INSTRUCTION MANUAL

Sensible WORLD OF SOCCER



Sensible SOFTWARE



SENSIBLE SOFTWARE PRÉSENTE...
SENSIBLE WORLD OF SOCCER, EDITION CHAMPIONNAT D'EUROPE

SOMMAIRE

INTRODUCTION 34
INSTALLATION ET DEMARRAGE DE LA VERSION PC 35
Configuration requise 35
Installation 37
Configuration de la carte son 38
Démarrage 39
Windows 95 40
Comment jouer 44
Diriger le joueur 44
Les commandes en cours de partie 46
Le banc de l'entraîneur 46
Les commandes clavier supplémentaires 47
LE MENU PRINCIPAL 48
Elaborer des tactiques 49
Conseils de pros : trucs et astuces tactiques 51
Personnaliser vos équipes 51
Moments forts 52
Options 52
A VOUS DE JOUER 53
Le match amical 53
Compétition personnalisée 53
Compétition prédéfinie 53
Saison 55
Carrière 55
Equipe 56
Transferts 58
Commencer le match 59
REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES 60
GENERIQUE 195

INTRODUCTION

Au commencement était Sensible Soccer. Vint ensuite Sensible World of Soccer. Voici à présent Sensible World Of Soccer, Edition Championnat d'Europe !

BUT DU JEU

Sensible World Of Soccer, Edition Championnat d'Europe (SWOSECE) vous propulse aux commandes d'un authentique jeu de football et d'arcade conçu pour un à soixante-quatre joueurs. Directement héritée de Sensible Soccer, cette nouvelle version propose des améliorations intéressantes, notamment au niveau des tacles, jeu de tête, des passes, des interceptions et du gardien de but. Découvrez également les nouveaux types de joueurs : chacun a été doté d'aptitudes variables dans les

Le Vieux Manuel

sept sections de jeu suivantes : passes, jeu de tête, tacles, maîtrise du ballon, puissance de tir, vitesse et finition. Sensible World of Soccer intègre également presque la totalité des équipes professionnelles, des championnats et des coupes disputés dans le monde. Vous disposez des plus récentes statistiques des quelque 26 000 joueurs authentiques du jeu.



Joueur, entraîneur ou joueur-entraîneur de l'un des 1 500 clubs et des équipes nationales disputant l'une des 146 compétitions prédéfinies ou personnalisées... faites votre choix : les possibilités ne manquent pas ! Le mode Carrière (un joueur uniquement) permet même de diriger une ou plusieurs équipes tout au long de vingt saisons et de l'amener à la finale de la coupe d'Europe. Votre but final, en mode carrière, étant de rejoindre l'élite des managers jusqu'à ce que la chance de diriger votre équipe nationale vous soit offerte ! Dans cette édition spéciale Championnat d'Europe, vous pouvez même participer au tournoi de cette année, toutes les équipes et rencontres du premier tour étant reproduites avec exactitude.

INSTALLATION ET DEMARRAGE DE LA VERSION PC

Configuration requise

Unité centrale : compatible 486DX. L'utilisation d'une UC 486DX 50 ou supérieure est conseillée.
Système d'exploitation : MS-DOS 5.0 ou supérieur. Sous Windows 95, une session DOS sera lancée. Les utilitaires de compression de disque dur doivent être désactivés : lancez sous partition non compressée.
Mémoire : 4 Mo de RAM. 8 Mo conseillés pour les séquences audio (commentaires).
Carte graphique : VGA 256 couleurs, bus VESA ou PCI recommandé.
Espace disque dur : 20 Mo d'espace libre (12 pour la version disquette).
Carte son : compatibilité Digital SoundCard indispensable pour les séquences audio / FX. Midi.
CD-ROM : double vitesse. MSCDEX 2.1 ou ultérieur. Lecteur CD-ROM relié à la carte son.
Lecteur de disquette : lecteur 1.44 Mo.
Cartes son compatibles : Soundblaster / Pro / 16 / AWE (et compatibles), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (ou compatibles), ESS ES688, ESS FM, Adlib (ou compatible), Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Périphériques de contrôle : Joystick et clavier PC.
Fonctions CD audio: Certains fichiers sonores du CD-ROM peuvent être restitués par un lecteur de CD audio. Pour lancer la lecture, positionnez le sélecteur sur la piste 2.

REMARQUE - Evitez de passer la piste 1 sur un lecteur de CD audio. La restitution des données informatiques qu'elle contient par l'intermédiaire d'un lecteur de CD traditionnel peut endommager vos baffles. Débutez impérativement par la piste 2.

Installation

Tous les menus d'installation sont accessibles à l'aide des touches directionnelles du clavier.

Version CD-ROM.

- Allumez le micro-ordinateur et placez-vous à l'invite du DOS (généralement C:\>).
- Placez le CD SWOSECE dans le lecteur CD, face imprimée sur le dessus.
- Tapez X:, où X représente la lettre désignant le lecteur de CD-ROM, et validez en appuyant sur la

Le Vieux Manuel



touche <Entrée>.
(REMARQUE : en général, la lettre affectée à ce lecteur est D).

- A l'invite du DOS (par exemple : D:\>), tapez INSTALL et validez.
- A partir du menu, choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez installer le programme. L'écran d'installation apparaît alors.

Version disquette :

- Allumez le micro-ordinateur et placez-vous à l'invite du DOS (généralement C:\>).
- Insérez la disquette 1 (Disk 1 de SWOSECE) dans votre lecteur 1.44 Mo 3.5".
- Tapez X:, où X représente la lettre désignant le lecteur de disquette, et validez en appuyant sur la touche <Entrée>.
  (REMARQUE : en général, la lettre affectée à ce lecteur est A).
- A l'invite du DOS (par exemple : A:\>) tapez INSTALL et validez.
- A partir du menu, choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez installer le programme. L'écran d'installation apparaît alors.

REMARQUE : Vous devez quitter Windows et revenir au DOS (sauf si vous utilisez Windows 95). N'essayez pas de lancer SWOSECE par l'intermédiaire du shell DOS de Windows.

L'écran d'installation.
L'écran est divisé en deux parties. Dans la partie gauche, les diverses options du menu s'affichent, une boîte plus grande est affichée dans la partie droite. Les diverses indications qui y sont contenues varient en fonction des options sélectionnées dans le menu. Cette partie de l'écran affiche automatiquement les "Informations Système" lorsque toutes les options du Menu ont été consultées.

"Informations Système"
Cet écran affiche les informations du système du micro-ordinateur.

Processeur (UC) : SWOSECE ne fonctionne qu'en présence d'un processeur de type 486 ou supérieur. Un processeur de type 486 rapide est conseillé ; un Pentium est préférable. Le rendu dépend de la vitesse du processeur.

Cadence : plus la cadence (l'indice qui se trouve derrière le type de processeur utilisé, par exemple : 486 D X 33) est élevée, meilleur sera le rendu de SWOSECE.

Vitesse d'exécution (carte graphique) : cette indication porte sur les performances de la carte graphique. Les cartes à bus PCI ou VLB (VESA Local Bus) sont plus performantes que celles des cartes ISA. Les cartes optimisées pour Windows peuvent s'avérer moins performantes en mode DOS qu'en mode Windows. La vitesse d'exécution du jeu en est affectée.

SWOSECE prend en compte les deux types de vitesses (cadence du processeur et carte graphique) pour déterminer la configuration optimale pour votre micro-ordinateur. Le résultat de ce calcul détermine le lancement de la version "complète" ou "réduite". La seule différence entre les deux tient au nombre des couleurs affichées en cours de partie : il sera moindre dans la version "réduite". Cela ne modifie pas les caractéristiques du jeu mais les micro-ordinateurs plus lents (particulièrement ceux ne disposant pas de carte graphique VLB ou PCI) ne permettront pas une exécution optimale de SWOSECE Référez-vous à la section DEMARRAGE pour plus de détails.

Le vieux Manuel



Version du DOS : la version 5 ou ultérieure du DOS est requise pour le fonctionnement de SWOSECE.

Mémoire conventionnelle DOS : mémoire conventionnelle disponible sur les 640 Ko. SWOSECE nécessite un minimum de 492 Ko libres.

Mémoire XMS : indication de la version du gestionnaire de mémoire étendue. Cette information ne peut être modifiée par SWOSECE : il s'agit d'une référence.

Mémoire XMS (étendue) disponible : indication de la totalité de la mémoire disponible. Ce chiffre ne peut être inférieur à 3 154 Ko pour faire fonctionner SWOSECE Si vous disposez de 8 Mo de RAM, vous bénéficierez, en cours de partie, des commentaires vocaux et des effets sonores.

Si l'une ou l'autre de ces indications est inférieure au minimum exigé par SWOSECE, le jeu ne fonctionnera pas. Pour obtenir la configuration requise, reportez-vous à la section REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES de ce manuel.

INSTALLATION

Vous remarquerez que de nombreux termes de ce manuel concernent l'installation sous DOS. Les utilisateurs de Windows 95 trouveront les instructions correspondantes dans la partie intitulée "Windows 95".

Le programme Install copie les fichiers de SWOSECE sur le disque dur. Suivez les indications figurant à l'écran (par exemple pour sélectionner un lecteur de destination). Vous pouvez choisir le répertoire dans lequel les fichiers de SWOSECE seront installés. Une fois le jeu installé, le programme d'installation ne peut plus être lancé à partir du disque dur.

Si vous installez la version CD, ne retirez pas le CD-ROM du lecteur pendant une partie : le programme effectue régulièrement des accès disque

Configure (Configuration)
La fonction Configure (configuration) fait apparaître un sous-menu permettant d'activer les options suivantes :

Sound Device (Carte son) : cette option permet de configurer la carte son pour optimiser l'exécution de SWOSECE.
Reportez-vous à la section Configuration de la carte son pour plus de détails.

Control (Les commandes) : cette option vous permet de choisir le périphérique de contrôle que vous utiliserez au cours des parties de SWOSECE Vous pouvez opter pour Keyboard (clavier/un seul joueur), Joystick and Keyboard (joystick et clavier/un ou deux joueurs) ou encore deux joysticks (uniquement pour le mode deux joueurs).

Keyboard (Clavier) : un seul joueur peut utiliser le clavier. Sélectionnez les touches enclenchant une action. Certaines touches pré-sélectionnées ne peuvent être choisies comme touches actives (par exemple la touche P : Pause). Le détail de ces touches est indiqué à la section LES COMMANDES

Le vieux Manuel



CLAVIER SUPPLEMENTAIRES.

Joysticks : en cas d'utilisation d'un joystick, vous serez amené à procéder à sa configuration. Le bouton 2 du joystick permet d'activer le banc de l'entraîneur en cours de partie. Si vous optez pour une partie à deux joueurs (deux joysticks sont nécessaires), vous devez disposer soit d'une carte à deux ports, soit d'une carte joystick et d'un câble de type Y (permettant de brancher deux joysticks sur un seul port), ou encore d'une manette de jeu "simulant" un clavier.

Save Settings (Sauvegarder) : enregistrement des paramètres sélectionnés.

View Readme (Informations de dernière minute) : option permettant de prendre connaissance d'un fichier texte contenant les informations ou modifications les plus récentes. Prenez-en connaissance, elles sont importantes.

View Autoexec.bat (Fichier autoexec) : ce fichier fait partie de ceux qui déterminent la configuration du micro-ordinateur lors du lancement du système d'exploitation. Si SWOSECE ne fonctionne pas, vous pourrez être amené à modifier ce fichier. Reportez-vous à la section CONFIGURATION de ce manuel.

View Config.sys (Fichier configuration) : ce fichier fait également partie de ceux qui déterminent la configuration du micro-ordinateur lors du lancement du système d'exploitation. Reportez-vous à la section CONFIGURATION de ce manuel si SWOSECE ne fonctionne pas.

Exit (Quitter) : retour à l'invite du DOS.

Configuration de la carte son
Votre carte son doit être correctement configurée pour que SWOSECE fonctionne. Si elle ne l'est pas, la qualité du son diffusé ne sera pas satisfaisante, et SWOSECE peut même boguer ! Vérifiez que votre carte son est bien installée, configurée, et qu'elle fonctionne parfaitement avant de configurer SWOSECE (Reportez-vous au manuel de votre carte son pour prendre connaissance de la marche à suivre).

L'écran de configuration de la carte son (Sound Configuration) est divisé en deux parties. La partie "Current Sound Configuration" (Paramètres Actuels) détaille la configuration de la carte son utilisée actuellement pour SWOSECE. Ce programme a recours à deux types de son : midi et audio numérique (pour les effets sonores et les fichiers vocaux). Ces deux types de son doivent être configurés en fonction des cartes installées.

Configuration Options (Options de configuration de la carte son)
Select and configure MIDI music drivers (pilote de la carte MIDI) : utilisez cette option pour déterminer quelle carte son sera utilisée pour diffuser de la musique pendant une partie (la version CD-ROM permet d'entendre un indicatif musical numérisé lors de l'introduction et de l'affichage du logo). Une liste de cartes son compatibles s'affiche. Pour vous assister dans votre choix, un descriptif de chaque carte apparaît à l'écran. Une fois la carte son choisie, le programme vérifie qu'elle est bien installée. Dans la plupart des cas, l'option de configuration automatique fixe correctement les paramètres. N'oubliez pas cependant, de lire les messages qui apparaissent à

Le vieux Manuel



l'écran lorsque vous choisissez cette option : ils vous informent des problèmes qui peuvent survenir au cours du paramétrage. En cas d'échec de la configuration automatique, effectuez le paramétrage manuellement. Consultez le fichier d'aide et le manuel de votre carte son pour toutes indications supplémentaires. Choisissez l'option "Select" pour entrer dans la dernière phase du processus de configuration.

Select and configure digital audio driver (pilote de la carte audio numérique) : utilisez cette option pour déterminer quel type de carte sera utilisé pour diffuser le son audio numérique en cours de partie. Pour les deux versions, cette option active les effets sonores ; pour la version CD-ROM, elle active également l'indicatif musical et les fichiers vocaux. Une liste des cartes son compatibles accompagnées de leur descriptif s'affiche pour vous assister dans votre choix. Une fois la carte son choisie, le programme vérifie automatiquement sa présence dans votre micro-ordinateur. Dans la plupart des cas, l'option de configuration automatique fixe correctement les paramètres. N'oubliez pas cependant, de lire les messages qui apparaissent à l'écran lorsque vous choisissez cette option : ils vous informent des problèmes qui peuvent survenir au cours du paramétrage. En cas d'échec de la configuration automatique, effectuez le paramétrage manuellement. Consultez le fichier d'aide et le manuel de votre carte son pour toutes indications supplémentaires. Choisissez l'option "Select" (sélection) pour entrer dans la dernière phase du processus de configuration.

No MIDI music (désactivation MIDI) : choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte compatible ou si vous ne désirez pas entendre la musique d'accompagnement en cours de partie.

No digital audio (désactivation de l'audio numérique) : choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte son compatible (Adlib ou Roland MT32) ou que vous ne souhaitez pas entendre les effets sonores.

Done (terminer) : cette option met fin au processus de configuration sonore.

Loading (Démarrage)

Pour démarrer SWOSECE, commencez par vous placer à l'invite du répertoire contenant le jeu sur votre disque dur (tapez par exemple CD \SWOSECE et validez en appuyant sur la touche <Entrée>, si SWOSECE se trouve dans le répertoire SWOSECE sur votre disque C:).

Si vous disposez de la version CD-ROM, vérifiez que le CD se trouve bien dans le lecteur correspondant.

Tapez ensuite SWS puis validez (<Entrée>) et suivez les indications portées à l'écran.

SWOSECE détecte automatiquement la vitesse du micro-ordinateur et s'y adapte. Toutefois, si vous considérez que la vitesse d'exécution ne vous convient pas, vous pouvez forcer le chargement de l'une ou de l'autre des deux versions de SWOSECE en saisissant les paramètres suivants à l'invite du DOS.

SWS/F - lancement de la version "complète" de SWOSECE.
SWS/H- lancement de la version "réduite" de SWOSECE.

Le vieux Manuel



La version "réduite" de SWOSECE réduit simplement le nombre de couleurs affichées au cours des matchs et n'affecte d'aucune façon son déroulement. Les autres écrans s'afficheront en palette de couleurs étendue comme dans la version "complète".

Windows 95

SWOSECE sera lancé en mode DOS sous le système d'exploitation Windows 95. 8 Mo de RAM sont recommandés si vous lancez SWOSECE sous Windows 95.
Installation sous Windows 95 : placez la disquette 1 ou le CD-ROM de SWOSECE dans le lecteur adéquat. Cliquez deux fois sur l'icone "POSTE DE TRAVAIL", puis sur celle correspondant au lecteur utilisé. Cliquez deux fois sur l'icone du fichier INSTALL (ou INSTALL.EXE). Reportez-vous ensuite aux indications précédemment indiquées dans ce manuel.

Cliquez deux fois sur l'icone "POSTE DE TRAVAIL", puis sur celle du disque dur et enfin sur le dossier dans lequel le jeu a été installé. Pour lancer le jeu, cliquez deux fois sur l'icone SWS.EXE.
En cas de problème de lancement sous Windows 95 (si par exemple SWOSECE n'est pas chargé), essayez la méthode suivante :

Windows 95 - Aide technique, trucs et astuces

Windows 95 permet de lancer un logiciel de plusieurs façons. Vous trouverez ci-dessous les méthodes les plus courantes de résolution des problèmes de mémoire, de son et de CD.

Shell DOS

Le shell DOS de Windows est un bon moyen pour libérer de la mémoire car, contrairement au lancement sous DOS, il permet d'exploiter les possibilités de Windows 95. En ajoutant la commande "REM" aux lignes de vos fichiers config.sys et autoexec.bat, vous pouvez exclure les logiciels pilotes normaux tels que ceux du CD et du son. Windows 95 détecte automatiquement tous les périphériques au lancement et les utilise de la façon appropriée, ce qu'on appelle le "plug n play". Comme vous lancez DOS par l'intermédiaire de Windows (ce dernier fonctionne toujours en arrière-plan), vous pouvez en tirer parti. Le fait de supprimer un des pilotes de périphérique permet de libérer une grande quantité de mémoire, grâce à laquelle vous pourrez lancer SWOSECE. Vous avez la possibilité de supprimer par des "REM" la totalité des périphériques, mais cela implique que vous pouvez alors vous retrouver avec moins de mémoire qu'auparavant !

Arrêt avec retour en mode MS-DOS

S'arrêter en revenant à MS-DOS via Windows est une bonne façon de lancer SWOSECE lorsque la mémoire est faible ou lors de problèmes de son. En procédant de la même façon que lorsque vous créez un disque de lancement, vous pouvez modifier config.sys et autoexec.bat. Attention, il s'agit des fichiers dont le système se sert pour lancer le micro-ordinateur, et il est donc préférable de désactiver les lignes par des "REM" plutôt que de les supprimer.
Voici quelques suggestions concernant la mémoire :

Config.sys

Le Vieux Manuel



Sur la ligne mentionnant le pilote EMM386.EXE, ajoutez les éléments suivants (tous les autres devant être supprimés) :

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF
REMARQUE : si le micro-ordinateur bogue au chargement, supprimez la mention I=E000-EFFF et relancez.

La commande RAM permet au micro-ordinateur de charger des programmes en mémoire haute. Le I=E000-EFFF lui indique l'adresse mémoire à utiliser pour charger les programmes dans cette zone mémoire. C'est une façon efficace de libérer un supplément de mémoire conventionnelle.

Autoexec.bat

A la fin de la ligne qui charge le pilote MSCDEX.EXE, ajoutez le commutateur /E.
La commande /E permet à MS-DOS de charger en mémoire haute les buffers du CD, ce qui libère un peu de mémoire conventionnelle.

Invite de commande MS-DOS seulement

En appuyant sur la touche F8 à l'apparition du message "Démarrage de Windows 95", un menu comportant différentes options de lancement apparaît à l'écran. Il existe environ 6 options, sauf si vous avez paramétré votre micro-ordinateur pour un réseau, pour Multiboots, etc. L'option 6 s'appelle Invite commande seulement. Elle provoque le passage direct à l'invite de commande au lancement du micro-ordinateur, en sautant les fichiers de démarrage de Windows 95. Tapez DOSSTART pour lancer MS-DOS sans intervention des pilotes Windows, puis AUTOEXEC, si vous voulez lancer le fichier autoexec.bat. Cette méthode permet un fonctionnement plus rapide du DOS et peut s'avérer beaucoup plus efficace que celle consistant à arrêter le micro-ordinateur en mode DOS.

Création d'un fichier PIF

Un fichier PIF est un bon moyen d'exécuter SWOSECE directement par Windows. Voici comment créer un fichier PIF de base.

- Cliquez deux fois sur Poste de travail, puis sur le lecteur sur lequel le logiciel est installé (par exemple C:\).
- Recherchez le dossier dans lequel le jeu est installé (par exemple SWOSECE), et cliquez deux fois dessus avec le bouton gauche de la souris.
- Une liste des fichiers et dossiers s'affiche dans une nouvelle fenêtre. Trouvez le fichier exécutable (.exe) qui est généralement indiqué par une petite icone FENETRE.
- Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris sur ce fichier. Un menu flottant apparaît. Sélectionnez PROPRIETES en bas de la liste.
- Une autre fenêtre contenant 6 "cartes" à index apparaît ; elle donne des informations sur chacun des domaines correspondants. Ces domaines sont GENERAL, PROGRAMMES, POLICE, MEMOIRE, ECRAN et DIVERS.

Apportez les modifications suivantes aux différents domaines :

Le Vieux Manuel



GENERAL

Il s'agit d'informations générales.

PROGRAMMES

Bien que cela ne soit pas indispensable, vous pouvez indiquer un mode MS-DOS particulier pour le fonctionnement du jeu.
Un clic sur la case à cocher voisine du mode MS-DOS fait apparaître une liste de nouvelles options. Cliquez sur le bouton radio portant la mention SPECIFIER NOUVELLE CONFIGURATION DOS. Deux cases apparaissent en bas, intitulées CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. En écrivant les lignes voulues dans la case correspondante, vous pouvez exécuter le logiciel avec la configuration que vous avez définie au lieu de modifier les fichiers de démarrage du système. Au lancement du jeu, les fichiers de démarrage seront exécutés et ne seront actifs que pour le jeu en question.

Il existe également une case en bas de la fenêtre, avec la mention EXECUTER à côté. Cliquez sur la petite flèche orientée vers le bas située à droite de la case, et une liste apparaît. Sélectionnez MAXIMISE dans cette liste.

POLICE

En principe, cette option n'est pas nécessaire.

MEMOIRE

En cliquant sur Mémoire, une carte la décrivant apparaît. En cliquant sur les petites flèches vers le bas visibles à la droite de chaque case, vous pouvez définir exactement la quantité de mémoire que Windows 95 devra affecter à chaque zone de mémoire. Pour l'instant, chaque case affiche l'option AUTO au lieu d'un nombre fixe. SWOSECE aurait par exemple besoin d'une mémoire conventionnelle fixée à 560 au lieu de AUTO.

REMARQUE : Windows semble rencontrer des problèmes lorsque de la "mémoire conventionnelle virtuelle" est créée. Il sera malgré tout nécessaire d'affiner les fichiers de démarrage de votre système pour obtenir la quantité maximum de mémoire conventionnelle.

ECRAN

Dans UTILISATION, cliquez sur le bouton radio intitulé PLEIN ECRAN.

DIVERS
A côté de chaque option figure une case à cocher. Un clic sur cette case fait apparaître une coche (ou la fait disparaître si elle est déjà présente dans la case).
Dans AVANT-PLAN, l'option AUTORISER L'ECONOMISEUR D'ECRAN est indiquée. Cliquez dans la case pour faire disparaître la coche.
Dans ARRIERE-PLAN, cliquez dans la case de façon à placer une coche à côté de TOUJOURS SUSPENDRE.
Dans SENSIBILITE AU REPOS, placez le curseur sur FAIBLE.

Le vieux Manuel



Dans TOUCHES DE RACCOURCI, vérifiez qu'aucune des cases n'est cochée.

- Cliquez à présent sur APPLIQUER, en bas de la fenêtre. Vous remarquerez que le bouton deveint grisé.
- Cliquez à présent sur OK. Vous revenez à la fenêtre d'origine du logiciel pour lequel vous avez créé un fichier PIF.
- Une nouvelle icone MS-DOS est apparue. Pour lancer le logiciel, vous devrez désormais cliquer sur cette icone avec le bouton gauche de la souris.

Utilisation d'une version antérieure de DOS

- Si une version antérieure était auparavant installée (6.22 par exemple) et que vous ayez installé la version de mise à jour de Windows 95, vous pouvez toujours utiliser votre DOS d'origine. Les instructions ci-dessous servent à créer un multiboot pour vous permettre d'utiliser la version de DOS que vous utilisiez avant d'installer Windows 95.
- Cliquez deux fois sur l'icone POSTE DE TRAVAIL. La fenêtre qui apparaît alors contient tous les périphériques du micro-ordinateur, tels que disque dur et lecteur de CD. Cliquez à présent deux fois sur l'icone de votre disque dur (c'est-à-dire C:\), ce qui fait apparaître une fenêtre contenant tous vos fichiers et répertoires.
- Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur VOIR dans la partie supérieure de l'écran. Un menu déroulant s'affiche. Choisissez OPTIONS en bas du menu. Une boîte apparaît. Cliquez sur Voir dans la partie supérieure de la boîte (l'un des index) et une autre page apparaît. Dans Fichiers Cachés, deux choix sont possibles : l'un affiche tous les fichiers et l'autre ceux non cachés uniquement. Avec le bouton gauche de la souris, cliquez dans le petit cercle situé à côté de la ligne Afficher tous les fichiers. Cliquez ensuite sur APPLIQUER, puis sur TERMINER en bas de la boîte.
- Vous revenez alors à la fenêtre montrant tous vos fichiers et répertoires. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier appelé MSDOS.SYS. Un menu apparaît. Sélectionnez PROPRIETES et vérifiez que la case à cocher située à côté de Lecture seulement n'est pas cochée. Si elle l'est, cliquez sur la coche avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez sur APPLIQUER, puis sur TERMINER.
- Cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris sur le fichier MSDOS.SYS, et choisissez OUVRIR AVEC dans le menu. Faites défiler la liste des programmes et sélectionnez NOTEPAD. Le bloc-notes s'ouvre, affichant le fichier. A la suite de la ligne Network=0 (ou 1), reproduisez exactement, en tenant compte des majuscules, la formule suivante : BootMulti=1.
- Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur FICHIER en haut de l'écran, et sélectionnez ENREGISTRER.
- Vous revenez alors à la fenêtre qui comprend tous vos fichiers et répertoires. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier appelé MSDOS.SYS et un menu apparaît. Sélectionnez PROPRIETES et vérifiez que la case proche de Lecture seulement soit bien cochée. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur la case vide avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître une coche, puis cliquez sur APPLIQUER, puis sur VALIDER.
- Relancez votre machine en maintenant enfoncé la touche F4 jusqu'à ce qu'apparaisse un nouveau menu. Vous pouvez désormais effectuer le lancement à partir de DOS 6.2 ou de Windows 95.

REMARQUE : sur certains micro-ordinateurs, le paramétrage de Windows met en REM les lignes MSCDEX

Le Vieux Manuel



et MSMOUSE de votre fichier autoexec.bat. Vérifiez ce point en ouvrant l'autoexec.bat à l'aide du bloc-notes ou de Write (dans votre répertoire racine). Il faudra supprimer la commande REM en tête de toutes les lignes contenant MOUSE et MSCDEX. Exemple :

REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /V /M:15

Supprimez la mention REM (indiquée en gras), puis sélectionnez ENREGISTRER dans le menu Fichier.

- Lorsque vous relancez la machine et que le message "Démarrage de Windows 95" apparaît, appuyez sur la touche F8. Un menu comportant une nouvelle option appelée "Load previous version of MS-DOS" apparaît. Si vous choisissez cette option, vous obtenez soit un lancement direct aboutissant à votre version antérieure de DOS, soit l'affichage du menu qui apparaissait avant l'installation de Windows 95. Leurs fichiers config.sys et autoexec.bat resteront inchangés par Windows 95, et ils fonctionneront séparément des fichiers Windows correspondants.

Windows 95 et les versions "complète" et "réduite" de SWOSECE.

Vous pouvez démarrer en version "complète" ou "réduite" avec SWOSECE (voir la section Démarrage) sous Windows 95 de la manière indiquée ci-dessous.

Mettez l'icone SWS.EXE en surbrillance en suivant la procédure indiquée plus haut (cliquez sur l'icone SWS.EXE).

Déroulez le menu Démarrer.

Cliquez sur Exécuter (juste au-dessus de Arrêter l'ordinateur).

Une boîte de dialogue apparaît. Tapez au choix SWS/F (version "complète") ou SWS/H (version "réduite"). Choisissez la version "réduite" en cas de lenteur constatée en cours d'exécution du programme.

COMMENT JOUER

Diriger le joueur

Pendant la partie, vous dirigez un seul joueur de votre équipe à la fois. C'est en général celui qui est le plus près du ballon (un petit numéro imprimé sur un maillot blanc sera placé au-dessus de lui).
Il existe deux principaux groupes de commandes de base, que le joueur soit ou non en possession du ballon. Si elles vous semblent complexes au premier abord, ne vous inquiétez pas : d'ici peu elles vous paraîtront parfaitement naturelles et vous vous y habituerez très vite. Attention, il est préférable de ne pas tenter les manœuvres les plus compliquées avant de maîtriser parfaitement les mouvements de base.

Le joueur n'est pas en possession du ballon

Déplacez votre joueur dans l'une des huit directions possibles à l'aide du joystick.

Les tacles

Si vous appuyez sur le bouton d'action, alors que le ballon évolue sous la poitrine du joueur, celui-ci tentera d'effectuer un tacle glissé dans le sens de sa course. En cas de succès, vous pourrez dévier le

Le vieux Manuel

ballon de 45 degrés à gauche ou à droite du joueur en continuant à diriger le joystick dans la direction qu'il prend pendant son tacle.



Le jeu de tête

Si vous appuyez sur le bouton d'action, alors que le ballon évolue au-dessus de sa poitrine, le joueur bondit en l'air ou effectue un plongeon désespéré pour tenter de faire une tête. Si le joystick est centré au moment où vous déclenchez la tête, le joueur saute en l'air. Si vous inclinez le joystick dans une direction quelconque pendant que le joueur est en l'air, il tente de rabattre de la tête le ballon dans la direction vers laquelle vous pointez. Si le joystick n'est pas centré au moment où vous déclenchez votre tête, le joueur se jettera dans la direction désirée et tentera de frapper le ballon de la tête.

Les règles de déviation des têtes sont quelque peu plus complexes que celles des tacles glissés, car vous pouvez non seulement dévier le ballon de 45 degrés vers la droite ou la gauche de la direction à laquelle vous faites face (en tournant le joystick dans ce sens avant d'entrer en contact avec le ballon), mais vous pouvez également faire effectuer au ballon un lobe léger ou accentué. Dans le cas d'une attaque contre le but de la partie supérieure de l'écran, et si le joystick est orienté vers le haut, maintenez le joystick en haut après avoir cliqué pour déclencher une tête, et le ballon se déplace vers le haut en restant près du sol. Si vous tirez le joystick vers le bas, le ballon montera très haut en l'air, et si vous le maintenez centré dans le sens vertical, le ballon sera lobé. En combinant l'une de ces options avec un déplacement du joystick vers la gauche ou la droite, vous provoquerez également un déplacement du ballon dans la direction en question (c'est-à-dire que dans le sens de la remontée du terrain, le fait de tirer le joystick en arrière et à droite avant le contact avec le ballon provoque l'envoi de celui-ci vers le haut de l'écran, haut en l'air, à un angle de 45 degrés vers la droite de la direction vers laquelle le joueur est tourné). Lors d'une attaque des buts en bas du terrain, les commandes de hauteur sont inversées, c'est-à-dire que si, par exemple, on laisse le joystick orienté vers le bas après une tête, on maintient le ballon près du sol, gauche et droite restant, bien entendu, identiques.

Le joueur est en possession du ballon

Déplacez le joueur dans l'une des huit directions possibles à l'aide du joystick. Cependant, le ballon ne reste pas collé à son pied ; par conséquent, vous aurez d'autant plus de mal à le contrôler que la vitesse du joueur augmentera et qu'il tentera de changer de direction.

Les passes

Pour faire une passe à l'un de vos partenaires, appuyez une fois sur le bouton d'action. Votre joueur tentera alors d'effectuer une passe directe au partenaire le plus proche dans le sens de sa course. Il se dirigera alors légèrement vers vous pour recevoir le ballon. Si aucun joueur ne se trouve à proximité pour s'en saisir, le ballon se déplace dans la direction prise par le joueur qui effectue la passe. Il est également possible de modifier légèrement les passes en déviant rapidement le joystick après avoir appuyé sur le bouton d'action pour déclencher une passe. Si vous faites une passe à un joueur récepteur se trouvant immédiatement en avant du terrain par rapport à vous, et si vous laissez le joystick vers le haut après la passe, le ballon sera envoyé en direction du joueur récepteur, qui se déplacera quelque peu dans votre direction pour le recevoir. Le fait de tirer le joystick en arrière ou de le laisser revenir en position centrale immédiatement après exécution de la passe provoque l'envoi du ballon vers l'avant du terrain, le joueur récepteur restant à l'endroit où il se trouve et attendant que le ballon lui arrive dans les pieds. Pour la même passe vers l'avant du

Le Vieux Manuel



terrain, le fait de pousser le joystick vers le haut et vers la droite ou la gauche immédiatement après la passe provoque l'envoi du ballon vers le haut et légèrement à gauche ou à droite du joueur récepteur, lequel se déplacera latéralement pour l'intercepter. Enfin, toujours pour la même passe vers l'avant du terrain, le fait de tirer le joystick en arrière, à droite, ou à gauche immédiatement après exécution de la passe provoque l'envoi du ballon vers le haut et légèrement au-delà, à gauche ou à droite, du joueur récepteur. Le joueur récepteur s'écartera alors du passeur en courant pour intercepter le ballon. Lors d'une passe faite à un joueur récepteur se trouvant immédiatement en arrière par rapport à vous, les commandes de hauteur sont inversées, c'est-à-dire qu'en maintenant le joystick vers le bas après avoir frappé le ballon, celui-ci est passé vers le bas en direction du joueur récepteur, lequel effectuera un léger déplacement dans votre direction pour le recevoir. La gauche et la droite restent, bien entendu, inchangées.

Les tirs (les Frappes et les Tirs)

Si vous maintenez le bouton enfoncé pendant une durée légèrement plus longue, le joueur tirera dans le sens de sa course (si vous maintenez votre pression même après avoir frappé le ballon, ce dernier dépassera tous les coéquipiers du joueur se trouvant sur sa trajectoire).

SWOSECE réalise pour vous toutes les déviations aériennes susceptibles d'intervenir au cours d'une véritable partie de football. En déplaçant le joystick après avoir frappé le ballon, vous pouvez obtenir n'importe quel angle, effectuer des lobs et des tirs au but ; plus tôt vous actionnez le joystick et plus l'effet donné au ballon est considérable.

Dans le cas d'une attaque contre le but de la partie supérieure de l'écran, le ballon restera au ras du sol si vous maintenez le joystick vers le haut après le coup de pied. A l'inverse, en tirant le joystick vers le bas, le ballon volera en hauteur. En laissant le joystick au centre, vous obtiendrez un lob. Enfin, en combinant l'une de ces options avec un déplacement à droite ou à gauche du joystick, vous donnez à la course du ballon la courbe correspondante (lorsque vous remontez le terrain avec le ballon au pied, appuyez sur le bouton d'action et déplacez le joystick rapidement vers l'arrière et la droite : le tir sera aérien et orienté vers la droite).

Dans le cas d'une attaque contre le but situé dans la partie inférieure de l'écran, les commandes de hauteur sont inversées (maintenez le joystick vers le bas après le coup de pied et le ballon restera au ras du sol) ; bien entendu, les directions droite et gauche demeurent inchangées.

Ce sont là les commandes essentielles, indispensables pour jouer à SWOSECE. Remises en jeu, corners, dégagements du gardien de but et penalties s'effectuent de la même manière que les tirs normaux.

AUTRES POSSIBILITES DE COMMANDES EN COURS DE PARTIE

Si pendant une partie vous n'êtes pas satisfait de la prestation de votre équipe, rien ne vous oblige à rester assis et à subir le match ! Vous pouvez effectuer des remplacements, changer de tactique, etc. Pour cela, faites apparaître le banc du manager en actionnant le joystick trois fois de suite dans la même direction, lorsque le ballon n'est pas en jeu ou lorsque l'un des deux gardiens est en possession de ce dernier. Les bancs des deux managers feront alors leur apparition sur le côté de l'écran.

Le banc du Manager

Vous remarquerez alors une petite flèche colorée au-dessus du toit. Déplacez-la de haut en bas pour sélectionner l'une des six silhouettes du banc. La première représente généralement celle du

Version Manuel



manager, les cinq autres celles des joueurs remplaçants (lors d'un match d'entraînement, le manager est assis au milieu du banc entre les remplaçants des deux équipes). Cliquez sur le manager pour qu'il se lève ; la boîte intitulée "Formations" et la liste des joueurs actuellement sur le terrain ("List of Players") apparaissent alors. Cliquez sur "Formations" pour afficher les différents choix tactiques dont vous disposez en tant que manager. Le choix de l'une d'entre elles provoquera un nouvel agencement des joueurs sur le terrain. En parcourant la liste des joueurs, vous remarquerez peut-être qu'à côté du nom de certains joueurs se trouve un carton jaune ou rouge ou encore une croix, ce qui indique que le joueur a fait l'objet d'un avertissement, d'une expulsion ou qu'il a été blessé au cours du match (un joueur accompagné d'une croix clignotante est gravement blessé). Si vous souhaitez faire permuter certains joueurs du terrain sans procéder à leur remplacement, cliquez d'abord sur l'un des joueurs de la liste, puis sur un autre. Les deux joueurs sélectionnés changeront alors de place (cette méthode peut être également utilisée pour combler l'espace vide laissé par l'expulsion d'un joueur).

Si vous souhaitez garder l'œil sur un joueur particulier de votre équipe, maintenez le bouton d'action enfoncé sur le nom de ce joueur jusqu'à ce que sa tête commence à clignoter sur la liste. A partir de ce moment, le joueur en question sera mis en évidence sur le terrain par un carré clignotant au-dessus de sa tête. Vous pouvez également procéder à un remplacement classique à partir du banc, mais uniquement lorsque le ballon n'est pas en jeu. Pour faire entrer un remplaçant en particulier, déplacez la flèche sur sa silhouette et appuyez sur le bouton d'action. Son nom s'inscrira dans la partie supérieure de l'écran avec ceux du reste de l'équipe. En actionnant le joystick de haut en bas, mettez en surbrillance le nom du joueur que vous souhaitez changer et appuyez sur le bouton d'action. Les joueurs changent de place et le jeu reprend. Pour tous les matchs amicaux et les compétitions personnalisées, il est possible de déterminer le nombre de remplaçants du banc et celui des remplaçants que vous pouvez faire entrer au cours d'un match. Pour toutes les compétitions prédéfinies et le mode Carrière, le nombre de remplaçants est prédéfini et s'appuie sur les règles authentiques du football. Après avoir effectué les remplacements désirés, actionnez le joystick vers le côté pour reprendre le match.

LES COMMANDES CLAVIER SUPPLEMENTAIRES

Certaines options sans lien direct avec le jeu peuvent être activées à partir du clavier pendant la partie.

Appuyez sur P	pour passer en mode pause ou reprendre la partie.
Appuyez sur R	pour revoir les dernières secondes de la partie en cours.
Appuyez de nouveau sur R	pendant le mode, visionner pour activer et désactiver le ralenti.
Appuyez sur la barre d'espacement	pour enregistrer les ultimes secondes du match et les visionner de nouveau à la fin de la rencontre.
Appuyez sur H	pour visionner les meilleurs moments enregistrés (cette option n'est disponible qu'à l'affichage du score de fin de partie).
Appuyez sur S	pendant les arrêts de jeu, pour faire apparaître l'écran des statistiques du match en cours.
Appuyez sur F8	pour faire apparaître/disparaître le nom du joueur en possession de la balle et le déplacer à l'écran.

Le vieux Manuel



Appuyez sur F9	pour activer et désactiver le logo S qui tourne dans l'angle supérieur droit de l'écran.
Appuyez sur F10	pendant la partie, pour activer et désactiver les encouragements des spectateurs.
Appuyez sur Esc (Echap)	pour abandonner la partie en cours. Si vous appuyez sur cette touche alors que le temps réglementaire est écoulé, vous pouvez rejouer le match. Dans tous les autres cas, vous perdez automatiquement la partie.
Appuyez sur Page Précédente	pour afficher le banc lorsque l'action se porte vers le "haut" du terrain. Appuyez sur Page Suivante pour afficher le banc lorsque l'action se porte vers le "bas" du terrain.
Appuyez simultanément sur Alt et F1	pour retourner à l'invite du DOS.

MENU PRINCIPAL

Utilisez le clavier ou le joystick pour vous déplacer sur l'écran.
Le menu principal comporte un certain nombre d'options :

EDIT TACTICS (ELABORER DES TACTIQUES PERSONNELLES). Cette option permet de définir les formations de votre équipe et ses tactiques de jeu. Vous aurez tout intérêt à l'exploiter si vous avez l'intention de remporter coupes, championnats et autres prestigieuses compétitions ! Pour en savoir plus, consultez la section ELABORER DES TACTIQUES PERSONNELLES.

EDIT CUSTOM TEAMS (PERSONNALISER LES EQUIPES). Cette option permet de créer complètement vos propres équipes ou de modifier des équipes authentiques pour les intégrer au jeu. Pour en savoir plus, consultez la section PERSONNALISER LES EQUIPES.

HIGHLIGHTS (MEILLEURS MOMENTS). Cette option permet de visionner les meilleurs moments du dernier match disputé, de charger ou de sauvegarder une série de meilleurs moments sur le disque dur. Pour en savoir plus, consultez la section LES MEILLEURS MOMENTS.
OPTIONS. Pour les options, consultez la section du même nom.

SAVE DISK FILING (SAUVEGARDER LES DONNÉES SUR LE DISQUE). Cette option permet de sauvegarder des données sur le disque dur et de les classer. Consultez la section SAUVEGARDE. Cette option permet également d'effacer des parties déjà sauvegardées.

Toutes les autres options disponibles du menu principal concernent directement le déroulement de la partie et seront commentées par la suite.
* Non disponible sur tous les ordinateurs. Pour plus de détails, consultez le manuel utilisateur du micro-ordinateur.

Le vieux Manuel

ELABORER DES TACTIQUES



En utilisant correctement l'option Edit Tactics, vous pouvez améliorer considérablement les performances de la plupart des équipes (jusqu'à 30 % dans certains cas). Pour espérer remporter des trophées, la maîtrise et l'emploi de cette option sont fortement recommandés.

SWOSECE propose douze tactiques de jeu prédéfinies qui regroupent les plus célèbres formations de jeu du football moderne, auxquelles viennent s'ajouter six possibilités pour la sauvegarde de vos propres stratégies de jeu. Toutes les tactiques du jeu se fondent sur une grille invisible appliquée sur le terrain. Elle définit les 35 endroits que le ballon peut occuper à un moment ou à un autre de la partie et les 240 positions que peut prendre un joueur. L'option Edit Tactics gère les six possibilités réservées à vos stratégies personnalisées (d'Utilisateur A à Utilisateur B) et met à votre disposition six instruments pour les réaliser.

ABORT (ABANDONNER). Cliquez sur cette boîte pour retourner directement au menu principal. Vous rétablirez ainsi tous les paramètres par défaut et ne sauvegarderez aucune des modifications éventuellement effectuées. N'utilisez cette option qu'en cas d'absolue nécessité.

SAVE/EXIT (SAUVEGARDER/QUITTER). Cette option permet de quitter le mode Edit. Vous pouvez alors, soit sauvegarder sur le disque dur les tactiques que vous venez de modifier sous un nom original, soit revenir au jeu sans sauvegarder (choisissez alors OK), mais tout en tenant compte les changements effectués. Si vous choisissez cette dernière possibilité, sachez que vos nouvelles tactiques de jeu seront définitivement perdues dès que vous éteindrez le micro-ordinateur.

UNDO (ANNULER). Cette option annule la dernière modification effectuée.

IMPORT (IMPORTER). Sélectionnez cette boîte pour afficher la liste des tactiques prédéfinies. Vous pourrez alors choisir l'une d'entre elles comme point de départ pour élaborer vos propres stratégies. L'affichage de la liste s'accompagnera de l'apparition d'une boîte Load (Charger), qui vous permettra de charger une série de tactiques personnalisées déjà sauvegardées, susceptibles d'être modifiées de la même manière.

La section tactique permet de définir les positions que tenteront de prendre vos joueurs pour chacune des 35 zones du terrain que peut occuper le ballon. "Tenter" est ici un mot-clé... Pour déplacer les joueurs individuellement ou le ballon sur l'écran des différentes tactiques, placez le curseur sur le joueur ou le ballon et appuyez sur le bouton d'action. Déplacez ensuite le joueur ou le ballon sur le terrain avec le joystick et appuyez sur le bouton d'action pour continuer à jouer. A mesure que vous déplacez le ballon, vos joueurs occuperont les positions par défaut correspondantes. Vous pouvez à chaque instant replacer un ou plusieurs joueurs dans une position totalement différente ; par la suite, ils tenteront de prendre cette même position à chaque fois que le ballon occupera cette zone précise.
Par ailleurs, en sélectionnant le ballon et en maintenant enfoncé le bouton d'action, vous pouvez diriger un autre ballon, clignotant, sur le terrain. Des flèches apparaîtront alors tout autour de vos joueurs pour indiquer la direction que prendra chacun d'entre eux si le ballon passe de la position de départ à la position clignotante. Si vous sélectionnez un joueur et continuez à appuyer sur le bouton d'action, les autres joueurs disparaissent et vous aurez alors tout loisir d'observer la position de ce joueur lorsque vous déplacez le ballon.

Le vieux Manuel



Telles sont les règles essentielles de fonctionnement de l'option Edit Tactics. Il existe cependant quelques options supplémentaires qui rendront votre tâche plus agréable. Vous les trouverez sous les deux dernières boîtes de l'écran Edit Tactics. Ce sont :

COPY (COPIER). Cette option permet à vos joueurs de conserver la même place pour deux ou plusieurs positions du ballon. Lorsqu'ils prennent la position désirée, cliquez sur Copy (Copier), placez le ballon à l'emplacement souhaité et cliquez de nouveau sur Copy. Par la suite, à chaque fois que la balle occupera l'un de ces deux emplacements en cours de partie, les joueurs feront tout pour prendre la position prédéfinie.

FLIP ON/FLIP OFF (BASCULER). Cette option fonctionne de plusieurs manières. Tout d'abord, elle tient lieu de miroir et reproduit automatiquement les positions d'un côté à l'autre du terrain, afin de vous faire gagner du temps. Mais elle prend toute sa dimension lorsque vous arrangez vos joueurs deux par deux. Au début de la création d'une tactique personnalisée, vous remarquerez que certaines des petites icones représentant la tête des joueurs (elles apparaissent au centre de l'écran, près de leur nom) sont entourées de boîtes de couleurs. Il y a toujours deux boîtes de la même couleur, (étant donné qu'il existe au maximum cinq couleurs différentes, vous pouvez faire jouer tous les joueurs par paires, sauf bien sûr celles du gardien de but). Ces boîtes représentent des joueurs (en général ceux qui occupent les mêmes postes mais sur deux ailes différentes : par exemple l'arrière droit et l'arrière gauche). Pour établir les paires (ou les supprimer), cliquez sur les icones représentant la tête des joueurs concernés. Normalement, leurs paramètres par défaut conviennent à la plupart des tactiques, à condition qu'elles ne soient pas trop fantaisistes.

D'autres changements tactiques peuvent être réalisés par la permutation de joueurs sur le terrain, par le remplacement à partir du banc ou au sein de l'équipe disputant le match. Pour obtenir toutes ces modifications, cliquez d'abord sur le nom d'un joueur puis sur celui du joueur avec lequel vous souhaitez le faire permuter. Tous deux changeront alors leur place (en cliquant sur la tête de l'un des joueurs du bas de la liste : ils se détachent d'un fond bleu sombre ; vous ferez défiler les membres de l'équipe qui ne font pas partie actuellement des onze joueurs de champ ou du banc des remplaçants).

L'ENTRAÎNEUR ADJOINT

Afin d'aider le joueur à saisir parfaitement toutes les implications des changements tactiques qu'il se propose d'effectuer, l'entraîneur adjoint (qui apparaît également dans tous les menus d'équipes d'avant match et qui comprend comment l'ordinateur calcule les potentialités d'une équipe donnée) vous prodiguera des conseils chaque fois que vous effectuerez ces changements au cours de la partie (sauf pour les remplacements effectués à partir du banc). Ces recommandations apparaîtront sous la forme de coches et de croix tracées à côté du nom des joueurs. Si le visage de l'un d'eux est marqué d'un "X", l'entraîneur adjoint considère que le changement tactique a été préjudiciable au joueur en question par rapport à la tactique précédente. A l'inverse, une coche sur le visage du joueur indique que le dernier changement tactique lui a été bénéfique.
Les coches et les croix des joueurs sont parfois assez nombreuses pour provoquer l'apparition, de temps en temps, d'une plus grosse coche ou croix placée au-dessus de la composition de l'équipe. Leur adjoint présumé indique que le dernier changement tactique apporté à l'équipe par vos soins a eu un effet significatif, non seulement sur chacun des joueurs concernés, mais également sur les performances potentielles de l'ensemble de l'équipe.

Le Vieux Manuel

Conseils de pro : trucs et astuces tactiques



Les coches et les croix, les grosses en particulier, ont une réelle influence sur les performances des joueurs sur le terrain et sur le calcul de tout résultat donné par l'ordinateur.
Peut être préférerez-vous, si vous êtes joueur-entraîneur, ne pas tenir compte des conseils de l'entraîneur adjoint et adopter des tactiques plus particulièrement adaptées à votre style de jeu. Si lorsque vous faites une longue passe, vous remarquez que le ballon parvient systématiquement à l'équipe adverse ou dans une zone vide du terrain, rendez-vous à l'emplacement normalement occupé par le ballon après cette passe et comblez cet espace en y plaçant l'un de vos joueurs.

Pour l'élaboration de votre propre formation, commencez de préférence par importer la formation prédéfinie favorite (par exemple le 4-4-2). Déplacez ensuite à votre gré les joueurs sur les 35 positions du ballon, afin d'obtenir le plus grand nombre possible de coches. Une fois satisfait, sauvegardez la nouvelle formation et essayez d'en imaginer des variantes plus "défensive" et "offensives". Vous aurez alors le choix entre trois formations personnelles : la première sera utilisée pour une partie normale, la deuxième interviendra lorsque vous menez difficilement à la marque et qu'il ne reste que quinze minutes à jouer, et la dernière servira lorsque vous devez marquer un but à tout prix. Incroyable, n'est ce pas !

Essayez, dans la mesure du possible, d'avoir un seul porteur du ballon à la fois, soutenu par ses coéquipiers. Si les joueurs évoluent par paires, déterminez les mouvements de l'un des joueurs et ils seront reproduits sur l'autre aile du terrain. L'idéal serait qu'au cours d'une partie, vous définissiez de nouvelles tactiques à chaque fois que vous changez la disposition de vos joueurs, car les qualités spécifiques d'un joueur peuvent également convenir à des tactiques de jeu légèrement différentes et donc à un autre joueur évoluant au même poste sur le terrain. Cependant, un tel souci du détail s'avère probablement impraticable pour la plupart des joueurs.
Peut-être découvrirez-vous que certaines tactiques sont efficaces lorsque vous êtes l'entraîneur de l'équipe et qu'elles ne le sont plus lorsque vous êtes à la fois joueur et entraîneur, ou lorsque vous consultez directement les résultats. Dans ce cas, il vaut peut-être mieux créer et sauvegarder une autre série de tactiques personnalisées pour chaque type de jeu, et l'employer lorsque la situation l'impose.

PERSONNALISER LES EQUIPES

L'option Edit Custom Teams vous permet de personnaliser votre copie de SWOSECE. Pour cela, il vous suffit de sélectionner une équipe dans la liste, d'appuyer sur le bouton d'action lorsque le curseur fait clignoter le nom du joueur, de l'équipe ou du manager que vous voulez changer. Il ne vous reste plus qu'à entrer le nouveau nom souhaité et d'appuyer sur le bouton d'action ou bien sur la touche "Entrée" du clavier. Vous pouvez alors sélectionner la couleur des cheveux ou de peau de votre joueur en cliquant sur son visage, pour faire défiler les trois options disponibles.
Pour changer l'équipement des joueurs, choisissez tout d'abord le type de maillot que vous désirez en le sélectionnant à l'aide du bouton d'action, à droite de l'écran. Placez ensuite le curseur sur le maillot plus grand et appuyez sur le bouton d'action. Continuez à appuyer sur ce dernier et déplacez le joystick vers la gauche et la droite pour faire défiler les couleurs principales, vers le haut et le bas pour faire défiler les couleurs secondaires (pour les manches ou les rayures). Procédez de la même manière pour changer les shorts et les chaussettes des joueurs. Vous pouvez à tout instant rétablir les couleurs de départ en cliquant sur la boîte Undo (Annuler), située en bas à droite de l'écran.

Le vieux Manuel



En utilisant la boîte Import (Importer), vous pouvez intégrer n'importe quelle équipe réelle dans votre sélection d'équipes personnalisées (elle n'en disparaîtra pas pour autant des épreuves réelles). Vous pouvez ainsi intégrer jusqu'à 48 équipes dans votre sélection personnalisée, les sauvegarder sur le disque dur et vous en servir pour disputer vos propres championnats et coupes.

MOMENTS FORTS

Pour sauvegarder les meilleurs moments (ou les parties en cours, les équipes personnalisées ou quoi que ce soit d'autre), il vous faut une disquette ordinaire vierge, ou bien de la place sur votre disque dur.

** Pour plus de détails, consultez la carte de référence propre à votre machine.

OPTIONS

Elles permettent de modifier certains paramètres du jeu :

FRIENDLY/DIY GAME LENGHT (MATCH AMICAL/COMPETITON PERSONNALISÉE DUREE DE JEU). Appuyez sur le bouton d'action pour décider de la durée des matchs (vous avez le choix entre trois, cinq, sept ou dix minutes de temps effectif).

FIX PITCH TYPE (CHOISIR LE TYPE DE TERRAIN). Choisissez entre un terrain sec (Dry), dur (Hard), gelé (Frozen), boueux (Muddy), humide (Wet), souple (Soft) ou normal (Normal). Il est également possible de jouer sur un terrain de nature différente à chaque rencontre (Random). Une autre option, Seasonal (terrain de saison), permet, au cours d'un championnat, d'une saison, ou d'une carrière, de choisir un type de terrain correspondant à la période de l'année. Enfin, vous pouvez choisir, pour vos compétitions personnalisées et matchs amicaux, les mois de l'année pendant lesquels vos rencontres seront disputées.

AUTO REPLAY (REVOIR L'ACTION). Choisissez On (activé) si vous souhaitez revoir chaque but inscrit, sinon choisissez Off (désactivé).

ALL PLAYER TEAMS EQUAL (MÊME NIVEAU POUR TOUTES LES EQUIPES). Dans SWOSECE, les équipes ont normalement des niveaux de jeu différents qui correspondent à leur niveau réel de compétition (par exemple l'équipe du Brésil est meilleure que celle de Saint Marin). Si vous ne souhaitez pas qu'une équipe dispose d'un avantage particulier sur une autre en terme de qualité de jeu, activez cette option. L'ensemble des équipes aura alors le même niveau, quelles que soient leurs différences dans la réalité.

AUTO SAVE HIGHLIGHTS (SAUVEGUARDE AUTOMATIQUE DES MEILLEURS MOMENTS). Choisissez On (activé) si vous souhaitez sauvegarder automatiquement les buts de la partie comme des moments forts.

MENU MUSIC (MUSIQUE). Activez ou désactivez l'option musique en choisissant On ou Off.
COMMENTAIRE. Active ou désactive le commentaire.
VUES DU PRÉSIDENT. Active ou désactive les séquences où figure le président.

REVENIR AU DOS. Quitte SWOSECE avec retour au DOS.

le vieux manuel

A VOUS DE JOUER !



Les préparatifs d'avant match sont à présent terminés. L'heure de la compétition a sonné... Une série d'options apparaît sur la droite de l'écran principal.

FRIENDLY (MATCH AMICAL) (un ou deux joueurs). Cette option permet d'opposer, au cours d'une rencontre amicale, deux équipes choisies parmi toutes les formations du monde.

DIY COMPETITION (COMPETITION PERSONNALISEE) (de un à soixante-quatre joueurs). Créez votre compétition en définissant vos propres paramètres.

PRESET COMPETITION (COMPETITION PREDEFINIE) (de un à soixante-quatre joueurs). Engagez-vous dans l'une des compétitions nationales, continentales ou mondiales. Il vous suffit de sélectionner la Coupe du monde ou de visualiser un continent. Choisissez ensuite de disputer l'une des compétitions disponibles sur ce continent (par exemple la Coupe Européenne des Vainqueurs de Coupe) ou de visualiser un pays. Sélectionnez ensuite la compétition à laquelle vous voulez prendre part (par exemple le Championnat anglais.
C'est là que vous trouverez l'option vous permettant de jouer dans le tournoi du Championnat d'Europe. Vous y trouverez toutes les équipes et les rencontres du tournoi de cette année, et vous pourrez représenter une équipe de votre choix.

SEASON (SAISON) (de un à vingt-quatre joueurs). Participez à une saison complète composée d'un championnat et des coupes nationales de l'un des soixante-cinq pays du monde.

CAREER (CARRIERE) (un joueur uniquement). C'est l'option de jeu principale de SWOSECE ; choisissez-la, vous ne le regretterez pas !

MATCHS AMICAUX
Sélectionnez les deux équipes qui vont s'affronter. Choisissez au préalable parmi les options suivantes :

LOAD OLD COMPETITON (CHARGER UNE COMPETITION PASSEE). Sélectionnez cette option pour charger une compétition précédemment disputée et sauvegardée par vos soins (d'autres options sont susceptibles d'apparaître si vous interrompez un championnat ou une coupe).

PITCH TYPES (TYPES DE TERRAIN). Utilisez le joystick pour mettre en surbrillance la boîte affectée au choix du type de terrain (Pitch Type). Chaque pression du bouton d'action modifiera le type de terrain du match amical (vous pouvez choisir des conditions climatiques saisonnières pour toutes les compétitions personnalisées).

SUBSTITUTES (REMPLACEMENTS). Mettez en surbrillance une des boîtes et appuyez sur le bouton d'action pour modifier le nombre de remplaçants disponibles, ainsi que ceux d'entre eux que vous pouvez effectivement utiliser pendant un match.
Choisissez EXIT (QUITTER) si vous changez d'avis, ou OK pour continuer. Vous devrez ensuite choisir vos équipes pour le match amical ou la compétition choisis.

Le vieux Manuel



Il faudra ensuite choisir vos équipes pour le match amical ou la rencontre de la compétition sélectionnée. Choisissez d'abord le type d'équipes avec lequel vous souhaitez jouer parmi les options Custom (Personnalisé) Club ou National, puis le continent (si disponible), le pays, la division (si disponible) et enfin les équipes. Mettez en surbrillance une équipe sélectionnée et appuyez sur le bouton d'action une, deux ou trois fois selon que vous désirez qu'elle soit dirigée automatiquement, par vous-même (en qualité de joueur-entraîneur) ou si vous souhaitez uniquement prendre les décisions, sans intervenir physiquement dans le match (Voir Commencer le match).

DIY Competition (Compétition personnalisée)

L'option DIY Competition (CompEtition personnalisEe) vous permet de créer trois types d'épreuves :

LEAGUE (CHAMPIONNAT). Pour cette option, de deux à vingt-quatre équipes s'affrontent de une à dix fois au cours d'une saison. Vous pouvez récompenser une victoire avec 2 ou 3 points, décider du nombre de remplacements entre 0 et 5 (le nombre de joueurs remplaçants varient également entre 0 et 5 par match). Vous pouvez également fixer les mois de début et de fin de championnat (un tel choix affectera le type de terrain si l'option "seasonal" est activée).

CUP (COUPE). Elle regroupe deux, quatre, huit, seize, trente-deux ou soixante-quatre équipes, que vous sélectionnez en cliquant sur la boîte indiquant le nombre de "rounds". Vous pouvez activer ou désactiver les buts marqués à l'extérieur (si la commande est disponible), choisir le type de match (match aller, retour ou les deux), décider des prolongations et des penalties pour chaque tour. Comme pour le championnat, le nombre de remplaçants varie de 0 à 5, et il vous est même possible de choisir le nom de votre coupe : pour cela, dirigez le joystick sur la boîte bleue, appuyez sur le bouton d'action et entrez le nouveau nom de la coupe. Enfin, vous pouvez là encore fixer les mois de début et de fin de la coupe.

TOURNAMENT (TOURNOI). Les tournois opposent de deux à soixante-quatre équipes, sous la forme d'une combinaison quelconque de championnat et de matchs à élimination directe (peut-être préférerez-vous la forme d'une Coupe du Monde : plusieurs championnats fournissent les seize équipes qualifiées qui, à leur tour, adoptent un mode d'élimination directe). L'option Seeding (semer), que vous activez en cliquant la minuscule boîte située sous le second E de SEEDED, permet de "semer" ici et là un ou tous les "rounds" de l'épreuve. Ainsi, les meilleures équipes ne s'affronteront que dans les phases ultimes de la compétition. Pour modifier le nombre d'équipes participant au tournoi, mettez en surbrillance l'une des boîtes numérotées et continuez à appuyer sur le bouton d'action. A présent, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou réduire le nombre d'équipes engagées dans le tournoi. Relâchez-le lorsque le nombre d'équipes souhaitées est atteint. Par défaut, leur nombre est de vingt-quatre.
Si vous choisissez OK pour l'une de ces options, il vous faudra sélectionner les équipes avant d'entamer le championnat, la coupe ou le tournoi. Choisissez EXIT (QUITTER) pour revenir au menu principal.

PRESET COMPETITON (COMPETITON PREDEFINIE)
Sélectionnez le continent, le pays, la division et l'épreuve à laquelle vous désirez prendre part. Chaque compétition est définie en fonction de critères réels (nombre d'équipes, de tours, matchs

Le Vieux Manuel

aller et retour, etc). Néanmoins, si vous souhaitez changer les équipes de la Compétition présélectionnée, choisissez "Change Teams" pour élaborer les équipes (vous pouvez par exemple retirer le Mexique de la Coupe du monde et le remplacer par les îles Fidji).



SEASON (SAISON)

Sélectionnez le continent, le pays, le championnat et l'équipe désirés. Vous jouerez alors pendant une saison entière et disputerez ainsi toutes les rencontres de championnat, de coupe, et des autres épreuves.

CAREER (CARRIERE) (UN JOUEUR UNIQUEMENT).

Le mode carrière... Nous y voilà ! Vingt saisons à la tête d'une équipe, c'est toute une carrière qui vous tend les bras ! Décidez d'être l'entraîneur ou l'entraîneur-joueur de n'importe quelle équipe du monde. Entrez tout d'abord votre nom, choisissez de commencer en qualité d'entraîneur-joueur ou d'entraîneur (ne vous inquiétez pas, vous pourrez changer à chaque rencontre).
Vous pouvez désormais participer à tous les matchs de votre équipe en tant que joueur à part entière ou depuis le banc, où vous déciderez des tireurs, des tactiques, des achats et des ventes de joueurs, de la gestion des finances du club, etc.

Supposons que vous ayez choisi votre équipe. Vous vous trouvez alors devant l'écran principal qui indique l'ensemble des matchs que vous aurez à disputer cette saison, ainsi qu'une série de neuf petits rectangles colorés en bas de l'écran :

PLAY MATCH (COMMENCER LE MATCH). Cette option vous conduit au match suivant. Vous consulterez en premier lieu, si vous le souhaitez, le tableau du championnat en cours ou un schéma de la coupe dont fait partie le match que vous vous apprêtez à disputer. Pour plus de détails, consultez la section COMMENCER LE MATCH.

SQUAD (EQUIPE). Avec cette option, visualisez et modifiez la composition actuelle de votre équipe et organisez même un match d'entraînement, afin de mettre à l'épreuve de nouveaux joueurs ou de nouvelles tactiques (pour plus de détails, consultez la section suivante).

NEXT MATCH (MATCH SUIVANT). Cette option fait apparaître le match suivant, que votre équipe y prenne part ou non. Vous pouvez alors regarder le match ou consulter le score final.

VIEW COMPETITION (COMPETITIONS EN COURS). Cette option met à jour toutes les compétitions disputées dans votre pays. A chaque fois que cela s'avérera nécessaire, des flèches vers le haut et le bas en rouge à gauche de l'écran vous permettront de visualiser les résultats ou les rencontres. Vous trouverez également dans cette partie votre DOSSIER DE MANAGER personnel, qui s'étend sur 20 saisons et qui retrace la totalité de votre carrière, y compris les trophées que vous pouvez avoir reçus au cours de cette période.

VIEW WORLD (COMPETITIONS MONDIALES EN COURS). Cette option permet de regarder tous les championnats et toutes les coupes actuellement disputées dans le monde.

Le Vieux Manuel



TRANSFERTS (TRANSFERTS). Cette option est décrite plus en détail dans la section qui porte son nom.

JOB OFFERS (OFFRES D'EMPLOI). Si des emplois sont disponibles dans d'autres régions du monde, cette option se mettra à clignoter. Vous pourrez alors l'activer et visualiser les offres d'emploi disponibles. Si vous décidez d'accepter un emploi en fin de saison, vous commencerez alors la saison suivante en qualité de manager de la nouvelle équipe dont vous venez d'accepter l'offre.

CLUB BUSINESS (SITUATION DU CLUB). Cette option fournit un rapport sur la situation financière actuelle de votre club. Vous pourrez donc vérifier l'équilibre des comptes. Les coûts d'exploitation et salariaux des joueurs sont directement liés aux valeurs combinées des joueurs de votre équipe. N'oubliez pas que les recettes d'entrées augmentent en fonction des résultats obtenus par votre équipe en championnat (ne soyez pas déficitaire trop longtemps ou vous pourriez bien être licencié).

EXIT (QUITTER). Cette option permet d'abandonner la partie en cours, de basculer vers un match amical ou de sauvegarder les résultats et autres paramètres sur le disque dur.

SQUAD (Equipe)

Il s'agit de l'écran sur lequel vous pouvez composer votre équipe. (Ce format est également utilisé tout au long de SWOSECE pour la présentation d'un joueur ou de la composition d'une équipe dirigée automatiquement et qui participe à l'une des compétitions).
La liste des membres de l'équipe est affichée en regard de leur position, de leur nationalité et de leur valeur, variable selon leur forme du moment.

Remarque : Hors de la gestion du club, en mode Carrière, la valeur est remplacée par un système d'étoiles qui indique le talent global du joueur. Plus un joueur a d'étoiles, et plus celles-ci sont grosses, meilleur est le joueur. (Certains joueurs peuvent avoir été évalués différemment dans leurs clubs et dans leurs équipes nationales).

En regard du joueur figurent également, en ordre décroissant, ses trois spécialités les plus importantes. C'est un point très important pour la contribution qu'apportera le joueur dans la tactique globale de l'équipe. Les spécialités sont représentées par un code de trois lettres, dont la signification est la suivante :

T : Tacle
H : Tête
P : Passe
S : Rapidité
C : Contrôle du ballon
F : Finition
V : Puissance de tir
Si vous disposez dans votre équipe de plus de dix-sept joueurs, vous pouvez faire défiler les joueurs supplémentaires en cliquant sur la petite icone de la tête du joueur du bas de l'écran (il se détache d'un fond bleu sombre).

Le vieux Manuel



Il existe différents types de joueurs :

G Gardien de but
RB Arrière droit
LB Arrière gauche
D Défenseur
RW Ailier droit
LW Ailier gauche
M Milieu de terrain
A Attaquant

TRIAL (Mise à l'épreuve). Nouveau membre de l'équipe n'ayant pas encore fait ses preuves au niveau professionnel. Il passera en réserve (RES) si vous lui accordez un match dans l'équipe première. Plusieurs nouveaux joueurs à l'épreuve rejoindront l'équipe au cours de la saison.

RES. Joueur ayant participé à quelques matchs en équipe première et cherchant à en jouer quelques-uns de plus pour obtenir du président un contrat définitif.

LOAN (PRET). Il s'agit d'un joueur médiocre recruté par le président pour compléter l'effectif.
Les icones "têtes de joueurs" peuvent également être remplacées par des carrés colorés. Ces derniers indiquent que le joueur concerné fait l'objet d'un carton jaune ou rouge, infligé lors d'un match précédent. Lorsque les joueurs reçoivent un carton jaune ou sont exclus en cours de partie, ils accumulent des points de pénalités, susceptibles de provoquer une suspension pendant plusieurs matchs. Voici comment fonctionne le tableau des suspensions :

1 carton jaune :	pas de suspension (ne concerne pas les compétitions nationales et personnalisées).
1 carton rouge :	1 match de suspension
2 cartons rouges :	2 matchs de suspension
3 cartons rouges :	3 matchs de suspension

REMARQUE : Si un même joueur reçoit dans la même compétition un carton jaune lors de deux matchs consécutifs, il ne peut participer au match suivant de cette compétition.

Les autres icones de l'écran Equipe concernent les blessures suivantes.

Bandage à la tête. Le joueur a pris un coup sur la tête. Vous pouvez le faire jouer, sa forme physique n'est pas directement affectée. En revanche, il s'expose à une blessure plus grave.

Croix rouge avec un chiffre. Le joueur est blessé et sera indisponible pour le nombre de matchs indiqué par le chiffre. Si le chiffre est remplacé par un point d'interrogation ("?"), la durée d'indisponibilité n'est pas connue mais excédera probablement quatre rencontres.

Croix noire. Le joueur est gravement blessé et indisponible pour le reste de la saison.
Lorsqu'un joueur est blessé ou sous le coup d'une suspension, il ne peut pas participer au match suivant disputé par votre équipe (il n'est accepté ni comme joueur, ni comme remplaçant).

Le vieux manuel



L'écran de l'équipe indique également les meilleurs buteurs de votre équipe et les compétitions au cours desquelles ils ont inscrit leurs buts.

ENTRAINEMENT

C'est la possibilité de tester de nouvelles tactiques et de nouveaux joueurs en faisant jouer votre équipe A contre votre équipe B. Tout se passe comme dans l'option JOUER MATCH, excepté que le joueur est entraîneur d'un côté, et joueur / entraîneur ou entraîneur de l'autre. En choisissant USE, MATCH TEAM vous permet d'utiliser comme équipe A la dernière de vos équipes à avoir participé à un match de compétition. (Un seul match d'entraînement est autorisé entre deux matchs programmés.)

EQUIPES INTERNATIONALES

Si vous êtes manager international, vous pourrez sélectionner une équipe de 20 joueurs avant chaque match, en recherchant dans toutes les ligues du monde des joueurs pouvant jouer pour votre pays. Si votre équipe se qualifie pour la finale de la Coupe du Monde, la finale du Championnat d'Europe, la Copa America ou toute autre grande finale entre équipes nationales d'un continent, vous aurez le droit de sélectionner dans votre équipe 20 joueurs seulement, avec lesquels vous jouerez la totalité de la compétition.

Transferts

Vous voici donc dans la cour des grands ! Pour acheter un joueur, cliquez d'abord sur le bouton Buy Player (Achat de joueurs). Vous pouvez alors faire votre choix parmi les joueurs actuellement disponibles sur le marché dans votre pays (cliquez sur Domestic) ou passer en revue les joueurs à vendre dans le monde entier (cliquez sur Foreign). Il est également possible de contourner le marché et d'essayer d'acheter un joueur absolument indisponible, du moins en théorie.
Pour acheter des joueurs disponibles sur le marché des transferts, cliquez sur la boîte appropriée. Vous pouvez rechercher un type particulier de joueurs : gardiens de but, défenseurs, milieux de terrain ou attaquants. Il est même possible de choisir des joueurs faisant preuve de dispositions particulières pour les passes (Passing), les tirs (Shooting), le jeu de tête (Heading), les tacles (Tackling), la maîtrise du ballon (Ball control), la vitesse (Speed) ou la finition (Finishing) ; cliquez sur les boîtes bleues pour faire défiler ces options. En choisissant l'autre boîte, vous pouvez fixer le montant de votre budget. Vous pouvez enfin laisser les trois boîtes sur Any, pour visualiser la liste complète des joueurs actuellement disponibles. Appuyez ensuite sur List (liste) pour obtenir leurs noms (si l'écran ne peut pas tous les afficher en une seule fois, cliquez sur More (Autres noms) pour faire défiler la liste complète. Si un joueur vous intéresse, cliquez sur son nom pour faire une offre.

L'écran des offres affiche le nom et la valeur du joueur, ainsi que le montant de votre offre. Pour l'accroître ou la réduire, placez le curseur au-dessus de la valeur du joueur, continuez à appuyer sur le bouton d'action et déplacez le joystick à gauche et à droite l'obtention du montant désiré. Si vous souhaitez accompagner votre offre d'un de vos joueurs, cliquez sur la boîte verte contenant le symbole "+", située immédiatement sur la droite. La liste des joueurs de votre équipe apparaît. Cliquez sur le nom du joueur que vous souhaitez ajouter à l'offre. L'écran des transferts réapparaît et le nom de ce joueur s'affiche sous votre offre. Si vous souhaitez ajouter un autre de vos joueurs à la transaction, cliquez sur la boîte "+" verte, apparaissant sous le nom du premier joueur. Vous pouvez ajouter un maximum de deux joueurs à votre offre.

Le Vieux Manuel



Pour les supprimer, cliquez sur la boîte contenant le signe "-", à côté de votre offre financière. Pour acheter un second joueur issu de la même équipe, cliquez sur la boîte verte contenant le symbole "+", située sous le nom du premier joueur pour ensuite sélectionner le joueur supplémentaire que vous souhaitez acquérir. L'équipe qui reçoit votre offre peut accepter la transaction, la refuser et vous permettre de surenchérir, ou simplement la rejeter.

Si vous souhaitez acheter un joueur qui n'est pas encore sur le marché, procédez de la même façon que pour l'acquisition des joueurs classiques, après vous être adressé directement à l'équipe concernée (cela implique que vous sachiez dans quelle équipe évolue le joueur que vous convoitez et que vous soyez prêt à l'acquérir pour une somme largement supérieure à celle que vous escomptiez).

Remarque : dans le mode Carrière, nous vous conseillons de débuter comme dirigeant dans un club de faible division afin de mieux progresser par la suite. Bien entendu, vous pouvez commencer avec l'une des meilleures équipes mais votre réussite ne vous donnera pas autant de satisfaction que si vous étiez parti de rien, et il vous faudra beaucoup plus d'efforts pour parvenir au summum, la direction internationale.

COMMENCER LE MATCH

Cette option générale est disponible pour tous les matchs amicaux, les rencontres disputées dans le cadre de compétition personnalisées, prédéfinies, mais également des modes Carrière et Saison.

Vous pouvez choisir de ne consulter que le résultat d'un match (sélectionnez alors RESULT), ou constituer votre équipe, pour ensuite participer au match ou assister de votre banc à la rencontre, angoissé ; tout dépend de votre choix initial entre "Player-Coach" (joueur-entraîneur) et "Coach" (entraîneur).

Il est même possible, pour les matchs opposants deux équipes dirigées automatiquement, de sélectionner VIEW MATCH. Vous deviendrez alors le simple spectateur d'une rencontre acharnée.

STATS permet la consultation de statistiques sur le déroulement de la compétition en cours (pour une coupe ou un tournoi, le tour actuellement disputé est en surbrillance), du tableau des meilleurs buteurs ou encore de l'ensemble des équipes de la compétition.

Scouting / Highlighting Players (Surveillance / repérage de joueurs). Avant de voir ou de jouer un match (y compris les matchs d'entraînement), il est possible, grâce aux écrans de Formation qui apparaissent avant chaque jeu, de marquer un joueur d'un côté ou des deux.

Pendant tout le match, le joueur ainsi marqué sera repéré par un losange clignotant au-dessus de sa tête. Cette fonction du jeu, qui peut être utilisée aussi bien dans le camp du joueur que dans celui de l'ordinateur, s'avère utile pour différentes raisons. Dans les matchs d'entraînement, elle permet de garder un œil sur les nouveaux joueurs ou sur ceux qui occupent de nouveaux postes. Dans les matchs ordinateur contre ordinateur, elle peut servir à observer les joueurs candidats à l'achat, ou à surveiller ceux des adversaires les plus inquiétants pour votre équipe dans les matchs à venir. Dans les matchs du joueur, elle peut être utilisée pour repérer un certain joueur vedette, par exemple si vous voulez qu'il obtienne le ballon aussi souvent que possible. Sur la liste consultée juste avant par

Le Vieux Manuel



VIEW TEAM, VIEW OPPO ou VIEW OTHER, vous pouvez sélectionner le nom du joueur que vous voulez surveiller ou marquer, et maintenir le bouton d'action enfoncé jusqu'à ce que la tête du joueur clignote. Ce joueur sera désormais repéré sur le terrain.

LE MATCH

Cliquez à nouveau sur MATCH pour faire apparaître la liste de vos joueurs, ainsi qu'un petit schéma de la formation actuelle de votre équipe. Il est possible de changer la composition de l'équipe, la formation, ou d'élaborer des tactiques, tout cela en suivant les conseils de votre entraîneur adjoint. Enfin, vous pourrez également consulter la composition de l'équipe adverse ainsi que sa formation.

Notez que pour toutes les compétitions, vous pouvez passer du rôle d'entraîneur à celui de joueur-entraîneur et inversement, et consulter les résultats de votre équipe. A l'écran de l'équipe d'avant match, mettez en surbrillance la petite boîte indiquant votre rôle actuel et appuyez sur le bouton d'action pour passer de l'un à l'autre. Par exemple, peut-être préférez-vous être entraîneur pour les matchs de championnat et joueur-entraîneur pour les prestigieuses épreuves de coupes. Enfin, vous pouvez simplement consulter les résultats si vous n'avez pas assez de temps.

REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES

Problèmes techniques : questions / réponses

Q. SWOSECE ne démarre pas ou bogue en cours de partie.

SWOSECE a été conçu pour fonctionner sans problème sur toutes les machines conformes à la configuration de base (4 Mo RAM, processeur 386). Il a passé avec succès les tests effectués avec divers programmes de gestion de la mémoire tels HIMEM, EMM386 et diverses versions du logiciel QEMM de Quarterdeck. Toutefois, tous les PC ne se ressemblent pas et un bon fonctionnement sur diverses machines n'est pas nécessairement garanti sur tous les types de micro-ordinateurs.

SWOSECE a besoin d'au moins 480 ko de mémoire conventionnelle pour fonctionner. Vous pouvez libérer de la mémoire de la façon suivante :

Essayez d'abord de lancer MEMMAKER à partir du DOS. Tapez MEMMAKER /BATCH2, puis appuyez sur Entrée. Consultez votre documentation MS-DOS pour plus de précisions.

Les instructions ci-dessous décrivent d'autres méthodes possibles pour libérer davantage de mémoire en créant un disque de lancement :

SWOSECE est fourni avec un utilitaire de création de disque de lancement qui configure automatiquement vos fichiers de démarrage. Pensez à vous procurer une disquette vierge avant de lancer ce programme.

Utilisateurs du CD : tapez la lettre correspondant à votre lecteur de CD (par exemple D:), puis appuyez sur Entrée. Tapez BOOT, puis appuyez sur Entrée. Continuez en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran.

Utilisateurs des disquettes : mettez la disquette 3 dans votre lecteur. Tapez A:\ (ou la lettre correspondant à votre lecteur de disquettes), puis appuyez sur Entrée. Tapez ensuite BOOT et suivez

Le Vieux Manuel

les instructions qui apparaissent à l'écran.



Si vous rencontrez toujours des difficultés après avoir exécuté le créateur de disque, tentez de redémarrer le micro-ordinateur avec des fichiers config.sys et autoexec.bat conformes à ceux décrits plus loin. Utilisez le programme EDIT de MS-DOS ou un autre traitement de texte et reportez-vous aux manuels correspondants (consultez le manuel du DOS pour la fonction EDIT). Si vous ne désirez pas modifier ces deux fichiers de configuration, utilisez sous DOS la commande FORMAT A: /S, afin de créer une disquette de réinitialisation, copiez ensuite vos fichiers de configuration et modifiez-les à partir de la disquette. Vous pouvez également avoir recours aux options de lancement multiple avec MS-DOS 6.x.

Mettez une disquette dans votre lecteur. A l'invite C:\, tapez FORMAT A: /S et suivez les instructions apparaissant à l'écran. Le cas échéant, remplacez A:\ par la lettre correspondant à votre lecteur si celle-ci est différente.

Une fois l'opération de formatage terminée, tapez A:\, puis appuyez sur Entrée. Vous passez ainsi à la disquette.

Tapez à présent COPY C:\CONFIG.SYS et appuyez sur Entrée.
Tapez à présent COPY C:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur Entrée.

Vous venez de créer un disque de lancement. Modifier ces deux fichiers de façon à ce qu'ils contiennent les lignes suivantes :

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (votre paramétrage de carte son)
DOS=HIGH,UMB	C:\DOS\MSCDEX (vos références de lecteur CD)*
DEVICE=C:\(les références de votre lecteur CD)*	C:\(les références relatives à votre carte son)

* Inclure ces lignes si vous utilisez la version CD-ROM.

Chaque utilisateur doit indiquer les références se rapportant à son propre lecteur CD, et c'est pourquoi il n'est pas possible d'indiquer une configuration standard. Vos fichiers de configuration doivent normalement déjà mentionner les références adéquates et il est conseillé de procéder à des opérations de copier-coller. Vous pouvez également vous reporter aux manuels de votre carte son et de votre lecteur CD.

1. Désactivez Smartdrive ou diminuez la taille de son cache. Cette mesure est particulièrement importante si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM puisque le jeu nécessite un minimum de 3 Mo.

2. Votre carte son peut être mal configurée. Utilisez l'option INSTALL pour la paramétrer correctement.

3. Ne retirez pas le CD-ROM de votre lecteur. Il doit être présent dans votre lecteur en cours de partie.

Le vieux Manuel



4. Sous Windows 95, essayez de modifier la quantité de mémoire allouée à SWOSECE ou essayez de lancer SWOSECE en mode MS-DOS.

Q. SWOSECE fait apparaître le message "Not enough conventional memory" (mémoire conventionnelle insuffisante) au démarrage.

1. SWOSECE n'exige que 480 Ko de mémoire conventionnelle. L'immense majorité des utilisateurs ne devrait pas rencontrer de problème à ce niveau. Si vous ne pouvez obtenir 480 Ko de mémoire conventionnelle, essayez les démarches suivantes.

2. Lancez l'utilitaire MEMMAKER (sous MS-DOS 6.x). MEMMAKER devrait dégager plus de 480 Ko en mémoire conventionnelle.

3. Si vous utilisez QEMM, lancez le sous-programme OPTIMIZE (OPTIMISER). Vous devriez pouvoir obtenir plus de 480 Ko en mémoire conventionnelle disponible.

4. Utilisez les fichiers de configuration décrits plus haut dans cette section. Vous devriez obtenir une exécution sans faille.
5. Sous Windows 95, essayez d'allouer plus de mémoire à SWOSECE ou démarrez le jeu en session DOS.

Q. Le son ne fonctionne pas une fois SWOSECE lancé.

1. Assurez-vous que votre carte son est correctement configurée et fonctionne bien avant de démarrer SWOSECE. Vérifiez que les fonctions MIDI et Digital Sound sont bien activées (ON) lorsque vous lancez INSTALL. Utilisez le programme INSTALL de SWOSECE et assurez-vous à nouveau de la bonne configuration de votre carte son.

Q. Avec la version CD-ROM de SWOSECE, je n'entends pas les commentaires en cours de partie.

1. Si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM, les fichiers vocaux ne sont pas activés et vous n'entendrez qu'un nombre limité d'effets sonores en cours de partie. Avec 8 Mo de RAM, vous devez pouvoir entendre l'ensemble des effets sonores et des commentaires. Malheureusement, les fichiers vocaux des commentaires ne figurent pas dans la version disquette.

Si votre système répond aux critères ci-dessus, il vous faut ensuite libérer davantage de mémoire. Essayez de supprimer SMARTDRV.EXE de votre autoexec.bat. Si cela ne résout pas le problème, créez un disque de lancement de la façon indiquée plus haut.

Q. Après avoir configuré ma carte son et paramétré mon joystick, je peux jouer. Mais si j'essaie de modifier les paramètres de ma carte son, le programme d'installation ne me permet pas de sélectionner la configuration son dans les menus. Il me faut réinstaller le jeu pour pouvoir la modifier.

R. Vous pouvez modifier les paramètres de la carte son sans utiliser le programme d'installation. Passez dans le répertoire SWOSECE et tapez SOUND /H, puis appuyez sur Entrée. Vous arrivez ainsi à l'écran d'installation des pilotes Miles dans lequel vous pouvez sélectionner vos options de son.

Q. Je ne peux pas installer le jeu dans des sous-répertoires. J'obtiens sans cesse le message "DOS error - file not found".

R. Ceci vient de ce que vous essayez d'installer le jeu dans un sous-répertoire (par exemple

Le vieux Manuel

C:\JEUX\). Vous devez installer le jeu dans le répertoire racine de votre disque dur, puis déplacer manuellement le répertoire SWOSECE complet dans le sous-répertoire où voulez mettre le jeu.



Q. Chaque fois que j'essaie de lancer SWOSECE, j'obtiens le message d'erreur "Bad command or file name".
R. Il vous faut réinstaller le jeu. Vérifier que vous avez assez de place sur le disque dur. Il vous faudra peut-être supprimer certains programmes anciens et inutiles, par exemple démonstrations de jeux ou titres de sharewares.

Q. Après avoir quitté Windows 95 et être revenu en mode MS-DOS, je ne parviens pas à configurer ma carte son. J'obtiens chaque fois un message du genre ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND.
R. Cliquez sur le bouton DEMARRER, puis cliquez sur PROGRAMMES et sélectionnez MSDOS. Relancez à présent l'installation et configurez votre son.

Q. Après installation, je clique sur sound pour configurer ma carte son, mais le programme bogue, et l'écran devient noir.
R. Essayez de configurer le son manuellement en tapant SOUND /H à l'invite C:\SWOSECE.

Q. Après configuration, et pendant le chargement, j'obtiens à chaque fois le message "unable to load dig.ini and midi.ini".
R. Ceci est dû au fait que vous n'avez pas de pilote son installé, ou pas de carte son dans votre système. Si vous avez une carte son, lancez install et paramétrez votre son.

Q. Sur l'écran de configuration, j'obtiens le message "Access denied - disk is full or write protected" lorsque j'essaie de d'enregistrer mes paramètres.
R. Ceci est dû au fichier de configuration setup.dat, qui est activé en lecture seulement. A l'invite C:\SWOSECE, tapez : ATTRIB -R SETUP.DAT, puis Entrée. Essayez à présent de lancer le programme d'installation à nouveau, et vous devriez pouvoir enregistrer votre configuration.

Q. Chaque fois que j'essaie de lancer le jeu, j'obtiens le message "DOS 4GW Protected Error. divide stack overflow."
R. Changez les paramètres de son dans l'utilitaire de paramétrage du son en Soundblaster Pro. Midi music doit être réglé sur Soundblaster Pro (ancienne version) ou 100 % compatible, et Digital Audio doit être réglé sur Soundblaster Pro ou 100 % compatible. Si l'erreur subsiste, essayez des pilotes de cartes son différents. Veillez à utilisez les mêmes pilotes. Vous ne résoudrez pas le problème en les mélangeant.

Q. Lorsque j'essaie de lancer le jeu, un écran noir apparaît, et le système se bloque.
R. Vérifiez que le système ne contient pas d'autres versions de DOS4GW.EXE. Vous devriez créer un disque de lancement et remplacer la ligne commençant par PATH C:\ ... par PATH C:\SWOSECE. SWOSECE ne cherchera désormais les versions de DOS4GW.EXE que dans son propre répertoire.

Q. SWOSECE fonctionne trop lentement.
1. SWOSECE détecte automatiquement la vitesse d'exécution de votre ordinateur PC afin de lancer soit sa version "complète", soit sa version "réduite". La seule différence entre les deux réside dans

Le vieux Manuel



le fait que la version "réduite" ramène le nombre des couleurs chargées au niveau inférieur en cours de partie. Cela ne change en rien le mode de fonctionnement mais les possesseurs de micro-ordinateurs plus lents (en particulier ceux qui ne possèdent pas de VL (VESA Local) bus ou de carte graphique PCI) pourront jouer avec SWOSECE à une vitesse convenable. Si SWOSECE ne détectait pas correctement la vitesse d'exécution de votre PC, le programme pourrait se charger en version "complète" alors qu'il devrait démarrer sa version "réduite". Le déroulement d'une partie serait alors ralenti. Dans ce cas, démarrez SWOSECE en tapant SWS/H pour obliger le programme à charger sa version "réduite" lors du démarrage.

2. Si le processeur de votre ordinateur est inférieur à un 386DX40, SWOSECE ne fonctionnera pas à une vitesse convenable, même en version "réduite" si vous ne disposez pas d'une carte graphique VESA ou PCI. Les cartes de ce type sont très rares sur les ordinateurs 386.

Q. SWOSECE ne peut être paramétré ou exécuté depuis Windows.
R. SWOSECE ne fonctionne pas sous Windows, sauf Windows 95. Si vous avez une version antérieure de Windows, vous devez la quitter et revenir au DOS pour pouvoir lancer SWOSECE. Il est recommandé de lancer la machine directement sous DOS avant de lancer SWOSECE. Si vous avez Windows 95, consultez la partie intitulée Windows 95, au début de ce manuel.

Q. La boîte OK n'apparaît pas sur l'écran de composition de l'équipe.
R. Il vous faut réorganiser votre équipe de façon correcte. Vous devrez d'abord vous placer sur le joueur du bas de la liste de l'équipe. Vous devez ensuite placer le curseur sur la tête du joueur. Si vous appuyez sur le bouton d'action à ce moment-là, vous pourrez passer d'un joueur à l'autre. Si vous n'avez pas assez de joueurs dans votre équipe, des joueurs en prêt y seront automatiquement ajoutés. Il faudra également placer dans cette case les joueurs blessés ou suspendus. Le bouton OK doit cette fois apparaître, et vous allez pouvoir jouer à SWOSECE.

PROBLÈMES GÉNÉRAUX DE DÉROULEMENT DU JEU

Q. Que dois-je faire pour bien utiliser les diverses tactiques ?
L'éditeur de tactiques divise le terrain en 35 zones. Chaque joueur dispose d'aptitudes particulières dont il peut faire bénéficier l'équipe, mais uniquement lorsqu'il se trouve placé dans la zone correspondante (pour déceler ces aptitudes particulières, observez les joueurs en pleine action ; vous pouvez également sélectionner certaines caractéristiques lors du transfert de joueurs vers votre équipe). Si, par exemple, vous placez un arrière vers l'avant, et qu'il passe la majeure partie de son temps à se positionner à proximité du but, toutes ses aptitudes destinées à bloquer un attaquant seront mobilisées en vain et sa valeur ne progressera pas, car sa contribution aux performances de l'équipe sera nulle, du moins en ce qui concerne le calcul automatique de la performance de l'équipe. En réalité, ses aptitudes au tacle ne peuvent être exploitées dans la zone de penalty adverse. Défenseur, il risque de se retrouver dans la position d'un attaquant, ce qui, bien entendu, nuira d'autant plus à ses performances. Cette question est essentielle car cette mauvaise position affecte non seulement les performances du joueur sur le terrain, mais également le calcul automatique des résultats de votre équipe. A plus long terme et dans le mode Carrière, cela pourrait être fortement préjudiciable à la valeur du joueur, car celle-ci ne cessera de chuter, si vous persistez à le faire jouer à un poste qui ne lui convient pas. Inversement, si vous positionnez parfaitement un joueur et que ses aptitudes physiques sont exploitées au mieux, vous devriez voir sa valeur

Le Vieux Manuel

augmenter progressivement.



Divers facteurs déterminent la contribution d'un joueur. Ses aptitudes et talents particuliers par rapport à la zone du terrain qu'il occupe (pour la finition, il est certainement plus utile devant le but), sa proximité par rapport au ballon, l'écart entre sa position et la zone qui lui est normalement attribuée, sa proximité avec ses partenaires, sa capacité à gagner à temps une zone favorable du terrain après avoir quitté une position définie et qu'il occupait avant le départ du ballon. Ainsi, un arrière sera favorisé à l'arrière lorsqu'il sera employé à bloquer les attaquants dans ou à proximité de la surface de réparation. Si le ballon se trouve à proximité du but adverse, sa contribution diminuera de moitié.
Tout bien considéré, la meilleure marche à suivre est de rapprocher les demis du ballon sans qu'ils le précèdent. Essayez de faire en sorte que vos ailiers chassent le ballon autant que possible, et le suivent à travers le terrain sans le "coller" partout. Sur les ailes, la vitesse d'évolution est un facteur très important - un joueur véloce aura une contribution importante. Vous autoriserez vos arrières à poursuivre le ballon en couvrant au besoin les ailiers. N'oubliez pas que vous pouvez avoir recours à la fonction "Flip on" (basculer), de façon à ce que lorsque vous activez un équipier, les autres le suivent en se conformant à son évolution.

Si vous vous apercevez que l'un de vos équipiers se révèle bon attaquant alors qu'un autre ne l'est pas, portez vers l'avant celui qui est meilleur en attaque et ramenez l'autre vers l'arrière pour contrebalancer. Si vous avez deux avants bien placés, il est souvent judicieux d'en placer un légèrement en retrait pour qu'il puisse passer le ballon à son équipier mieux placé. Les vrais matchs se jouent souvent de la sorte, et vous bénéficiez aussi de l'avantage d'avoir un des joueurs davantage à proximité du ballon, ce qui accroît ses points de contribution. Se rapprocher du ballon est la clef du succès.

Q.. Et si j'achète un nouveau joueur ?
Si vous achetez un nouveau joueur, c'est très certainement qu'il dispose d'aptitudes faisant défaut aux équipiers dont vous disposez. Ainsi, si vous le faites entrer sur le terrain en remplacement d'un autre joueur, vous devrez adapter légèrement les tactiques adoptées, afin de vous ajuster aux différences d'aptitudes relatives à la zone contrôlée. Il s'agit de procéder à une véritable direction de l'équipe, de la considérer en tant qu'entité globale. Si vous deviez vous adonner totalement à la direction de l'équipe, ce que vous n'avez sans doute pas la possibilité ou l'envie de faire, il vous faudrait moduler vos tactiques subtilement avant chaque rencontre afin de prendre en compte toutes les ressources de votre équipe.

Q. Comment puis-je facilement utiliser des stratégies pour triompher de l'équipe adverse ?
Les capacités de la partie adverse influent peu sur la contribution de votre équipe. Par conséquent, que vous disposiez cinq joueurs à l'attaque et deux à l'arrière l'inverse ne porte pas à conséquence. Ce qui compte, c'est la façon dont votre équipe se comporte, et non le comportement de l'adversaire. Mais veillez à adopter la formation adéquate. Si vous menez un à zéro à dix minutes du coup de sifflet final, adoptez une formation défensive. Vous verrez, c'est payant.

Q. Comment puis-je améliorer les performances de mon équipe ?
Si vous faites un bon usage des tactiques et si vous sélectionnez judicieusement votre équipe, vous pouvez améliorer sensiblement ses performances. La plupart des joueurs ne se préoccupent pas

Le Vieux Manuel



d'élaborer leurs propres tactiques et utilisent les formations par défaut. A l'origine, nous avions testé une version prototype de SWOSECE avec l'équipe de Norwich City, détentrice d'environ 14 "points invisibles". Sans acquérir de nouveau joueur, nous étions parvenus à faire passer ce capital à 21 points, uniquement en modifiant les tactiques de jeu. Ces manipulations ont permis une augmentation de 50% du capital "points invisibles", ce qui rendait cette équipe plus forte que Liverpool, à l'époque. Chaque fois que l'entraîneur adjoint fait apparaître une grosse coche en haut de la liste de vos joueurs, il vous informe que l'équipe a amélioré d'une unité son capital "points invisibles". Aussi, recherchez à tout prix ces coches et fuyez les grosses croix comme la peste !

Q. Comment puis-je prévoir le résultat d'un match ?

Chaque joueur apporte à l'équipe un certain nombre de "points invisibles". Ce capital est alors comparé à celui de l'équipe adverse, ce qui permet de déterminer le résultat du match. Vous pouvez donc étudier votre équipe, évaluer la contribution individuelle de chaque joueur en terme de "points invisibles" pour ensuite apprécier celle de l'équipe entière. En évaluant le capital de l'équipe adverse, vous pouvez vous faire une idée assez précise du résultat probable du match.

L'équipe alignant le meilleur capital emportera généralement la rencontre ou fera match nul. En tout état de cause, il serait bien rare qu'elle perde. Mais d'autres facteurs interviennent pour modifier le résultat, comme l'avantage indéniable pour une équipe de jouer à domicile, ou encore un facteur aléatoire ajouté ou soustrait du capital "points invisibles" de chaque équipe. Admettons que Manchester United affronte York City. Si York se voit attribuer un nombre aléatoire élevé en la circonstance, et que Manchester en obtient un très faible, il est toujours possible de voir York triompher de Manchester. Mais ce cas reste très exceptionnel. La stratégie est de porter les points obtenus par l'équipe au plus haut niveau possible.

Le Vieux Manuel

CREDITS



SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION
A SENSIBLE SOFTWARE GAME

Original game design by Jon Hare & Chris Chapman
Additional design by Jon Hare, Chris Chapman, Chris Yates & David Korn
Program code by Chris Chapman
Graphics by Jon Hare & Stoo Cambridge

PC Version by Wave Software

Programmed by Scott Walsh
Enhanced Graphics by Dave Garrison
Wave rendered sequences by Mark Jagger

Music and sound effects by Richard Joseph, Alex Joseph, Graham King & Jason Page
Soundtrack under license from Sensible Soundware Ltd
Original soundtrack by Jon Hare, Richard Joseph & Jason Page
The track ëGoalscoringsuperstarheroí written by Jon Hare
Vocals by Jackie Read
English commentary by Jonathon Pearce
Recording co-ordination by Micheal Burdette
Processed by Audio Interactive Ltd
German speech by Warner Interactive (Germany) GMBH
French and Italian speech by Polylang Ltd
Sound drivers by Miles Design Inc.

Video direction by Wesley Dunton
Video production and editing by Activate Productions

Many thanks to Braintree Town F.C. for the use of their facilities

Chairman, changing room and rendered video scenes by Arc Developments
Design and Implementation by Carl Entwhistle & Steve McFarlane
Arc Developments co-ordination by Paul Walker

Research by Mike Hammond & Serge van Hoof
Quality assurance management by Rob Smith
Customer Services by Nick Bridger & Jamie Barber
Product localisation planning by Cara McMullan
Product Manager (Marketing) Liz Morris
Box Artwork by Kee Scott Associates
Manual by Jon Hare, Stuart Campbell, Richard Hewison & David Nottingham

Le vieux Manuel



Playtested by Chris Chapman, Jon Hare, Mark Dearsley, David Wilkin, David Nottingham

Produced by Steve Sargent & David Nottingham

Uses Miles Sound System from RAD Software. Copyright ©1994-1995 by Miles Design, Inc.

Le Vieux Manuel