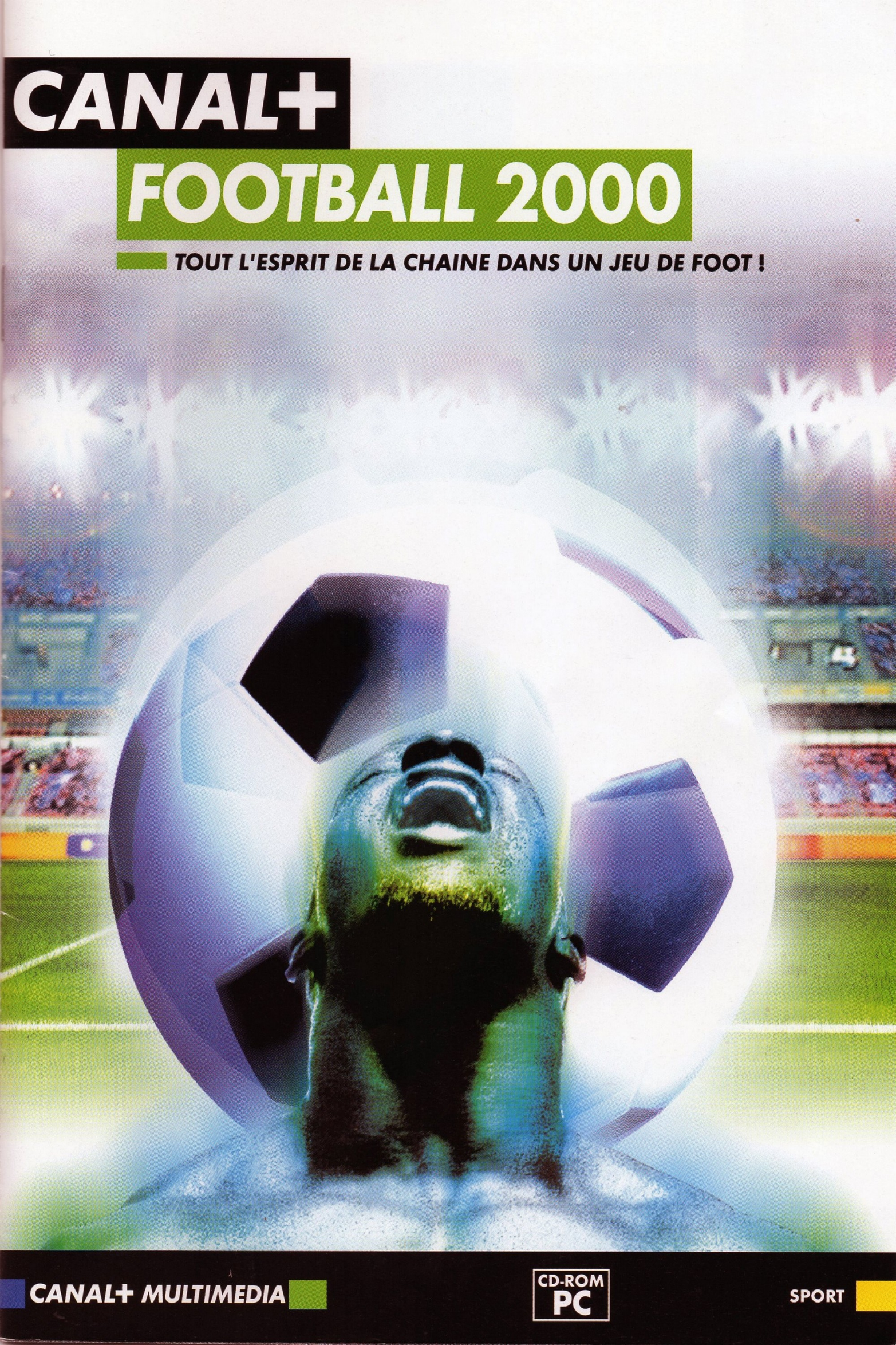
CANAL+

FOOTBALL 2000

TOUT L'ESPRIT DE LA CHAINE DANS UN JEU DE FOOT !



CANAL+ MULTIMEDIA

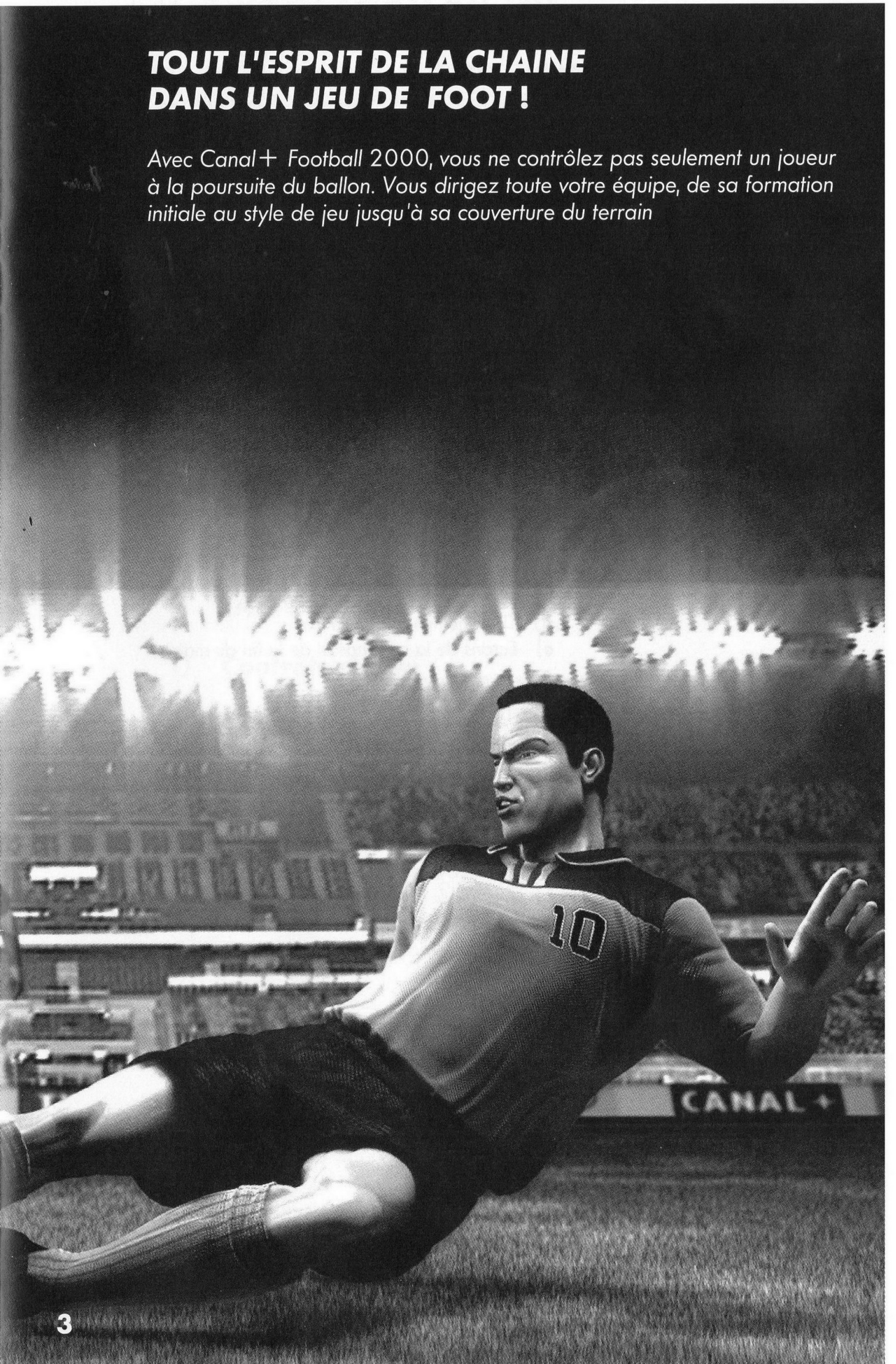
CD-ROM PC

SPORT


7
CANAL +
CANAL

TOUT L'ESPRIT DE LA CHAINE DANS UN JEU DE FOOT !

Avec Canal+ Football 2000, vous ne contrôlez pas seulement un joueur à la poursuite du ballon. Vous dirigez toute votre équipe, de sa formation initiale au style de jeu jusqu'à sa couverture du terrain





TOUT L'ESPRIT DE LA CHAINE DANS UN JEU DE FOOT !

Avec Canal+ Football 2000, vous ne contrôlez pas seulement un joueur à la poursuite du ballon. Vous dirigez toute votre équipe, de sa formation initiale au style de jeu jusqu'à sa couverture du terrain

SOMMAIRE

I INSTALLATION DU JEU

II LANCEMENT DU JEU

1) ***Contrôle du jeu***

2) ***Menu de navigation***

3) ***Menu sélection du contrôleur***

III CONTRÔLE PENDANT LE JEU

1) ***Attaquer***

a) *Passe courte, passe longue et tête*

b) *Tirer*

c) *Sprinter*

d) *Utiliser les tactiques*

2) ***Situations de jeu***

a) *Touche*

b) *Corner*

c) *Coup franc et dégagement du gardien*

d) *Penalty*

3) ***Menu pendant le jeu***

a) *Caméra*

b) *Replay*

c) *Stratégie*

d) *Dégagement du gardien*

e) *Ecrans de la mi-temps et de la fin du match*

IV OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

1) ***Match amical***

a) *Sélection d'une équipe*

b) *Stratégie*

c) *Options de match*

d) *Utiliser les tactiques*

2) ***Equipes***

a) *Couleur et design des maillots*

b) *A domicile / à l'extérieur*

c) *L'éditeur de joueur*

d) *Ecran de recrutement*

3) ***Compétition***

a) *La ligue*

b) *La coupe*

c) *Ecran de compétition principal*

d) *Ecran de résultat du jeu*
(à partir de l'écran de compétition principal)

e) *Ecran résultats*

f) *Ecran pré-match*

4) ***Meilleures actions***

5) ***Réseau***

6) ***Options***

7) ***Quitter***



I INSTALLATION DU JEU

1) *Insérez Canal+ Football 2000 dans votre lecteur CD-ROM. L'installation se lance automatiquement (si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur CD-ROM dans le "poste de travail", puis double-cliquez sur "install.exe").*

2) *Suivez les instructions qui apparaissent à votre écran. Lorsque le jeu est installé, il peut être nécessaire de redémarrer votre machine.*

3) *Une fois Canal+ Football 2000 installé, double-cliquez sur le raccourci (si vous avez souhaité le créer). Sinon allez dans le menu "Démarrer", répertoire "Programmes", "CANAL+ FOOTBALL 2000" et cliquez sur Canal+ football 2000.*

4) *Lors du premier lancement du jeu, un menu "Vidéo sélection" apparaît à l'écran, vous proposant plusieurs choix de cartes graphiques. Choisissez la carte graphique correspondant à votre matériel puis cliquez sur "Jouer". Si vous avez des problèmes d'affichage, vous pouvez avoir besoin de retourner à ce menu pour choisir une autre option graphique.*

II LANCEMENT DU JEU

1) Contrôle du jeu

Il y a 8 boutons principaux que vous avez besoin de connaître pour jouer un match en plus des touches directionnelles. 4 boutons pour contrôler le joueur, 4 autres pour contrôler l'équipe. Ce sont ces derniers boutons de contrôle de l'équipe qui sont les plus importants.

Passe courte / tacle : B
Passe longue / sélection du joueur : ?
Tir / tacle glissé : V
Sprint : N

Déplacement

Haut : Z
Bas : A
Gauche : Q
Droite : S

ou touches directionnelles du joypad

Style agressif/ attaquant : F
Concentration sur l'aile gauche : G
Concentration sur l'aile droite : H
Style défensif/ en retrait : J
Annuler les tactiques : D

La configuration des touches pour le deuxième joueur est :

Passe courte / tacle : F10

Passe longue / sélection du joueur : F12

Tir / tacle glissé : F9

Sprint : F11

Déplacement *touches directionnelles* ↑ ← ↓ →

Style agressif / attaquant : F5

Concentration sur l'aile gauche : F6

Concentration sur l'aile droite : F7

Style défensif / en retrait : F8

Annuler les tactiques : F4

Pour accéder au menu pendant le match : Echap

Augmenter la vitesse de l'équipe : *Pressez les touches "sprint" et "passe longue" en même temps.*

IMPORTANT : Les tactiques sont une partie primordiale du jeu, vous permettant de contrôler l'équipe toute entière au lieu d'un seul joueur. Si vous trouvez ces contrôles faciles à prendre en main et à comprendre, maîtriser le jeu vous demandera d'utiliser ces tactiques d'une manière créative et intelligente.

Vous pouvez redéfinir ces touches dans l'écran "configuration du contrôleur", dans le menu "OPTIONS".
Nous vous conseillons fortement de configurer votre contrôleur (clavier ou joypad) avant de commencer à jouer. Le clavier pris en compte est un clavier Qwerty. Ne vous inquiétez pas si vous voyez vous afficher un Q alors que vous avez appuyé sur la touche A. La touche prise en compte dans le jeu sera bien la touche A. Voici les correspondances les plus importantes entre le clavier Qwerty et le clavier Azerty :

Azerty	Qwerty	Azerty	Qwerty
A	Q	% ù	4 '
Q	A	µ *	\
Z	W	? ,	M
W	Z	. ;	? ,
M	;	§ !	. ;
¨ ^	(	! :	! :
£ $	)		

2) *Menu de navigation*

Vous pouvez utiliser le clavier, la souris ou le joypad pour naviguer dans les menus.

La souris :
Cliquez sur les titres des menus avec le bouton gauche de la souris pour y entrer.

Le clavier :
Sélectionnez les titres des menus avec les touches directionnelles et appuyez sur "Entrée" pour y accéder.

Le joypad :
Sélectionnez les titres des menus avec le PAD directionnel et appuyez sur le bouton désigné pour y entrer.

Cliquez sur "Retour" de n'importe quel écran pour revenir au menu précédent et sur "Jouer" pour aller à l'écran suivant.

3) *Menu sélection du controleur*

Vous pouvez sur cet écran assigner un ou plusieurs contrôleurs à une équipe. Vous pouvez ainsi jouer à 2 dans la même équipe. L'équipe sur la gauche jouera à domicile et l'équipe sur la droite à l'extérieur.



III LANCEMENT DU JEU

1) *Attaquer*

a) Passe courte, longue passe et tête

Passe courte :
Le joueur actif passera le ballon dans la direction indiquée par la touche directionnelle pressée lors de la passe (flèches du clavier ou du joypad).

Longue passe :
Le joueur actif passera toujours le ballon devant lui. Vous devrez d'abord diriger le joueur dans la direction désirée pour effectuer la passe longue. La seule exception est si vous vous trouvez sur une aile proche des buts adverses. La passe longue sera alors automatiquement dirigée vers la surface de réparation.

Tête :
Pour faire une tête maintenez le bouton de tir appuyé pendant que le ballon est dans les airs.

b) Tirer

Le joueur actif ne tirera que lorsque vous relâcherez le bouton "Tirer" (voir page 5). Ainsi, plus longtemps vous maintiendrez le bouton "Tirer" enfoncé, plus précis et plus puissant sera votre tir. Vous aurez donc intérêt à vous démarquer, anticiper les actions et prendre le temps pour tirer. Si vous appuyez simplement sur le bouton "Tirer", votre tir aura peu de puissance et sera moins précis, l'idéal étant de maintenir le bouton enfoncé pendant toute une seconde.
La direction sélectionnée déterminera la partie du filet où vous tirez.

c) Sprinter

Plus vous utilisez le bouton "Sprint", plus vite vos joueurs seront fatigués. Plus un joueur est fatigué plus la couleur de la marque autour de ses pieds s'éclaircit.
Faites particulièrement attention à l'option "Augmenter la vitesse de l'équipe" (voir page 6). Elle encourage beaucoup de joueurs à sprinter et, à moins d'avoir sélectionné une équipe véritablement résistante, elle doit être utilisée avec précaution.

d) Utiliser les tactiques

Vous pouvez soit sélectionner un seul bouton tactique, soit deux successivement. Suivant votre choix tactique, ainsi que suivant la position du ballon sur le terrain, de la formation de l'équipe avec laquelle vous êtes en train de jouer et d'autres facteurs similaires, chaque joueur de votre équipe adaptera son comportement en conséquence. Les joueurs réagiront plus ou moins rapidement selon leurs aptitudes et leur expérience.

Les tactiques que vous ou votre adversaire avez sélectionnées sont affichées pendant le match en haut à gauche de l'écran à côté du nom de l'équipe. Une flèche pointée vers le haut indique une tactique agressive, vers le bas un tactique défensive, vers la gauche une action portée sur l'aile gauche, etc. Chaque action peut être combinée avec une autre différente ou identique. Le comportement de l'équipe se modifiera en conséquence.

Notez que cela ne dépend ni du terrain ni de la vue de la caméra.
[↑] signifie toujours tactique agressive indépendamment de la vue de caméra.
[←] se réfère toujours au côté gauche de votre équipe, etc.

Regardez vos adversaires réagissant aux ordres de l'équipe et, si possible, essayez d'exploiter leurs faiblesses. Ils mettront un certain temps à réagir à vos choix tactiques. Vous pouvez donc les prendre par surprise en adoptant un rapide changement d'ordre.
Les joueurs réagissent comme dans la réalité : certains seront plus créatifs que d'autres ; d'autres seront moins disciplinés s'ils commencent à perdre, etc.

2) *Situation de jeu*

a) Touche

Faites pivoter votre joueur en utilisant les touches directionnelles gauche et droite. Ensuite utilisez le bouton "Passe courte" ou "Passe longue" pour lancer la balle vers le joueur ayant un cercle de couleur à ses pieds ou "Tirer" pour lancer le ballon le plus loin possible.

b) Corner

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour faire pivoter votre joueur. Pour tirer maintenez le bouton "Tirer" enfoncé, une flèche rouge indique la trajectoire qui sera suivie par le ballon. Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour ajouter de l'effet au ballon.
Vous pouvez sinon utiliser le bouton "Passe longue" pour faire une passe aérienne ou "Passe courte" pour passer le ballon à ras de terre.

c) Coup franc et dégagement du gardien

Faites pivoter votre joueur en utilisant les touches directionnelles gauche et droite. Pour tirer maintenez le bouton "Tirer" enfoncé, une flèche rouge indique la trajectoire qui sera suivie par le ballon. Le ballon sera lancé vers le joueur ayant un cercle de couleur à ses pieds. Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour ajouter de l'effet au ballon .
Vous pouvez sinon utiliser le bouton "Passe longue" ou "Passe courte" pour passer le ballon (à ras de terre ou en l'air) vers le joueur ayant un cercle de couleur à ses pieds.

d) Penalty

Utilisez les touches directionnelles pour déterminer où vous allez tirer et appuyez sur le bouton "Tirer". Pour tenter d'arrêter un penalty, utilisez les touches directionnelles pour demander au gardien de plonger à gauche ou à droite (ou de rester à défendre au centre). Vous pouvez choisir la direction du plongeon juste avant le tir (en maintenant le bouton "Tirer" enfoncé pendant le tir) ou juste après.

3) *Menu pendant le jeu*

Accessible en appuyant sur la touche Echap durant un match.

a) Caméra

Vous pouvez modifier ici la position de la caméra. Cette fonction est également accessible pendant le jeu par l'intermédiaire des touches allant de 1 à 8 (pas celles du pavé numérique).

b) Replay

Ce menu vous permet de revoir les dernières secondes de l'action qui a été menée. Vous pouvez également sauvegarder certaines actions de jeu et les revoir plus tard dans le menu "Meilleurs Moments" du menu principal.

c) *Stratégie*

Utilisez cet écran pour modifier la formation de votre équipe et effectuer des remplacements.

d) *Ecrans de la mi-temps et de la fin de match*

A la mi-temps et à la fin d'un match vous pouvez regarder les statistiques du match et la couverture du terrain depuis l'écran des scores en appuyant sur les touches directionnelles gauche et droite. Ces informations vous permettront de vous améliorer de match en match.

IV OPTIONS MENU PRINCIPAL

1) *Match amical*

Jouez un simple match contre l'ordinateur ou d'autres joueurs. Vous passerez d'abord par un écran "Pré-match", vous permettant de faire certains choix tactiques, de composition de l'équipe, etc.

a) *Sélection d'une équipe*

Cliquez sur le nom du pays pour entrer dans l'écran "Sélection de l'Equipe". Cliquez sur un pays pour le sélectionner, ou alternativement, sélectionnez le drapeau du pays à l'aide des touches directionnelles du clavier ou du joypad. Une fois un pays sélectionné, une carte de ce pays apparaît, montrant les statistiques de l'équipe nationale sous forme d'histogramme.

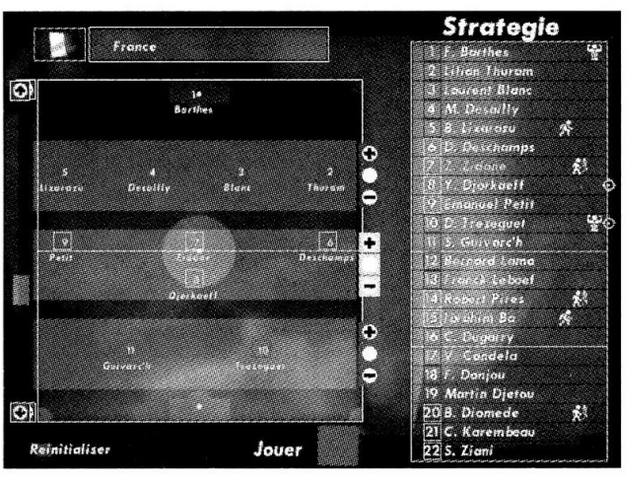
b) *Stratégie*

Pour modifier la formation de l'équipe et sa composition, cliquez sur un des joueurs puis sur un autre pour le remplacer. Leurs positions s'échangent automatiquement.

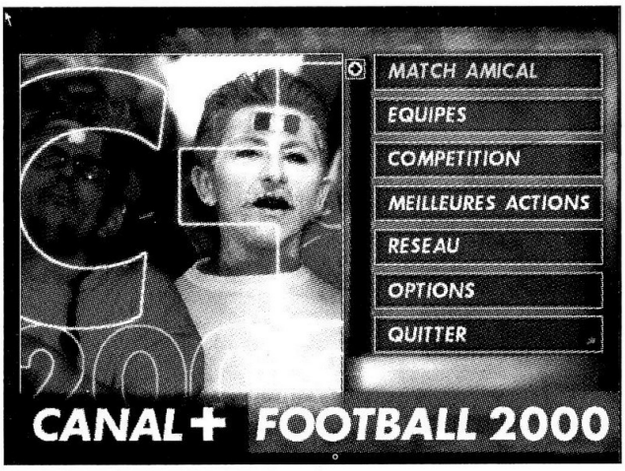
c) *Options de match*

Utilisez ce menu pour changer les options actives pendant un match :

Météo : pluie, soleil, verglas...
Stade : Olympique, international, D1, D2, entraînement
Eclairage : jour/nuit/aléatoire
Durée match : 4, 6, 8 ....90 minutes
Règle hors jeu : respectée ou pas
Arbitre : normal, strict, aveugle
Blessures : oui/non
Radar : oui/non
Fatigue : oui/non
N° joueur au-dessus d'eux : oui/non
Caméra : touche, banc, top, TV...
But en or : oui/non



2) *Equipes*



a) Couleur et design des maillots

Cliquez sur les flèches au-dessus et en-dessous des carrés colorés pour changer la couleur de la ou des bandes présentes sur le maillot.
Cliquez sur l'icône du vêtement pour modifier le design du maillot.

b) A domicile/ à l'extérieur

L'icône de la maison correspond au maillot utilisé à domicile.
L'icône du car correspond au maillot utilisé à l'extérieur.

c) L'éditeur de joueur

Vous pouvez changer le nom du joueur en haut à gauche de l'écran en tapant le nom de votre choix. Les aspects physiques du joueur (cheveux, visage...) peuvent être changés en cliquant sur les flèches situées à droite de la tête du joueur.

d) Ecran de recrutement

Ce menu vous permet de recruter vos équipiers parmi une base de 50 joueurs, et de voir leurs caractéristiques.

 *Bon tireur*

 *Rapidité*

 *Endurance*

 *Bon passeur*

Double-cliquez sur un des joueurs de l'équipe pour l'enlever de la sélection puis cliquez dans la base (liste sur la gauche) pour le remplacer par un autre joueur.



3) Compétition

a) La Ligue

Sélectionnez entre 4, 8, 16 et 32 équipes et choisissez de jouer en match simple ou en aller/retour.

b) La Coupe

Choisissez entre une compétition "Poule" ou "Elimination directe". Celles en poule exigent un minimum de 8 équipes, divisées en groupe de 4, les 2 gagnants de chaque groupe joueront une compétition "Elimination Directe".

Avant de lancer la compétition, vous devez accéder aux écrans ci-dessous. Cliquez sur "Jouer" pour passer d'un écran au suivant.

c) Ecran de compétition principale

Pour sélectionner les équipes qui joueront dans une compétition, faites un click gauche sur les pays souhaités. Cliquez une fois dessus pour que l'équipe soit contrôlée par un joueur humain, double-cliquez dessus pour qu'elle soit sous le contrôle de l'ordinateur.

d) Ecran de Résultat du Jeu

(à partir de l'écran de compétition principale) Vous pouvez y visualiser les scores à l'aide des icônes fléchées. A partir de cet écran vous pouvez entrer dans l'écran Résultats si des matchs gérés ordinateur vs ordinateur on été joués. Sinon vous irez directement dans l'écran pré-match.

e) Ecran Résultats

Il fait apparaître tous les scores et statistiques de tous les matchs (ou mi-temps) de la compétition joués dans la journée.

f) Ecran Pré-Match

Il y a 3 options sur cet écran non présentes sur l'écran Pré-Match Amical.

Match d'entraînement :
Vous amène dans un stade d'entraînement spécial où les 11 premiers joueurs de votre équipe jouent contre les 11 autres. Il n'y a ni de durée ni de mi-temps, donc pour sortir vous devez utiliser le menu pendant le jeu (appuyez sur Echap).

Sélection de l'équipe :
Vous permet de modifier le classement des 22 joueurs de votre équipe principale.

4) *Meilleures actions*

Vous pourrez, via ce menu, revoir les meilleurs ralentis sauvegardés lors des matchs.

5) *Réseau*

Le mode réseau permet à deux ordinateurs de se relier via un réseau IPX. Un joueur clique sur "Nouveau Jeu", il devient le "Serveur". Toutes les parties disponibles à ce moment apparaissent dans le menu "Sélection du jeu". Les joueurs désirant rejoindre une partie doivent la sélectionner en cliquant dessus dans la liste des parties disponibles.

Le "Serveur" (ou "l'hôte") clique sur "Jouer" et retourne à l'écran de menu principal. Il contrôle désormais les deux machines et peut configurer et jouer aux matchs amicaux. Le "Client" ne peut rien faire jusqu'au moment où le "Serveur" (ou "l'hôte") accède à l'écran de sélection des contrôleurs.

Vous devez quitter le jeu pour pouvoir quitter le mode réseau.

6) *Options*

Permet de changer les caractéristiques suivantes : langue, ombrages, difficulté, son et configuration du contrôleur.

7) *Quitter*

Vous permet de quitter Canal+ Football 2000 et de revenir à Windows.









V CREDITS

PRODUCTION & EDITION CANAL+ MULTIMEDIA

Chargés de production
Stéphane Castaing
Francois Masciopinto
Marketing
Fabien Castan
Benoît Ignace
Anne Bréart
Isabelle Bertrand
Lorene Lion
Sébastien Brasseur
Remerciements :
Arnaud Blacher
Steeve Lambert
Keran Petit
Antoine Dominguez
L'équipe des sports du web de Canal+

CONSEILS TECHNIQUES SERVICE DES SPORTS CANAL+

Statistiques
Herve Mathoux
Stratégies
Eric Besnard
Nordine Mohamedi
David Berger
Gregoire Margotton

COMMENTAIRES

Herve Mathoux
Jules Edouard Moustic

DEVELOPPEMENT ON LINE ENTERTAINMENT

Programming
Chris James
Darren Vine
Bryon Hapgood
Matthew Gahan
Vicky Mann
Art and Animation
David Pinnell
Tony Mayor
Jay Montana
Tony Stevens
Gideon Corby
Wayne Kresil
Natalie Lambert
Design
Paul Williams
Jake May
Tony Heatherington
Sebastian Hague
James Parker
Sound
Wayne Urquart
QA Lead
Martyn Maillardet
On-line Management
Clem Chambers
Michael Hodges
Technical Lead & Senior Programmer
Jon Mullins
Producer
Kevin Hassall

MUSIQUES

Stéphane Brand
1.2.3...0
(Stéphane Brand)
©1999 SONY Music Publishing France
IBISSA
(Stéphane Brand)
©1999 SONY Music Publishing France

INTRODUCTION

Réalisation
Luc Job
Production exécutive
ANIMARE

TESTS AND QA

Peter Duelen
PMTC
Karim Benmeziane

REMERCIEMENTS

Thanks to our many testers - John Key, Lucya Szachnowski, Garry O'Connel, Paul Kavanagh, Alessandro Mistroni, Maria Favetti, Wayne Bridge, Daniel Ahrens, Maria Sanchez, Pascal, Michael, and all of the others and everyone else who has helped us out through the long haul.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :
vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EN CAS DE PROBLEMES TECHNIQUES, CONSULTEZ LE FICHIER "LISEZMOI.TXT" PRESENT DANS LE REPERTOIRE CANAL+ FOOTBALL 2000.

SI LES PROBLEMES PERSISTENT APPELEZ NOTRE HOTLINE AU 08 36 68 30 20.

Distribution exclusive Infogrames

SITE INTERNET CANAL+ MULTIMEDIA :
www.cplus-multimedia.com

SITE INTERNET CANAL+ FOOTBALL 2000 :
www.cplus-multimedia.com/france/foot2000

© 1999 Canal+ Multimédia : Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Utilisation strictement et uniquement réservée au détenteur pour son propre usage dans le cadre familial et privé. Toute autre utilisation commerciale ou non interdite.