.

Il existe trois catégories de blocs dans CARTON ROUGE
1. Les blocs "populaires" (capacité de 3000 spectateurs chacun)
2. Les blocs "places assises" (capacité de 2000 spectateurs chacun)
3. Les blocs "tribunes officielles" (capacité de 1000 spectateurs chacun)

Pour modifier certains blocs, vous devez d'abord en supprimer ("-"). De même, la valeur comprise dans la rubrique "restant" en bas de la zone augmente. Vous pouvez alors établir différentes catégories ("+").

Cliquez sur "Image" pour visualiser votre nouveau stade (sur PC uniquement).
N'hésitez pas à faire des essais, le principe est très simple. L'éditeur transforme toujours vos entrées pour en faire un stade le plus pratique possible. Pendant le jeu, vous pouvez déplacer ou modifier les blocs pour construire le stade de vos rêves.

Le Vieux Manuel

Lorsque la répartition des blocs vous convient, cliquez sur "OK" pour fermer le menu. Le "restant", c'est-à-dire la partie de votre stade qui n'a pas été aménagée, ne doit pas dépasser
3 000. Ces zones sont utilisées pendant les matchs comme populaires non couverts.

Nouveaux joueurs

Ce menu vous permet d'entrer le nouveau joueur de votre choix. Notez qu'il est impossible d'entrer deux fois le même nom dans le championnat ou dans les autres éditeurs. Si CARTON ROUGE n'accepte pas votre entrée, cela signifie probablement qu'un autre joueur porte déjà ce nom. Dans ce cas, ajoutez l'initiale du prénom à la suite du nom (ex: Durand A.). Entrez alors le poste du joueur dans l'équipe à l'aide des lettres "G", "D", "M" ou "A", en majuscules ou en minuscules. Puis, choisissez un nombre compris entre 1 et 7 pour déterminer les compétences du joueur, en prenant soin de réserver le 7 aux grandes stars. Enfin, entrez l'âge du joueur (entre 18 et 40 ans). Pour choisir une nationalité, utilisez le menu "Modifier des joueurs", décrit ci-dessous.

Pour annuler une entrée et ne pas modifier votre équipe, appuyez sur la touche "Entrée". Chaque équipe peut être composée d'un maximum de 22 joueurs, au-delà de ce chiffre, aucune autre entrée n'est acceptée.

Supprimer des joueurs

Cliquez sur un joueur pour le supprimer. Un message vous demande de confirmer votre choix avant de le supprimer.

Modifier des joueurs

Vous avez la possibilité d'apporter des modifications à un joueur existant. Par exemple, vous pouvez rapidement et facilement augmenter ou réduire ses compétences ou transformer un défenseur en attaquant. Sélectionnez cette option pour changer la nationalité d'un joueur avec le bouton droit de la souris. Cliquez sur le nom d'un joueur pour le transformer en joueur étranger ("E"), et cliquez à nouveau sur ce joueur pour le naturaliser. Attention: vous ne devez pas avoir plus de trois joueurs étrangers lors d'un même match. Chaque équipe doit être composée d'au moins 13 joueurs français.

Le vieux Manuel

Transférer des joueurs

Si vous souhaitez mettre vos données à jour pour continuer à jouer en utilisant les dernières modifications de la véritable Première Division, cette fonction est extrêmement utile car elle vous permet de transférer des joueurs très facilement. Cliquez sur "Transférer des joueurs", puis sur le joueur de votre choix. Un menu de sélection apparaît et un message vous demande vers quel club vous voulez transférer le joueur. Sélectionnez le club de votre choix. Les clubs comprenant déjà 22 joueurs (nombre maximum possible), et le club d'où vient le joueur ne peuvent bien sûr pas être sélectionnés comme clubs de destination. A ce stade, il est encore possible d'annuler la procédure de transfert.

IMPORTANT: l'éditeur a pour principe de sauvegarder immédiatement des données dès qu'une opération est terminée (exception: chargement de données concernant un club, voir ci-dessous). Il est impossible de transférer un gardien de but depuis un club qui ne possède que deux gardiens de but. Chaque poste de l'équipe doit être pourvu d'au moins deux joueurs. Dans ce cas, utilisez les fonctions "Nouveaux joueurs" ou "Modifier des joueurs". De plus, comme indiqué précédemment, certaines règles doivent être respectées. Le nombre de joueurs par équipe doit être compris entre 16 et 22 joueurs (dont 13 au moins doivent être français). Vous n'avez donc pas accès aux fonctions "Transférer des joueurs" et "Supprimer des joueurs" si votre équipe n'est composée que de 16 joueurs. En pratique, ces restrictions mineures sont destinées à vous éviter d'entrer des données incorrectes.

Fonctions de tri

Nous vous conseillons d'utiliser cette fonction de tri car une équipe bien triée est plus facile à sélectionner. Il suffit d'un clic. Le meilleur critère de tri est généralement le tri des joueurs par compétences.

Quitter cette partie du programme

Si vos modifications vous conviennent, cliquez sur "OK". Au contraire, si vous voulez revenir aux données de départ, cliquez sur "Annuler". Cela annule les transferts de joueurs et les autres clubs concernés retrouvent leur état d'origine.

Le Vieux Manuel

Editeur de sélection d'équipe

L'objectif de cet éditeur est double. Sa première fonction est de vous permettre de choisir un des 18 clubs du championnat. Une barre noire apparaît sur tous les clubs du championnat que vous pouvez diriger.

Avant de quitter cette partie du programme, 18 clubs doivent avoir été sélectionnés. Cliquez sur un club pour modifier son classement dans la ligue.

La seconde fonction est d'établir une liste de classement pour la saison en cours. Utilisez la souris pour modifier les paramètres par défaut proposés par CARTON ROUGE.

Le premier club de Première Division sur lequel vous cliquez figure automatiquement en tête de classement et devient ainsi le favori du championnat.

A la fin de la saison, une nouvelle liste est établie en fonction du classement des différents clubs.

Pour la Première Division, votre classement est toujours très bas, c'est ensuite à vous de bien diriger votre équipe pour lui permettre de prendre la tête du championnat.
Les chances de monter à la division supérieure au cours de la première saison dépendent également de ce classement.

Lorsque vous quittez cette partie du programme, confirmez vos choix en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou annulez-les en appuyant sur le bouton droit.

Editeur de jeunes joueurs

Cette fonction permet de contrôler les noms de vos jeunes joueurs. L'âge de ces joueurs est compris entre 18 et 20 ans, leurs compétences entre 1 à 5 et leur poste dans l'équipe est sélectionné au hasard.

Editeur de jeunes joueurs "Autres clubs"

Cette fonction de CARTON ROUGE contrôle 76 jeunes joueurs qui remplacent progressivement les joueurs les plus âgés.

Le Vieux Manuel

Cette option vous permet d'acheter de jeunes joueurs à des clubs gérés par l'ordinateur après, par exemple, huit saisons grâce aux listes de transferts.

Editeur de jeunes joueurs "Etrangers"

Tout comme les clubs nationaux, les clubs européens portent également un intérêt particulier aux jeunes joueurs. Comme précédemment, les jeunes joueurs remplacent progressivement les joueurs âgés de plus de 33 ans.

Les listes de transferts sont complétées année après année par les nouvelles stars issues des politiques jeunesse.

Editeur amateur

Cet éditeur permet de contrôler les joueurs qui vous sont attribués, par exemple, par les événements.

Ces joueurs remplacent les joueurs qui ont pris leur retraite ou les joueurs exclus à la fin de chaque saison, ce qui vous permet de conserver un minimum de 16 joueurs.

Editeur de matchs étrangers

Cet éditeur vous permet d'entrer n'importe quelle star avec ses compétences et ses frais de transfert. Vous pouvez ainsi préparer les bases de vos futures négociations de contrats et constituer une équipe de haut niveau.

Editeur de joueurs surprises

Cet éditeur vous permet de déterminer un total de 38 joueurs étrangers qui apparaissent dans CARTON ROUGE sous le nom de "joueurs surprises".

Cependant, vous ne connaissez que leurs nom, âge et poste sur le terrain. Vous n'avez pas accès à leurs compétences avant de les acheter, mais sachez tout de même qu'elles sont toujours comprises entre 3 et 6.

Le Vieux Manuel

Editeur de clubs amateurs

Cet éditeur vous permet d'entrer le nom des clubs amateurs participant à la Coupe de France.

Editeur de clubs étrangers

Cet éditeur vous permet de modifier des clubs étrangers, leurs compétences ainsi que la taille et le nom de leurs stades.

Vous rencontrerez à nouveau ces clubs au cours des négociations pour la vente de joueurs et bien sûr en tant qu'adversaires lors des compétitions européennes.

Editeur d'arbitres

Cet éditeur vous permet d'entrer la liste des arbitres sélectionnés pour les matchs de Première Division ainsi que pour les matchs de coupe nationaux et européens.

De plus, vous pouvez leur attribuer une "valeur de compétence et de sévérité" comprise entre 1 et 7. Plus cette valeur est proche de 4, plus l'arbitre est compétent.

Par exemple, un arbitre dont la valeur est égale à 7 sanctionne facilement des plongeons mais sort rarement un carton jaune ou un carton rouge.

Editeur "Autres données"

Cet éditeur vous permet de modifier les données les moins utilisées.

De bas en haut, vous pouvez déterminer "l'année", les "vainqueurs de coupe de la première saison" et les données sur les arbitres étrangers.

Le Vieux Manuel

Fonctions de disquettes

Sauvegarder et charger des données
Cette option vous permet de sauvegarder et de charger des données préalablement modifiées. CARTON ROUGE vous informe de toute mauvaise manipulation.

Après avoir sélectionné cette option, si vous n'avez pas de disque dur, un message vous demande d'insérer la disquette qui convient.

Sauvegarder et charger des clubs (sur PC uniquement)
Cette fonction vous permet de sauvegarder et de charger des données pour chaque club. CARTON ROUGE vous guide automatiquement vers cette option.

Sauvegardez les données de votre club avec l'extension ".VER" afin de retrouver facilement vos fichiers.

IMPORTANT: avant de charger les données d'un autre club, vérifier les informations avec la fonction "Tester les données" pour vous assurer que vous n'avez pas utilisé deux fois un même nom de joueur. Si c'est le cas, le programme ne pourra pas fonctionner correctement. Si le message "OK" apparaît, cela signifie que toutes les données sont correctes et que vous pouvez les charger.

Divers

Statistiques
Les statistiques vous permettent de consulter des informations intéressantes sur vos données en cours. Ces informations comprennent le nombre de joueurs de tous les clubs, leurs compétences moyennes et autres informations dont vous pouvez avoir besoin.

Imprimer un club
Cette option vous permet d'imprimer les informations relatives à un club en particulier ou sur l'ensemble du championnat, et d'en conserver une version sur papier.

Le Vieux Manuel

Tester des données

Lorsque vous chargez un nouveau club, utilisez d'abord cette fonction pour vous assurer que vous n'avez pas utilisé deux fois un même nom de joueur.

Si le message "OK" apparaît, vous pouvez copier les données sur le disque dur.

Quitter l'éditeur

Cette fonction met fin au jeu. Pour jouer avec les données que vous avez sauvegardées, relancez CARTON ROUGE. Après avoir utilisé les fonctions d'édition, vous ne pouvez pas utiliser les scores préalablement sauvegardés.

Pour vous assurer que vous avez correctement sauvegardé vos données, vous avez une nouvelle fois la possibilité de sauvegarder vos données et de revenir aux sous-menus.

Le Vieux Manuel