

# GOAL!

MANUEL EN  
FRANÇAIS

Avec le soutien d' Adidas

**adidas** 



virgin games présente

VIRGIN GAMES PRESENTE

# FOOTBALL

© 1993 dino dini

© 1993 Dino Dini  
INFOS EQUIPES

Conception et Programmation: Dino Dini

Production pour Dini & Dini: Pam Dini

Conversion IBM PC: Chris Sawyer

Graphismes: Design Systems

Musique et Effets Sonores: Allister Brimble

Arbitrage Virgin Games: "Iron" Mike Merren

Programme de la Journée de Matches: Richard "Hatter" Hewison

Sur le banc Matthew 'El Tel' Walker

Design et graphismes de Funhouse



# table des matières

## TABLE DES MATIERES

Introduction .....	3	Options avancées .....	32
Matériel requis .....	4	Transférer des joueurs .....	32
Instructions de chargement .....	4	Editer les équipes .....	33
Problèmes de chargement .....	4	Défi arcade .....	34
Football - Vue d'ensemble pour les débutants .....	5	Contrôle joueur .....	35
Règles du football .....	5	Mouvement du joueur loin du ballon .....	36
Terrain de football .....	6	Course .....	36
Maîtriser les menus .....	7	Tacles .....	37
Démarrage rapide .....	8	Le coup de tête .....	38
Le menu principal .....	8	L'amortissement de la poitrine .....	38
Options .....	9	Le ciseau .....	38
Match simple .....	14	Contrôle du ballon .....	38
Sélectionner joueurs .....	15	Le dribble .....	39
Autres options .....	18	Le blocage du ballon .....	39
Scanner .....	18	Le blocage et le changement de direction .....	39
Replays .....	19	L'arrêt .....	40
Pause .....	20	Passes .....	40
Vues variées .....	21	Le Shoot .....	41
Remplacements .....	21	Donner de l'effet .....	42
Entraînement .....	22	Balles arrêtées .....	42
Entraînement libre .....	22	Remises en jeu .....	43
Coup d'envoi .....	24	Tir de coups francs .....	44
Entraînement aux penaltys .....	24	Défense contre coups francs .....	44
Ligue .....	25	Corners .....	45
Editer les équipes .....	30	Dégagements de but .....	45
Equipe et manager .....	30	Penaltys .....	45
Première et deuxième tenues .....	30	Cartons .....	46
Joueurs .....	31	Le guide de Goal! pour les mauvais perdants .....	47
Attributs des joueurs .....	31	Méthodes .....	47
Choisir les joueurs .....	32	Les 6 meilleures excuses .....	47



# introduction

## INTRODUCTION

Le football est un sport qui captive des millions de personnes dans le monde entier. Vous pouvez maintenant vivre la partie de football la plus agréable et la plus captivante dans le confort de votre fauteuil. Goal! apporte une foule d'options tant sur le terrain qu'à l'extérieur.

A l'extérieur du terrain, vous pouvez établir vos propres compétitions de ligue et de coupe, choisir les 32 équipes d'un seul coup, sur une liste pré-établie en contenant 144, ou créer les vôtres, choisir parmi des types de terrain variés, des conditions météo, les officiels, modifier la longueur de chaque match, changer la vue (de grande à petite), ou changer l'orientation du terrain pour jouer de gauche à droite, ou de haut en bas.

Sur le terrain, la victoire s'obtient grâce à la maîtrise de la course, des passes, des lobs, des coups de tête, des tacles et du tir. Tous les éléments-clés du véritable football y sont: remises en jeu, corners, coups francs, dégagements de but et penaltys. Les joueurs peuvent être blessés, remplacés et pénalisés par des cartons. Vous pouvez revoir l'action quand vous le souhaitez et la sauvegarder sur le disque dur, afin de créer vos propres meilleurs moments. La foule a également son rôle à jouer. Ecoutez-la hurler lorsque vous approchez de la zone de penalty et chanter lorsque le match devient particulièrement intéressant. Goal! contient tout ceci et plus encore, alors qu'attendez-vous?

## **MATERIEL REQUIS**

IBM PC & compatibles à 100%

Veuillez consulter votre guide PC pour les renseignements concernant le matériel requis.

Commodore Amiga/Atari ST

Vous avez besoin d'1 mégaoctet de mémoire pour lancer Goal! sur le Commodore Amiga ou l'Atari ST. Il vous faut également un ou deux joysticks, selon que vous jouez une partie à un ou deux joueurs. Vous avez aussi la possibilité d'utiliser une souris pour les menus.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

IBM PC & compatibles à 100%

Veuillez consulter votre guide PC pour les renseignements concernant les instructions de chargement.

Commodore Amiga/Atari ST

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur interne et allumez votre machine. Si vous avez un lecteur externe, placez-y la disquette 2 avant d'allumer votre machine. Le jeu vous présentera l'écran de chargement et vous entendrez le générique. Après quelques instants, Goal! continuera de se charger.

## **PROBLEMES DE CHARGEMENT**

Si vous rencontrez des problèmes de chargement, vérifiez que tous les périphériques inutiles sont débranchés. Si vous continuez à avoir des problèmes, envoyez les disquettes seules (vous gardez l'emballage) dans une enveloppe capitonnée à l'adresse suivante:

Department Goal!, Virgin Games, 338A Ladbroke Grove, London. W10 5AH

Nous ferons tout notre possible pour vous faire parvenir sous 28 jours un lot de disquettes non défectueuses. Veuillez joindre aux disquettes la description des problèmes que vous avez rencontrés.



## FOOTBALL - VUE D'ENSEMBLE POUR LES DEBUTANTS

Le football est le sport de ballon le plus populaire au monde. Il semble qu'il se soit développé à partir de simple concours entre villes médiévales rivales, qu'il soit devenu sport amateur très populaire au 19ème siècle, pour se transformer en spectacle le plus suivi du monde du sport. Des millions de personnes jouent également pour le plaisir.

Dans le cas peu probable où vous ne connaîtrez pas les règles de base de ce jeu, voici, pour les débutants, une vue d'ensemble des règles appliquées dans Goal!

### REGLES DE FOOTBALL

Goal! se joue avec un ballon rond entre deux équipes de onze joueurs chacune (plus deux remplaçants). Un joueur de chaque équipe a le rôle de Gardien de But, et seul ce dernier peut toucher le ballon de la main pendant le jeu (mais il ne doit le faire que dans sa surface de réparation). Le travail des gardiens de but consiste à défendre leur but contre l'équipe adverse qui tentera d'envoyer le ballon au fond de leurs filets.

Les dix autres joueurs donnent des coups de pied ou des coups de tête au ballon et se le passent entre eux afin de le mettre dans le but adverse. Ces joueurs se divisent en trois catégories:

**Défenseurs** - ils doivent empêcher l'équipe adverse de tirer dans le but.

**Milieux de terrain** - il jouent principalement dans la zone centrale du terrain (d'où le nom), mais ils s'associent souvent à l'attaque ou à la défense lorsque c'est nécessaire.

**Avants** - ces joueurs vont essayer de marquer des buts, tout comme les autres joueurs de l'équipe, s'ils en ont la possibilité.

Les joueurs sont autorisés à essayer de prendre le ballon à leurs adversaires en les taclant. Cependant, si l'arbitre juge que le tackle n'est pas réglementaire, il y a faute et l'équipe qui l'a subie obtient un coup franc. Si un joueur commet une faute dans la surface de réparation de son équipe, les adversaires obtiennent un penalty. Lorsqu'un joueur commet

une faute, il est possible qu'il reçoive un avertissement (carton jaune) ou qu'il soit expulsé du terrain (carton rouge). C'est l'arbitre qui décide de la pénalité. Si le joueur a beaucoup de chance, il est possible qu'il ne soit pas du tout pénalisé!

Si le ballon sort en touche, l'équipe adverse obtient la remise en jeu appelée touche.

Le match est divisé en deux mi-temps de durée égale. Si des joueurs sont blessés pendant un match, on ajoute le temps perdu à la fin de chaque mi-temps; on joue les arrêts de jeu.

Certains matches peuvent même entrer dans une période de prolongations si le résultat final est un match nul. Parfois, on a même recours au tir de penaltys pour départager les équipes qui, après les prolongations, sont toujours à égalité.

Le coup d'envoi de chaque mi-temps est effectué dans le rond central. Lorsqu'un but est marqué, l'équipe ayant concédé le but effectue un nouveau coup d'envoi dans le rond central.

Les équipes changent de côté entre les deux mi-temps. Cela signifie qu'elles joueront dans la direction opposée pendant la deuxième mi-temps.

L'équipe victorieuse est celle qui marque le plus de buts.

## LE TERRAIN DE FOOTBALL

Le terrain présente plusieurs lignes permettant de définir différentes zones de jeu.

Elles sont les suivantes:

**La ligne de but** - la ligne derrière le but, qui s'étend d'un corner à l'autre (dans la même moitié de terrain). Si le ballon sort du jeu après avoir été touché par l'équipe attaquante, il va au gardien de but.

**La zone des 6m** - c'est là où le gardien place le ballon pour dégager son camp.

**La surface de réparation** - le gardien ne peut toucher le ballon à la main que dans cette zone et dans la zone des 6m. Si une faute est commise sur un attaquant dans l'une de ces deux



zones, ce joueur obtiendra un penalty.

**Le point de penalty** - on y place le ballon pour le tir du penalty.

**Corners** - si l'équipe défensive fait sortir le ballon du jeu par la ligne de but, on accorde un corner. L'équipe attaquante remet le ballon en jeu à partir de ce coin.

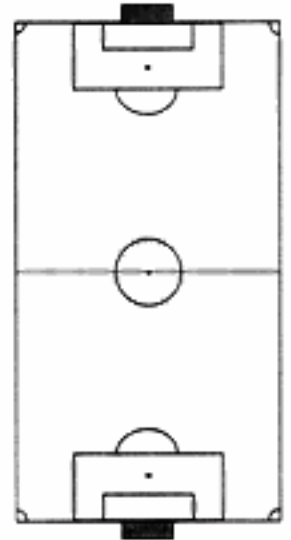
**Les lignes de touche** - ces lignes délimitent les côtés du terrain.

**La ligne médiane** - elle divise le terrain en deux parties égales, séparant clairement les deux camps.

**Le rond central** - l'équipe qui n'effectue pas le coup d'envoi n'est pas autorisée à y entrer, tant que les adversaires n'ont pas joué la balle. Cela ne s'applique que pour le coup d'envoi.

Les passionnés de football remarqueront que l'on a inclus la nouvelle règle concernant la passe en arrière, empêchant le gardien de se saisir du ballon lorsque l'un de ses joueurs le lui renvoie. Dans cette situation, le gardien renverra immédiatement le ballon vers le haut du terrain d'un coup de pied.

Nous n'avons pas appliqué la règle du hors-jeu dans Goal! car nous avons pensé que cela ralentirait le jeu et casserait le rythme.



## MAITRISER LES MENUS

C'est sur le Menu Principal que vous établissez votre propre compétition de Ligue ou de Coupe, vous participez à un seul match, vous entraînez au contrôle du ballon, au penaltys, etc

Vous disposez d'un certain nombre d'options. Pour les sélectionner, vous devez placer le pointeur (en forme de ballon de football) sur l'option voulue, en utilisant la souris (ou le joystick) et cliquer avec le bouton gauche (ou le bouton feu) pour confirmer votre choix.



## DEMARRAGE RAPIDE

Si vous voulez vous retrouver sur le terrain aussi vite que possible, sélectionnez l'option Entraînement. Sur l'écran suivant, cliquez sur la case Vitesse jusqu'à ce qu'elle affiche Novice, puis choisissez Entraînement Libre. Sur l'écran suivant, sélectionnez Continuer. Le dernier écran vous demande de maintenir le bouton feu enfoncé pendant quelques secondes avant de pouvoir aller sur le terrain. Si vous obtenez le message "Tir automatique détecté sur joystick", désactivez le tir automatique et essayez à nouveau.

Vous participez maintenant à un match d'entraînement contre un Gardien de but contrôlé par l'ordinateur. Pour plus de renseignements sur le contrôle des joueurs, les shoots, les passes, etc., veuillez consulter la section "Contrôle des Joueurs".

L'Entraînement se terminera à la fin de la première mi-temps. Si vous voulez abandonner avant, appuyez sur Escape pour retourner au Menu Principal.

Vous ne pourrez pas vous entraîner aux tacles, coups francs ou penaltys, mais vous apprendrez à dribbler, passer et shooter.

Sélectionnez l'option Match Simple. Vous pouvez, si vous le souhaitez, sélectionner l'option Jeu Accéléré au bas de l'écran suivant. Les écrans qui apparaîtront sont pratiquement identiques à ceux de l'Entraînement, donc, sélectionnez Continuer sur le premier écran, puis maintenez le bouton feu enfoncé pour aller sur le terrain.

Vous participez maintenant à un match à un joueur contre l'ordinateur. Ce sera votre premier match de "compétition" contre un adversaire. Si vous souhaitez quitter le jeu, appuyez sur Escape et sélectionnez Quitter.

## LE MENU PRINCIPAL

Voici la description de toutes les options du Menu Principal.





ordinateur). Remarque: ils n'auront aucun effet lorsque le joueur prendra le contrôle du Gardien pour les tirs de but ou les penaltys.

Les réglages sont Difficile, Moyen ou Facile. Les différences entre ces réglages se traduisent par une variation de vitesse de réaction des gardiens et de leur précision d'ensemble lorsqu'ils s'attaquent au ballon.

### (5) Replays

Lorsqu'un but est marqué, vous pouvez revivre cet instant en regardant un replay de l'action. Ces réglages décident quand et comment vous revoyez ces moments.

**Auto** - après chaque but marqué, on vous montre automatiquement un replay.

**Auto + Sauvegarde** - le but est montré en replay et sauvegardé sur la disquette automatiquement. Cela implique la création, au préalable, d'une disquette "Replays", en utilisant "Effacer Disquette" au bas de l'écran d'Options.

**Désactivé** - désactive les replays complètement.

Vous pouvez réclamer un replay quand vous le voulez et pas nécessairement après un but. Appuyez simplement sur R pendant la partie et l'on vous montrera les 10 dernières secondes de jeu. La partie continue dès la fin du replay. Si vous souhaitez sauvegarder le replay sur disquette, appuyez sur Enter pendant le replay. Vous devrez avoir inséré une disquette Replays dans le lecteur interne. Pour plus de renseignements, voir "Autres Options".

### (6) Vue

Vous pouvez décider de l'orientation du terrain; c'est une question de goût. Le réglage par défaut est vertical.

**Verticale** - cela vous permet de voir le match verticalement (haut/bas).

**Horizontale** - cela vous permet de voir le match horizontalement (gauche/droite).



## (7) Echelle

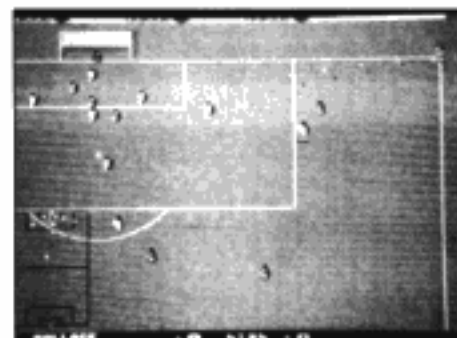
On peut afficher le terrain et les joueurs à deux échelles différentes. Elles sont toutes les deux disponibles pendant le match.

**Auto** - vous voyez le jeu à une échelle rapprochée, sauf pour certaines actions (remises en jeu, corners, dégagement de but, coups francs) où la vue est agrandie automatiquement.



**Zoom avant** - vous verrez le jeu à une échelle réduite de façon permanente, pendant toutes les actions.

**Zoom arrière** - vous verrez le jeu à une échelle beaucoup plus grande de façon permanente, vous permettant de voir une plus grande proportion du terrain.



Vous pouvez également changer l'échelle pendant une partie ou un replay en appuyant sur la barre d'espacement. Cela passera du zoom avant au zoom arrière à chaque fois que vous appuierez sur la barre. Vous pouvez aussi le faire pendant certaines actions en maintenant le bouton feu enfoncé et en poussant votre joystick vers la gauche ou la droite.

## (8) Scanner

Le scanner vous donne une vue d'ensemble très pratique du terrain, vous montrant la position de tous les joueurs et du ballon. Il est superposé à l'écran pendant le match. Les joueurs des équipes qui s'affrontent sont codés d'après la couleur de leurs tenues, ce qui permet de les distinguer. Le ballon est clairement visible et est d'une autre couleur.

**Auto** - le scanner changera de position à l'écran de façon à ce qu'il n'obstrue pas la vue du ballon pour le joueur.

**Fixe** - le scanner restera en haut et à gauche de l'écran de façon permanente.

**Désactivé** - le scanner n'est pas affiché du tout.

Vous pouvez également changer la position et la taille du scanner manuellement pendant le match ou le désactiver si vous changez d'avis.

X - passe en revue les différentes tailles de scanner.

C - passe en revue les différentes positions de scanner.

V - attribue les numéros des joueurs aux repères du scanner.

D - désactive le scanner.

### **(9) Effets sonores spectateurs**

Goal! comprend de nombreux types d'effets sonores. Les spectateurs réagiront à ce qui se produira sur le terrain, rendant l'ambiance encore plus intense. Vous entendrez les hurlements de la foule lorsque vous vous approcherez de la surface de réparation, ou les chants des supporters des équipes. Vous pouvez les désactiver si vous le souhaitez. Le bruit du ballon et les coups de sifflet de l'arbitre resteront activés, même si vous désactivez les effets sonores spectateurs.

### **(10) Arbitre**

Chaque arbitre a une personnalité propre. Cela signifie que chacun réagira de façon différente à une situation particulière. Par exemple, certains utiliseront plus souvent leur sifflet que d'autres. Certains sortiront rarement leur carton jaune, alors que d'autres n'hésiteront pas à vous présenter un carton rouge! Une règle d'or à ne jamais oublier est que l'arbitre a toujours raison!

Sélectionnez l'arbitre qui vous convient le mieux (si une chose pareille est possible!) Vous ne connaîtrez leur personnalité qu'en en faisant l'expérience. Si vous préférez, laissez le hasard choisir pour vous en sélectionnant Au Hasard.





Lorsque le football n'en était qu'à ses débuts, on n'avait pas besoin d'arbitre. Les différences d'opinion étaient réglées entre les deux Capitaines de manière sportive. Certains pays avaient placé un juge dans chaque moitié du terrain, que l'on appelait lorsqu'un joueur se plaignait d'une décision. L'arbitre fit son apparition pour remplacer les juges qui n'arrivaient pas à se mettre d'accord. Les Juges devinrent finalement les juges de touche que nous connaissons et que nous apprécions tant aujourd'hui.

### **Sauvegarder**

Une fois que vous avez modifié les options, vous pouvez sauvegarder votre configuration sur disquette. Cela implique la création d'une disquette de "Données", avec l'option "Effacer Disquette".

### **Charger**

Ceci vous permet de charger un fichier de configuration, sauvegardé précédemment, sur une disquette de "Données".

### **Effacer Disquette**

Vous avez besoin de deux types de disquettes vierges dans Goal!, selon que vous sauvegardez des replays ou autres données de jeu. Cette option vous permet de formater la disquette pour l'un ou l'autre des cas. Vous pouvez également effacer ici une disquette formatée précédemment.

**Disquette de Données** - elle est utilisée pour toutes les données sauf les replays.

**Disquette Replays** - elle est uniquement utilisée pour les replays sauvegardés.

**Sortie** - Une fois que vous avez terminé tous vos réglages sur l'écran d'Options, sélectionnez Sortie pour retourner au Menu Principal, avec votre nouvelle configuration.

# match simple

## MATCH SIMPLE

Cette option vous permet de choisir l'équipe pour laquelle vous voulez jouer, et si vous jouez à un ou deux joueurs. Remarque: vous ne participez qu'à un match simple qui ne fait pas partie de compétitions de la ligue ou de la coupe.

Vous pouvez changer toutes les caractéristiques de cet écran. Sélectionnez simplement celle que vous voulez changer en utilisant le pointeur.



### (a) Equipes

Vous pouvez choisir les équipes que vous voulez parmi celles qui sont disponibles. Sélectionnez un nom d'équipe. Il changera de couleur. Si vous changez d'avis, sélectionnez une autre équipe. Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, sélectionnez Terminé pour retourner à l'écran Match Simple. Si vous préférez jouer avec les équipes par défaut, choisissez l'option Annuler, et tous les changements que vous avez faits disparaîtront, et vous retournerez à l'écran Match Simple.

### (b) Dispositifs de Contrôle

Vous sélectionnez cette option pour passer du contrôle ordinateur (O) au contrôle Joystick (J). Le nom des joueurs par défaut changera également en conséquence.

### (c) Noms

Vous pouvez, si vous le souhaitez, changer les noms par défaut. Ces noms apparaîtront lorsqu'un but sera marqué pendant un match, comme vous le verrez. Sélectionnez le nom à changer et un curseur apparaîtra. Effacez simplement le nom par défaut et tapez celui que vous voulez; vous disposez de 19 caractères maximum pour le faire. Pour effacer un caractère après l'autre appuyez sur la touche Retour Arrière. Pour effacer l'ensemble du texte, appuyez sur Effacer.



#### (d) Vitesse

Vous disposez de cinq niveaux, de Novice jusqu'à As. Les niveaux affectent la vitesse de course des joueurs (qui est également affectée par les attributs des joueurs). Les débutants jouant une partie à un joueur devraient régler le niveau de l'ordinateur à un niveau inférieur au leur.

Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez Jouer. Si vous changez d'avis, sélectionnez Quitter pour retourner au Menu Principal.

L'écran suivant apparaîtra toujours, quel que soit le type de match auquel vous allez participer. Le type de jeu apparaît en haut. A gauche et à droite, vous apercevez les tenues des deux équipes. Au-dessous de chacune d'elles se trouvent les noms respectifs des joueurs. Le score actuel est affiché (0-0 avant le début du match). Près de chaque score, il y a une case intitulée "Sélectionner/Voir Equipe". Cela vous permettra de voir la composition de votre équipe et de changer la sélection, si vous le souhaitez.

La liste des joueurs de votre équipe actuelle est affichée à gauche. A droite, on vous montre votre formation tactique actuelle. Au-dessous, vous disposez de deux options.

### SÉLECTIONNER JOUEURS

Vous sélectionnez cette option pour jouer le rôle du Manager et choisir les joueurs de votre première équipe, qui comprendra 11 joueurs (dont 1 Gardien de But) et deux remplaçants.

On affiche ici l'ensemble de la première équipe, comprenant jusqu'à 28 joueurs.

Une équipe par défaut a déjà été sélectionnée. Pour choisir d'autres joueurs, vous devez échanger le joueur actuellement choisi contre celui que vous voulez à la place.





Sélectionnez le numéro des joueurs et la case deviendra noire. Choisissez maintenant la case dont le numéro correspond au joueur que vous voulez voir jouer à ce poste. Le numéro de l'ancien joueur apparaîtra maintenant dans la case du nouveau joueur. Si les deux joueurs sont déjà dans l'équipe, ils changeront simplement de position.



A l'origine, on identifiait les joueurs de football dans les programmes de la journée grâce à la couleur des casquettes qu'ils portaient pendant le match. Les numéros de joueurs ne firent leur apparition qu'en 1928. Cependant, les casquettes jouent encore un rôle dans le football moderne. Elles servent à récompenser les joueurs qui représentent leur pays dans les matches internationaux.

Sélectionnez OK lorsque vous avez terminé.

### **Annuler et Quitter**

Annuler effacera tous les changements que vous avez faits. Quitter vous ramènera à l'écran de sélection des équipes, sans toucher à vos changements.

### **Sélectionner Formation**

Choisissez votre équipe parmi les formations qui vous sont offertes. Sélectionnez les flèches pour les passer en revue. Vous pouvez également changer les joueurs à l'intérieur de la formation. Par exemple, vous pouvez placer le joueur 2 au poste du joueur 10, et vice versa. Sélectionnez simplement le nom du joueur, puis sélectionnez le nom du joueur qui est à ce poste. Ce changement affectera toutes les autres formations disponibles. Cela est très utile lorsqu'un joueur a été expulsé du terrain. Vous pouvez appuyer sur la touche des remplacements, aller à cet écran et placer un joueur de milieu de terrain à l'avant si votre attaquant principal a été expulsé.

Une fois que vous avez fini de choisir ou d'examiner votre équipe, vous pouvez choisir l'arbitre



sur la liste disponible. Vous pouvez modifier le terrain de deux façons. Sélectionnez le groupe de flèches pour changer l'orientation du terrain (horizontale ou verticale). Vous pouvez également changer le type de terrain en passant en revue les cinq réglages disponibles (Normal, Humide, Boueux, Wembley ou Au Hasard). Enfin, sélectionnez l'option Vent pour passer du réglage du vent au hasard, à pas de vent (aucun).

### **Le Tirage**

L'ordinateur décide au hasard de l'équipe qui donnera le coup d'envoi. L'équipe qui gagnera au tirage choisira son camp pour la première mi-temps. Si le joueur gagne (pas l'ordinateur), il peut choisir de quel côté il veut jouer, en sélectionnant la case au bas de l'écran. Si vous jouez contre l'équipe de l'ordinateur et qu'elle gagne le tirage, on vous informera de sa décision.

Enfin, vous avez, au bas de l'écran, l'option Continuer, que vous devez sélectionner lorsque vous avez terminé.

Pour commencer à jouer, chaque joueur doit maintenir le bouton feu enfoncé pendant une ou deux secondes. La barre située au-dessous du numéro du Joystick, au bas de l'écran, se remplira de gauche à droite. Si ce n'est pas le cas, ou si elle ne se remplit que partiellement, vous obtiendrez le message "Tir Automatique Détecté sur Joystick". Vérifiez que le tir automatique est désactivé sur votre joystick, puis sélectionnez OK et essayez à nouveau. Ceci doit être fait par les deux joueurs, dans le cas d'une partie à deux joueurs. Si tout se passe bien, vous vous retrouverez en train de courir sur le terrain, prêt pour le coup d'envoi.

Pour apprendre à contrôler les joueurs pendant un match, veuillez consulter la section "Contrôle des Joueurs".

### **Quitter un match**

Pour Quitter en cours de match, appuyez sur Escape pour faire apparaître un nouvel écran. Cet écran apparaît également pendant la mi-temps et après le temps réglementaire.

### **Continuer -**

jouez la deuxième mi-temps ou confirmez la fin de la partie (en fonction de la mi-temps que

vous venez de terminer). Si vous avez interrompu la partie pendant une mi-temps, vous utilisez cette option pour retourner directement au match.

TOTAL		COMPUTER	
GOALS	10	GOALS	0
SHOTS ON GOAL	10	SHOTS ON GOAL	0
SHOTS	10	SHOTS	0
CORNERS	10	CORNERS	0
FOULS	10	FOULS	0
PENALTIES	10	PENALTIES	0
OFFSIDE	10	OFFSIDE	0
POSSESSION	10	POSSESSION	0
MINUTES	10	MINUTES	0
SECONDS	10	SECONDS	0
MINUTES	10	MINUTES	0
SECONDS	10	SECONDS	0
MINUTES	10	MINUTES	0
SECONDS	10	SECONDS	0
MINUTES	10	MINUTES	0
SECONDS	10	SECONDS	0

### Résumé de Match -

il vous donnera les statistiques de la première mi-temps ou les statistiques générales, si le match vient de se terminer.

On vous donne ici le nombre de tirs aux buts, le nombre de tirs arrêtés, le nombre de corners, de touches, de penaltys, etc. L'équipe qui a eu le plus de possession du ballon vous sera indiquée.

### Quitter -

abandonne la partie. On vous demandera de confirmer. Remarque: si vous jouez contre une équipe de l'ordinateur, dans une compétition de ligue ou de coupe, on vous octroiera automatiquement une défaite de 5-0, quel que soit le score actuel du match. Cette option n'apparaîtra pas à la fin de la partie.

## AUTRES OPTIONS

Outre la partie de football habituelle, vous pouvez modifier un certain nombre d'éléments pendant le match.

### Le scanner

Le scanner vous donne une vue d'ensemble très pratique du terrain, vous montrant la position de tous les joueurs et du ballon. Il est superposé à l'écran pendant le match. Les joueurs des équipes qui s'affrontent sont codés d'après la couleur de leurs tenues, ce qui permet de les distinguer. Le ballon est clairement visible et est d'une autre couleur.

Vous pouvez également changer la position et la taille du scanner manuellement pendant le



match. Vous pouvez aussi le désactiver.

X - passe en revue les différentes tailles de scanner.

C - passe en revue les différentes positions de scanner.

V - attribue les numéros des joueurs aux repères du scanner.

D - désactive le scanner. Si vous appuyez à nouveau, vous l'activerez.

## Replays

Appuyez sur R pour revoir une action pendant la partie. Vous pouvez activer le replay de différentes façons. Cette fonction ressemble à un magnétoscope. Vous pouvez utiliser play (lecture), stop (arrêt), rewind (recul en visuel), ou forward (avance rapide en visuel), pendant le replay d'une action. Vous pouvez également regarder le replay au ralenti (moitié de vitesse) si vous voulez.

Lancer replay (commencer) .....	R
Arrêt .....	Bouton feu/Escape
Avance rapide en visuel .....	F5
Recul en visuel .....	F2
Recul rapide en visuel .....	F1
Lecture Normale (après avance/recul rapide) .....	F4
Ralenti (après lecture normale F4) .....	F4 (à nouveau)
Arrêt sur image du replay .....	F3
Changer l'échelle de vue du terrain pendant le replay .....	Barre d'Espace

## Sauvegarde des replays

Vous pouvez également sauvegarder les replays sur disquette. Pour le faire, vous devez avoir créé une disquette Replays avec l'option Effacer Disquette, que vous trouvez sur le menu Options, avant le coup d'envoi du match.

Pour sauvegarder un replay sur disquette, insérez votre disquette Replays dans votre lecteur, après l'apparition des joueurs sur le terrain. Lorsque vous avez activé un replay (en

appuyant sur R), appuyez immédiatement sur Enter. Goal! va examiner votre disquette Replay et sauvegardera le replay s'il le peut. Vous pouvez mémoriser 11 replays sur une disquette et Goal! attribuera automatiquement le prochain numéro disponible à chaque replay sauvegardé.

Dans le coin de la fenêtre au bas de l'écran (où l'on vous montre le score et les infos variées), vous verrez apparaître un message. Ce que dit le message dépend des circonstances.

**1 OK** La sauvegarde du Replay 1 a été effectuée sur la disquette Replay. (Exemple)

**PLEINE** La disquette Replay contient déjà 11 replays. Si vous décidez d'appuyer à nouveau sur R et Enter, la sauvegarde se fera sur cette disquette. Le programme effacera le plus vieux replay qu'il trouvera et y enregistrera le nouveau.

**DISQUETTE DEFECTUEUSE** Cette disquette est défectueuse et donc inutilisable.

Vous pouvez insérer une nouvelle disquette Replay dans le lecteur, quand vous le souhaitez, de sorte que vous n'êtes pas obligé d'effacer les vieux replays quand la disquette est déjà pleine. Goal! reprend toujours à partir de 1 sur une nouvelle disquette Replay.

### **Sauvegarde auto des replays**

Si vous avez réglé les Replays sur le menu d'Options pour qu'ils soient sauvegardés automatiquement, vous n'aurez pas besoin d'appuyer sur Enter, puisque ce sera fait automatiquement. Si une disquette est PLEINE, le plus vieux replay sera effacé et remplacé, par défaut par le plus récent.

### **Pause**

Appuyez sur P pendant un match pour mettre la partie en pause. Appuyez à nouveau sur P pour reprendre l'action.



## **Vues variées**

Vous pouvez utiliser la Barre d'Espacement pour passer manuellement de la vue du terrain avec le zoom avant normal, au zoom arrière plus large, pendant un match ou un replay. Vous pouvez le faire également en maintenant le bouton feu enfoncé et en poussant le joystick vers la gauche ou la droite, lors de remises en jeu ou de corners.

## **Remplacements**

Pendant une partie, les joueurs blessés peuvent être remplacés automatiquement. Vous pouvez aussi demander un remplacement en appuyant sur les touches de remplacement, pendant un match, pendant la mi-temps ou après le temps réglementaire (si vous jouez les prolongations).

**Joueur 1 (équipe qui reçoit)** Touche Amiga gauche (Amiga), Touche Shift gauche (ST)

**Joueur 2 (visiteurs)** Touche Amiga droite (Amiga), Touche Shift droite (ST)

Vous remarquerez qu'une petite flèche apparaît dans la fenêtre au bas de l'écran sous votre score. La prochaine fois que le ballon sortira du terrain (pour une touche, un tir de but ou un corner), on vous présentera l'écran des remplacements, où vous pourrez choisir le joueur à changer.

A gauche, vous avez la liste des joueurs de votre première équipe. A droite, on affiche la tactique actuelle de l'équipe.

Si un remplacement a eu lieu à cause d'une blessure, la barre de droite indiquera le numéro du joueur sortant et le numéro du remplaçant désigné. Si vous voulez plutôt faire entrer l'autre remplaçant, sélectionnez simplement le nom du joueur blessé, sur la liste de gauche, et sélectionnez le nom de l'autre remplaçant à la place.

Si vous décidez d'opérer un remplacement, sélectionnez le nom du joueur que vous voulez sortir et sélectionnez le nom du remplaçant que vous voulez faire entrer. Les numéros de leurs maillots apparaîtront sur la barre de droite. Si vous changez d'avis, sélectionnez la barre pour les effacer.

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez QUITTER.

## ENTRAINEMENT

Les débutants les plus impatients commenceront certainement par jouer un match simple pour avoir un avant-goût de l'action. Cependant, si vous pensez que vous avez peut-être besoin de vous entraîner un peu, c'est l'option qui vous convient! A partir d'ici, vous pouvez choisir de jouer un match d'entraînement ou de vous entraîner à une série de penaltys.



L'Entraînement Libre est un match vous permettant d'aller immédiatement sur le terrain et de taper dans le ballon, afin de vous habituer au système de contrôle. Alors que vous jouez avec une équipe complète, votre adversaire ne dispose que de son Gardien de But. Vous effectuerez toutes les touches et les corners afin de vous y entraîner.

Lorsque vous choisissez Entraînement Libre, vous passez à un écran que vous avez peut-être déjà vu, quand vous vous prépariez à jouer un match simple. Cet écran apparaîtra



immédiatement avant chaque type de match (Entraînement, Coupe, Ligue, etc.)

Les noms des deux équipes et leurs tenues respectives apparaissent à gauche et à droite de l'écran. L'équipe locale est à gauche (elle sera la vôtre pendant l'entraînement ou dans une partie à un joueur). Etant donné que le match n'a pas encore commencé, le score actuel est de 0-0. A côté de chaque score vous pouvez voir une case intitulée "Sélectionner/Voir équipes". En sélectionnant cette case, vous pouvez voir votre équipe actuelle. Pour plus de renseignements, voir la section "Match Simple". Pour le moment, c'est l'entraînement qui nous intéresse, donc nous verrons cette option un peu plus tard.

Au-dessous de ceci, vous verrez normalement le nom de l'arbitre. Cependant, vous n'en avez pas besoin pendant l'entraînement, donc cet espace sera vide. A gauche des types de terrain, vous verrez un groupe de flèches. Celles-ci vous indiquent si le match sera joué à la verticale ou à l'horizontale. Vous pouvez sélectionner l'option de type de terrain pour passer en revue celles qui sont disponibles. La différence entre les divers types de terrain est expliquée dans la section "Options", mais nous vous conseillons, pour le moment, de jouer sur un terrain Normal.

Sélectionnez Continuer pour passer à l'écran suivant. Cela vous donnera un résumé de votre configuration (par exemple, pas d'arbitre, terrain normal et pas de vent).

Au milieu de l'écran, vous remarquerez le message "Appuyez sur feu pour commencer". Vous apercevez également une barre sous l'option Joystick 1, au bas de l'écran. Lorsque vous appuyez sur feu pour commencer le match, maintenez-le enfoncé pendant une ou deux secondes. Vous verrez la barre se remplir lentement de gauche à droite. Si ce n'est pas le cas, ou si la barre ne se remplit que partiellement, vous aurez le message "Tir automatique détecté sur joystick". Si ce message apparaît, vérifiez que le tir automatique est désactivé sur votre joystick. Lorsque c'est fait, sélectionnez OK, puis essayez à nouveau d'appuyer sur feu pendant quelques secondes.



# coup d'envoi

## COUP D'ENVOI

Les deux équipes sortiront sur le terrain et iront s'aligner dans l'ordre de la position de jeu de chaque joueur. Pendant l'entraînement, l'équipe adverse n'aura qu'un joueur (le Gardien de But).

Quelques instants après, les joueurs rejoindront automatiquement leurs postes respectifs. Dans un match normal, une équipe donnera le coup d'envoi de la première mi-temps, et l'autre le coup d'envoi de la seconde. Cependant, en Entraînement, vous ne jouez que la première mi-temps et vous gagnez toujours le tirage pour le coup d'envoi.

Pour apprendre le contrôle des joueurs veuillez consulter la section "Contrôle des Joueurs".

Dans le match d'entraînement, vous disposez d'une option spéciale qui vous permet de vous entraîner de façon répétée à certains coups particuliers. Quand le ballon est en jeu, appuyez sur la touche DEL. Cela mémorisera de façon temporaire la position de tous les joueurs sur le terrain. Le reste du temps, appuyez sur la touche HELP pendant un match pour replacer les joueurs à leur position sauvegardée.

Par exemple, vous pouvez vous entraîner à centrer le ballon à partir des ailes, en plaçant un joueur sur l'aile droite, puis en appuyant une fois sur DEL. Essayez de centrer. Si vous voulez essayer à nouveau, appuyez sur HELP pendant que le ballon est sur le terrain. Si vous appuyez à nouveau sur DEL à n'importe quel moment, la nouvelle position des joueurs remplacera celle sauvegardée au préalable.

### Entraînement aux Penaltys

Dans cette situation, les deux équipes doivent tirer 5 penaltys, l'un après l'autre, pour décider du vainqueur. Si les scores sont les mêmes, vous continuez à tirer des penaltys à tour de rôle, jusqu'à ce qu'une équipe manque et que l'autre marque. Vous pouvez changer le nombre de penaltys tirés en sélectionnant la valeur "meilleur de" et en passant en revue les nombres disponibles.



L'Entraînement aux Penaltys mettra votre équipe face à un adversaire contrôlé par ordinateur. Si vous sélectionnez deux Joueurs, vous jouerez évidemment contre un autre joueur (humain).

Pour plus de renseignements sur le tir de penaltys, veuillez consulter la section "Contrôle des Joueurs".

Si vous décidez d'arrêter de vous entraîner, appuyez sur Escape pour sortir et retourner au Menu Principal.

## LIGUE

Goal! vous permet également de définir votre propre compétition de ligue. Vous remarquerez que les options sont semblables à celles utilisées pour définir les compétitions de coupe.



### (1) Nouvelle compétition

#### Nom de Ligue

Sélectionnez le nom de ligue actuel pour faire apparaître un curseur. Effacez le nom et tapez celui de votre choix. Vous disposez de 23 caractères pour le faire.

Pour changer la valeur des options restantes, vous devez sélectionner les boutons flèches de chaque côté de la valeur que vous souhaitez changer.

<<x: Flèche gauche >> Diminuer le nombre

<<x: Flèche droite>> Augmenter le nombre

#### Nombre d'équipes

Il déterminera le nombre d'équipes participant à la ligue. Le minimum autorisé est de 2 et le maximum est de 32.

**Nombre de rencontres**

Il détermine le nombre de fois que les équipes s'opposent dans une saison. Le minimum est de 1 et le maximum de 10.

**Points pour une victoire**

Vous pouvez attribuer 2 ou 3 points par victoire. Les matches nuls rapportent toujours 1 point.

**Nombre de matches par équipe**

Cette valeur est calculée automatiquement à partir du nombre d'équipes de la ligue et du nombre de fois qu'elles se rencontrent. Par exemple, s'il y a 24 équipes dans la ligue, la vôtre doit affronter les 23 autres. Si vous jouez les uns contre les autres deux fois dans la saison, le nombre total de parties à jouer au cours de la saison sera de 46.

**Niveau ordinateur**

Il établit le niveau de l'ordinateur, du plus bas (novice) au plus haut (As). Toutes les équipes contrôlées par l'ordinateur joueront à ce niveau.

**Niveau joueur**

C'est le même principe. Le niveau va de Novice jusqu'à As. Toutes les équipes contrôlées par le joueur joueront à ce niveau.

**Jouer**

Si vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez Jouer.

**Options**

Vous accédez à l'écran d'Options habituel afin de définir le type de terrain, les conditions du vent, etc., avant de commencer. Cet écran d'options ne s'applique qu'aux matches de ligue. Vous pouvez également y formater vos disquettes de données ou replay.



## Annuler

Si vous ne souhaitez pas jouer dans une ligue, choisissez Annuler pour retourner à l'écran précédent.

THE DANCE 1.1 DANCE									
POS	TEAM	S	M	M	L	GP	GR	PTS	
1	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
2	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
3	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
4	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
5	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
6	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
7	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
8	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
9	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
10	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
11	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
12	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
13	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1
14	Winnipeg	2	1	1	1	1	1	1	1

### Sélection d'équipe

Vous devrez maintenant sélectionner vos équipes normalement. En sélectionnant une équipe une fois, vous la placez sous le contrôle de l'Ordinateur (O). Si vous la sélectionnez une seconde fois, vous la placez sous le contrôle du Joystick (J). Si vous la sélectionnez une troisième fois, vous annulez votre décision.

On vous indique au bas de l'écran le nombre d'équipes qu'il vous reste à choisir. Si vous changez d'avis, sélectionnez simplement Annuler.

Lorsque vous avez choisi le nombre d'équipes requis, sélectionnez Terminé.

On vous montrera alors le tableau de votre lique.

Le tableau indique la position de chaque équipe, le nom de l'équipe et des renseignements sur les matchs déjà joués:

J .....le nombre de matches joués.

G.....le nombre de matches gagnés.

N.....le nombre de matches nuls.

P.....le nombre de matches perdus.

BM.....buts marqués (le nombre de buts marqués).

BE.....buts encaissés (le nombre de butts encaissés).

PTS.....le nombre total de points accordés.

Lorsque le nombre de points est le même pour deux équipes, celle qui a le meilleur goal average sera en tête. Par exemple, les équipes A et B ont cinq points chacune. L'équipe A est placée un rang au-dessus de l'équipe B, parce qu'elle a marqué 6 buts et encaissés 2 (un goal average de 4), alors que l'équipe B en a marqués 4 et encaissés 1 (un goal average de 3).

Seules les 14 premières équipes sont affichées. Si votre ligue est plus grande, sélectionnez la flèche bas, à droite du tableau, pour voir les équipes du bas du tableau. Sélectionnez la flèche haut pour retourner au haut du tableau.

Sous le tableau de ligue, on vous indique la prochaine rencontre et le résultat de la dernière. Tout en bas, vous avez quatre options:

### **Jouer**

Cette option jouera la prochaine rencontre prévue de la ligue.

### **Sauvegarder**

Cette option vous permet de sauvegarder le tableau de ligue actuel sur disquette. Vous devez avoir déjà formaté une disquette de données.

### **Sortir**

Vous retournerez au menu de la Ligue.

### **Passer**

Passer est l'option qui vous permet d'obtenir rapidement les rencontres d'équipes. Sélectionnez Passer pour que les matches prévus de l'ordinateur contre lui-même soient rapidement joués et que vous arriviez à la rencontre à laquelle vous participez.

Vous pouvez également changer la date prévue des matches. En sélectionnant la rencontre suivante, mise en évidence au bas de l'écran (texte), vous pouvez passer en revue toutes les rencontres de vos équipes. Arrêtez-vous quand vous atteignez la rencontre que vous voulez jouer ensuite. C'est très utile si l'équipe des visiteurs (un joueur) n'est pas disponible pour un match particulier. Bien sûr, vous devrez quand même jouer les matches que vous décidez de ne pas jouer immédiatement.

Vous pouvez également choisir l'équipe qui reçoit en sélectionnant directement le nom de l'équipe sur la liste des rencontres. Vous pouvez ensuite passer les rencontres en revue comme il est décrit ci-dessus.



C'est là que vous pouvez revoir les replays d'action sauvegardés précédemment. On vous demandera d'insérer une disquette Replays. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 11 replays différents sur disquette. Ceux qui se trouvent sur la disquette seront affichés près de commentaires (voir plus loin).

Sélectionnez l'un des replays disponibles sur la liste. On affiche un nouvel écran ressemblant aux écrans de résumé que vous obtenez juste avant chaque match. Vous pouvez y voir le nom de l'arbitre, les conditions du terrain et du vent. Vous pouvez également étudier le résumé du match au moment où vous avez sauvegardé le replay.

Vous voyez également une case de commentaires. Si vous n'avez pas modifié les commentaires, vous y voyez les noms des deux équipes. Vous pouvez y taper ce que vous voulez en sélectionnant la case et en effaçant les commentaires par défaut. Ce que vous tapez sera sauvegardé avec les replays lorsque vous les sauvegarderez à nouveau. Le texte apparaîtra ensuite près des replays de la liste.

Trois options sont affichées au bas de l'écran

### **Voir Replay**

Pour regarder le replay que vous avez chargé. Appuyez sur Enter pendant le replay pour le sauvegarder avec les nouveaux commentaires.

### **Résumé de Match**

Cela vous permet d'examiner les statistiques du match au moment où vous avez sauvegardé le replay.

### **Sortie**

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez Sortie.

Si vous voulez changer quoi que ce soit sur les équipes, vous devez d'abord sélectionner cette option, avant de décider du type de match que vous allez jouer. Si vous essayez d'éditer les équipes après avoir commencé une nouvelle compétition de coupe ou de ligue, les données de la coupe et celles de la ligue seront effacées et vous devrez recommencer.

Commencez par sélectionner une équipe sur la liste. Vous vous trouverez sur un écran qui vous permettra de changer les détails de l'équipe.

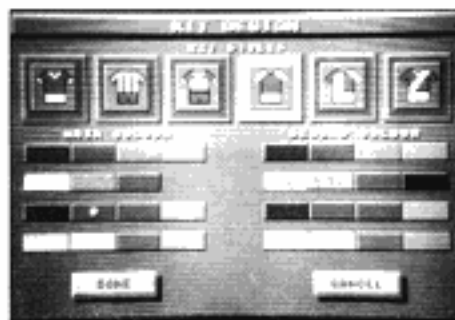
Vous pouvez changer le nom des équipes, des joueurs et des managers. Vous pouvez aussi choisir leurs tactiques par défaut et changer la tenue que porte une équipe lorsqu'elle reçoit et celle qu'elle porte à l'extérieur. La seule chose que vous ne pouvez pas faire est changer les résultats!

### Nom de l'équipe et manager

Sélectionnez la case correspondante. Effacez le texte actuel et tapez celui que vous voulez; en utilisant jusqu'à 19 caractères.

### Première et seconde tenues

Choisissez la case que vous voulez mettre sur l'écran de Design de Tenue.



Vous avez 6 styles différents de tenue en haut de l'écran. Sélectionnez simplement celui que vous voulez.

Au-dessous, vous pouvez voir deux palettes de couleurs. La palette de gauche est utilisée exclusivement pour la couleur principale de la tenue. Celle de droite pour la couleur secondaire.

On vous indique les couleurs actuellement sélectionnées avec un petit marqueur rond.

Lorsque vous sélectionnez une couleur, on vous la montre immédiatement sur les designs de tenue ci-dessus.

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez Terminé pour retourner à l'écran d'équipe. Annuler exécutera la même fonction, tout en ignorant les changements que vous avez faits aux tenues.

## **Joueurs**

Sélectionnez un joueur parmi ceux qui sont affichés pour éditer son nom.

En sélectionnant le nom du joueur, vous pouvez effacer celui qui est affiché actuellement et taper le nouveau nom. Il ne doit pas dépasser 15 caractères.

Vous pouvez en profiter pour examiner les attributs des joueurs; il y en a huit au total.

Rythme .....la vitesse de course du joueur et le temps qu'il lui faut pour accélérer et ralentir.

Endurance .....le temps pendant lequel il arrive à maintenir le rythme maximum.

Agression .....les chances pour qu'un joueur effectue un tackle et blesse son adversaire.

Capacité de Récupération .....les chances pour qu'un joueur se relève après un tackle.

Arrêt du Ballon .....la qualité des réactions du Gardien de But.

Tackle.....la qualité des tackles d'un joueur et sa récupération du ballon.

Passes.....la qualité des passes d'un joueur.

Shoot.....la précision des tirs du joueur.

Chaque attribut est représenté par une barre de couleur. La couleur de droite indique l'importance de cet attribut. Vous ne pouvez pas modifier les attributs.





Violet .....	Faible
Vert foncé.....	Moyen
Vert clair .....	Bon
Blanc .....	Très bon
Orange .....	Excellent

Lorsque vous avez fini de regarder, sélectionnez Terminé.

### Choisir les joueurs

A vous de prendre les responsabilités du manager et de choisir les joueurs par défaut pour votre première équipe. Vous devez sélectionner 13 joueurs, dont 1 Gardien de But (n°1), 10 joueurs de terrain et 2 remplaçants (n° 12 et 14). Remarque: vous pouvez rechanger ces joueurs par défaut, avant de jouer un match de ligue, coupe ou simple.

Choisir un joueur est très simple. Sélectionnez l'option Choisir Joueurs. On affichera alors l'écran Choisir joueurs. Sélectionnez la case (qui contiendra un numéro ou pas à ce moment-là) dont le numéro correspond au joueur que vous voulez ajouter ou ôter de l'équipe; cette case deviendra noire. Choisissez maintenant la case dont le numéro correspond au poste où vous voulez placer ce joueur. Il changera de place avec le joueur qui jouait à ce poste à ce moment-là. Faites tous les changements que vous souhaitez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la formation de votre équipe.

## OPTIONS AVANCÉES

### Transférer des joueurs

Vous pouvez également changer un joueur d'une équipe à l'autre. Au lieu de sélectionner le nom du joueur, placez le pointeur sur le nom, puis appuyez sur la Barre d'Espacement. Le nom du joueur apparaîtra au bas de l'écran. Ensuite, sélectionnez OK, puis QUITTER pour retourner à l'écran de sélection d'équipe. Choisissez une nouvelle équipe et sélectionnez Choisir joueurs, comme décrit plus haut. Placez le pointeur sur un emplacement vide de la

liste des joueurs et appuyez à nouveau sur la Barre d'Espacement pour placer le joueur dans cette équipe.

Remarque: vous ne pouvez pas effacer des joueurs. Vous pouvez seulement les déplacer d'un club à l'autre, un par un.

### **Editer les équipes**

Vous devrez sélectionner l'équipe que vous désirez éditer, parmi les équipes par défaut de Goal!, ou les équipes Personnalisées qui ont été sauvegardées sur la disquette de données. Si vous n'avez pas encore utilisé cette option, nous vous conseillons de sélectionner les équipes Goal!. On vous présentera ensuite un simple sélecteur de fichier.

L'utilisation de ce sélecteur est simple. Les fichiers disponibles (équipes dans ce cas), sont affichés à gauche. Un bouton glissant vous permet de dérouler la liste vers le haut ou le bas, si elle est plus longue que ce que peut contenir la fenêtre. Sélectionnez le bouton (maintenez le bouton de la souris ou le bouton feu enfoncé), haut ou bas, pour dérouler la liste. Vous pouvez également la sélectionner une fois et elle descendra automatiquement dans la fenêtre; elle le fera à chaque fois que vous la sélectionnez.

Le nom du fichier que vous sélectionnez apparaît dans la barre en bas. Vous pouvez également sélectionner cette barre et taper le nom du fichier que vous voulez charger si vous préférez. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez OK si vous êtes satisfait de votre choix, ou Annuler si vous changez d'avis et que vous préférez faire autre chose à la place.

Ce que vous pouvez maintenant faire sur cet écran dépend du mode dans lequel vous êtes.

### **Mode effacer**

Le mode est affiché sur la barre près du haut de l'écran. Cela peut être le mode EFFACER ou REMPLACER. Si vous voulez effacer une équipe, par exemple, vérifiez d'abord que la barre est en mode Effacer (sélectionnez-le pour passer d'un mode à l'autre). Sélectionnez maintenant la petite



case à droite du nom de l'équipe que vous voulez effacer. L'équipe devrait disparaître complètement.

### Mode remplacer

Le mode remplacer est très pratique pour prendre des équipes en France, Italie, Allemagne, etc., et les mélanger afin de constituer une véritable compétition européenne de ligue ou coupe. Vous devez commencer par charger le groupe comprenant les équipes que vous voulez prendre (parmi les équipes de Goal! ou vos équipes Personnalisées). Ces équipes n'ont pas remplacé celles déjà en mémoire. Elles sont maintenant sur des écrans différents et vous pourrez passer de l'une à l'autre pour faire votre propre mélange.

Choisissez votre équipe parmi celles que vous venez de charger en sélectionnant son nom. On affichera alors l'écran d'équipe précédent. Vous pouvez remplacer une équipe par celle que vous avez choisie en sélectionnant la petite case se trouvant près du nom de l'équipe que vous souhaitez remplacer. L'autre équipe apparaîtra maintenant à la place. Vous pouvez également ajouter l'autre équipe à la liste actuelle en sélectionnant le premier emplacement vide et en la plaçant dessus.

Pour sortir du mode remplacer, vous devez sélectionner Terminé au bas de l'écran. Pour sortir complètement (lorsque vous avez terminé d'effacer et de remplacer), vous devez à nouveau sélectionner Terminé.

### DEFI ARCADE

Le défi arcade testera vos qualités de jeu contre les cinq niveaux de difficulté de l'ordinateur. (Novice, Amateur, Semi-pro, Pro et As). Les tours deviendront progressivement difficiles. Un match nul suffira à vous qualifier, mais est-ce suffisant pour vaincre les meilleures équipes de l'ordinateur? Chaque match se joue sur un terrain Normal, sans vent et chaque mi-temps dure 2 minutes.

BM .....buts marqués (le nombre de buts que vous avez marqués)

BE .....buts encaissés (le nombre de buts que vous avez encaissés)

DIFF .....différence de buts (la différence entre les buts marqués et encaissés)

ARCADE CHALLENGE					
	NO	GO	DIFF	LEADS	POINTS
LEVEL 1				101	
LEVEL 2				102	
LEVEL 3				103	
LEVEL 4				104	
LEVEL 5				105	
AT HOME	0		TOTAL		0
PLAY		QUIT			

NIVEAU.....niveau 1= Novice, niveau 5= As

POINTS.....calculés en multipliant la DIFF par le NIVEAU.

Toutes les options du Menu Principal ont maintenant été décrites. Il ne reste plus qu'à vous expliquer l'art du...

## **CONTROLE JOUEUR**

Quel que soit le type de jeu que vous ayez choisi de jouer, vous finirez par entrer sur le terrain, pour donner le coup d'envoi. Quand les joueurs sont dans le rond central, appuyez sur P pour mettre le jeu en pause pendant un instant. Avant de commencer, nous allons étudier l'écran.

Outre les joueurs et le terrain, vous verrez deux autres éléments que nous allons expliquer. Au bas de l'écran, vous verrez une fenêtre affichant de nombreux renseignements importants.

On affiche le nom et le numéro du joueur actuellement en possession du ballon. (Son nom est affiché dans la couleur principale de la tenue de son équipe). Le temps de jeu restant dans la mi-temps est affiché entre les scores actuels. Les flèches colorées près du score indiquent la direction du jeu de cette mi-temps. De temps en temps, des messages d'information sont affichés au-dessous, comme vous le verrez au cours du match.

Dans le coin supérieur gauche de l'écran principal, vous verrez également le scanner. Il vous donne une vue d'ensemble du terrain, avec la position des joueurs et du ballon. Chaque équipe est représentée sur le scanner par un marqueur de couleur. La couleur est identique à celle de la tenue des équipes. Le ballon est également affiché d'une autre couleur. Vous pouvez régler le scanner en appuyant sur les touches suivantes pendant le match (remarque: vous ne pouvez pas le faire si le jeu est en pause):

X - passe en revue les différentes tailles de scanner.

C - passe en revue les différentes positions de scanner.

V - attribue les numéros des joueurs aux repères du scanner.



D - désactive et active le scanner.

Maintenant que vous avez examiné ces options, appuyez sur P pour désactiver la pause et apprendre à contrôler les joueurs et le ballon.

## **CONTROLE JOUEUR**

Dans le match, vous contrôlerez le joueur le plus près du ballon. Tous les autres joueurs de votre équipe réagiront en fonction de leurs attributs et changeront de position en fonction des tactiques utilisées. Le joueur que vous contrôlez actuellement est mis en valeur à l'aide d'une ligne.

Remarque: les instructions suivantes parlent de taper et d'enfoncer le bouton feu de votre joystick. Taper équivaut à appuyer rapidement, alors qu'enfoncer équivaut à maintenir le bouton enfoncé pendant un court instant, selon les circonstances.

Ne vous inquiétez pas si les instructions suivantes vous semblent compliquées. La plupart sont intuitives et, après un moment, vous paraîtront naturelles.

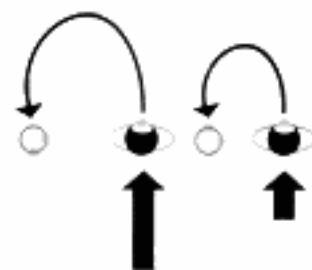
## **MOUVEMENT DU JOUEUR LOIN DU BALLON**

Le joueur que vous contrôlez actuellement peut effectuer un certain nombre de choses quand il n'est pas en possession du ballon.

### **Course**

Pour faire courir un joueur, poussez le joystick dans la direction voulue. Plus il court longtemps dans une direction, plus il court vite. Sa vitesse dépend de son attribut Rythme, qu'il peut soutenir en fonction de son attribut Endurance. Vous aurez plus de renseignements sur tous les attributs des joueurs un peu plus loin.

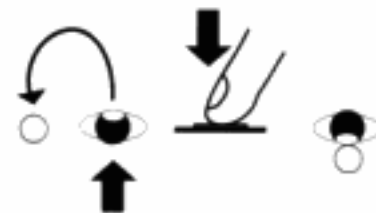
Lorsqu'un joueur court à sa vitesse maximum, il lui est plus difficile de changer brusquement de direction. C'est à cause du rayon de tournant des joueurs. Plus il court vite, plus son rayon sera grand quand il essaiera de changer de direction. C'est une nouvelle option révolutionnaire introduite spécialement par Goal!



Même si le meilleur moyen d'apprendre le tackle est de jouer un vrai match contre une autre équipe, il est important d'en comprendre les principes. Il existe un certain nombre de tacles et chacun a ses avantages propres.

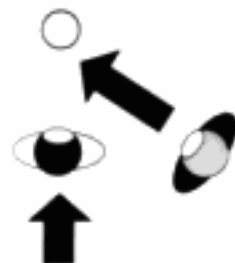
### Le tackle glissant

C'est un tackle puissant, mais il peut provoquer une faute et la blessure de joueurs. Pour glisser, vous devez taper le bouton feu lorsque le ballon est bas. Votre joueur glissera dans la direction à laquelle il fait face. Pour faire un tackle dans les règles, votre joueur doit entrer en contact avec le ballon avant de toucher à son adversaire. Si ce n'est pas le cas, alors l'arbitre considérera certainement qu'une faute a été commise. Par exemple, un tackle par derrière sera presque toujours considéré comme une faute.



### Blocage

Il est possible d'empêcher un joueur d'atteindre le ballon en se mettant sur sa route. Cela le ralentira. Pour prendre l'avantage, assurez-vous que vous arrivez sur le joueur du côté où se trouve le ballon, de sorte que vous l'atteignez avant lui.



### L'interception

Il est possible d'intercepter des passes lors d'une course normale ou grâce à un tackle glissant. Si vous n'allez pas trop vite lorsque vous glissez et que vous entrez en contact avec le ballon, vous finirez peut-être par en prendre possession.



## LE COUP DE TÊTE

Si le ballon est dans les airs, tapez rapidement sur le bouton feu et lorsque votre joueur saute, poussez le joystick dans la direction où vous voulez envoyer le ballon de la tête. Pour donner un coup de tête vers le bas, enfoncez le bouton feu lorsque le joueur est en l'air, jusqu'à ce qu'il touche le ballon de la tête. Remarque: la vitesse et la direction de votre joueur affecteront la direction et la puissance du coup de tête. Les coups de tête sont difficiles, mais ils peuvent s'avérer très efficaces.

## AMORTISSEMENT DE LA POITRINE

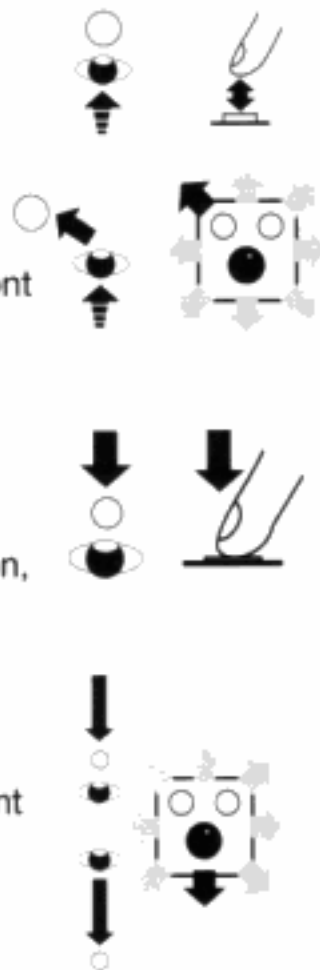
Lorsque le ballon se dirige vers vous à hauteur de poitrine, si vous vous tournez dans sa direction et que vous ne faites rien, le joueur effectuera automatiquement un amorti de la poitrine, afin de gagner le contrôle du ballon. Si votre joueur n'est pas tourné vers le ballon, alors il rebondira sur lui.

## LE CISEAU

Appelé également coup de pied aérien, c'est un puissant coup de pied donné au ballon lorsqu'il est à la hauteur de la tête. Pour l'exécuter, vous devez inverser le joystick pendant que le ballon est dans les airs. Pour entrer en contact avec le ballon, vous devez synchroniser votre coup de pied avec précision. Le joueur tombera toujours à terre après avoir effectué ce coup de pied acrobatique.

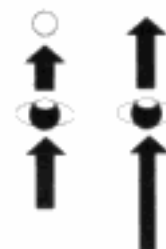
## CONTROLE DU BALLON

Lorsque votre joueur est en possession du ballon, il peut effectuer tous les mouvements suivants.



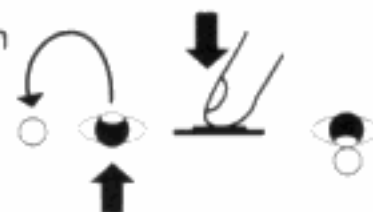
## LE DRIBBLE

C'est ce qui se produit quand un joueur court avec le ballon aux pieds. Il court et shoote devant lui dans la direction voulue. La distance parcourue par le ballon après le coup de pied dépend de la vitesse de course du joueur.



## LE BLOCAGE

Si vous voulez faire une passe précise, vous devez commencer par arrêter le ballon à vos pieds pour en prendre complètement le contrôle. C'est ce qu'on appelle dans le jeu bloquer le ballon. Pour le faire, vous devez maintenir le bouton feu enfoncé juste avant que votre joueur touche le ballon. Vous devriez vous arrêter la balle aux pieds.



## LE BLOCAGE ET LE CHANGEMENT DE DIRECTION

Tourner avec le ballon pendant une course implique une bonne technique si vous voulez garder le ballon. Pour tourner en arrêtant subitement le ballon, vous devez ralentir avec le ballon et le bloquer, puis changer de direction comme suit:

- (i) Enfoncez le bouton feu et touchez le ballon.
- (ii) centrez le joystick (pour vous arrêter).
- (iii) relâchez le bouton feu.
- (iv) poussez le joystick dans la nouvelle direction.

Vous pouvez essayer de tourner à des vitesses plus élevées, mais il s'agit là de choisir le moment adéquat pour changer la direction de votre course, de sorte que vous ne perdez pas le ballon. C'est le cas notamment lorsque vous essayez de virer à 45 degrés, afin de courir diagonalement vers la surface de réparation de votre adversaire.





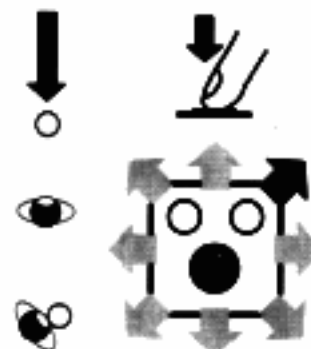
## L'ARRET

Centrez le joystick quand vous êtes en contact avec le ballon. Vous ralentirez et vous vous arrêterez avec le ballon. Ceci est très utile lorsque vous essayez de continuer à dribbler, mais dans une direction différente. Cependant, cette technique doit être synchronisée avec précision; lorsqu'elle est réussie, vous êtes certain d'aller suffisamment lentement pour garder le ballon. Les tournants à 180 degrés avec le ballon sont possibles en utilisant cette technique.

## PASSES

### La passe contrôlée

Si vous venez de bloquer le ballon, continuez de maintenir le bouton feu enfoncé et essayez de bouger votre joystick. Vous verrez votre joueur tourner avec le ballon dans ses pieds. Lorsque vous relâchez le bouton feu, le ballon sera passé au joueur le plus proche du vôtre, dans la direction vers laquelle vous poussez actuellement votre joystick. Evidemment, un joueur adverse essaiera peut-être de vous tacler pour bloquer ou intercepter la passe, donc nous ne garantissons pas que le ballon atteindra votre équipier.



### Le lob

Vous pouvez faire un lob avec le ballon en inversant votre joystick quand vous êtes en possession du ballon. Cela enverra le ballon en hauteur, mais avec moins de force qu'un tir normal. La position de votre joystick après le lob déviera le ballon et vous permettra de modifier la hauteur (voir Donner de l'effet pour plus de renseignements). Cette technique vous permet de passer le ballon par-dessus un joueur adverse à un joueur de votre équipe ou de faire un centre dans la surface de réparation de l'adversaire.

En général, lorsque vous faites un lob, vous devez maintenir le ballon en bas. Vous pouvez

le faire en poussant à nouveau votre joystick vers l'avant juste après avoir effectué le lob (faisant ainsi piquer le ballon). Donner de l'effet explique plus en détails comment dévier le ballon pendant un match.

### **Le ballon laissé**

C'est un type de passe différent. Lorsque vous dribblez le ballon, vous pouvez arrêter de courir. Le ballon vous dépassera et si vous avez bien calculé, il se dirigera vers l'un de vos équipiers à la place. Cela peut s'avérer très efficace car certains footballeurs ont tendance à suivre le mouvement du joueur plutôt que celui du ballon, et cela pourrait les tromper.

### **La balle longue**

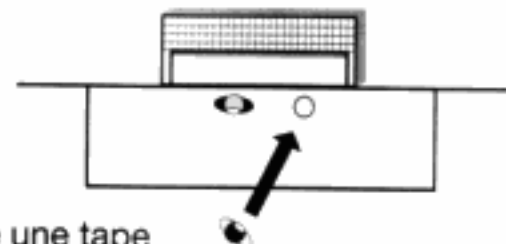
Cette technique consiste simplement à donner un coup de pied au ballon en direction d'un équipier, en shootant et en utilisant la déviation. Pour shooter dans le ballon, tapez sur le bouton feu de votre joystick lorsque vous êtes en possession du ballon. Le joueur à qui vous destinez cette longue balle doit l'intercepter lorsqu'elle redescend de sorte qu'il peut la contrôler rapidement.

## **LE SHOOT**

Etant donné que l'objet du jeu est de marquer autant de buts que possible, vous devriez apprendre comment et quand les marquer! Heureusement, il y a plus d'une façon de le faire.

C'est un simple tir droit dans l'une des huit directions du joystick. Donnez juste une tape rapide au bouton feu. Vous pouvez ensuite changer la direction et la hauteur du ballon, en utilisant Donner de l'effet (ce que l'on vous explique plus loin).

Vous pouvez également essayer de marquer en utilisant un certain nombre d'autres techniques, comme les ciseaux, les têtes, etc.



## **DONNER DE L'EFFET**

C'est une technique très utile qui vous permet de modifier la trajectoire du ballon après le coup de pied. Elle a deux objectifs:

- (i) Elle permet un contrôle plus précis de la direction et de la hauteur du shoot.
- (ii) Elle vous permet de dévier le ballon, le faire piquer et le soulever.

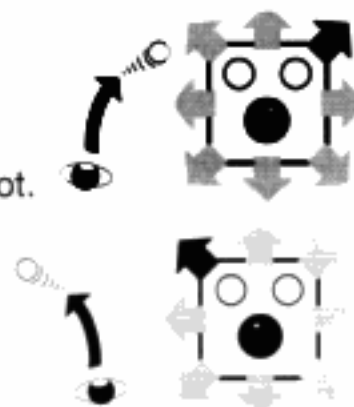
La direction du joystick juste après le coup de pied détermine la direction de la déviation. Le temps que vous attendez avant de modifier cette direction ou que vous la gardez, avant de relâcher le joystick, détermine l'importance de la déviation.

Pour obtenir une bonne courbe du ballon, vous devez pousser votre joystick dès que vous shootez dans le ballon, et le maintenir jusqu'au bout de la déviation.

Gauche/Droite - dévier le ballon à gauche/droite. Centre - ne fait rien.

Pour faire piquer le ballon, poussez toujours le joystick dans la direction du coup de pied.

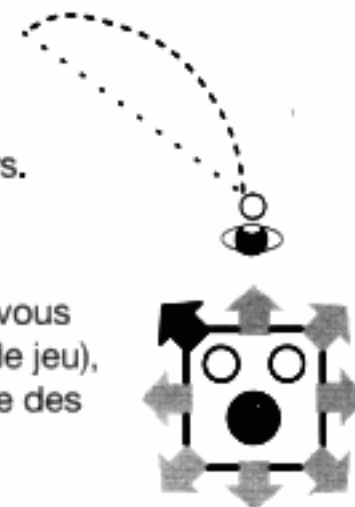
Pour soulever le ballon, tirez toujours le joystick dans la direction opposée à celle où vous voulez shooter.



## **BALLES ARRETEES**

Elles comprennent les remises en jeu, coups francs, dégagements de but et corners. Avant d'envoyer le ballon, réfléchissez à l'endroit où vous voulez l'envoyer ou à qui vous voulez le passer.

Si vous n'avez pas modifié les options (dans le menu Options, du Menu Principal), vous remarquerez qu'à chaque fois que le ballon sort du jeu (provoquant donc un arrêt de jeu), on vous présente une vue du terrain sous un angle beaucoup plus grand, où la taille des



joueurs est donc réduite. Une fois l'action exécutée, l'angle de vue passera à nouveau à la vue normale rapprochée. Vous pouvez modifier cette mise au point automatique sur le menu Options, décrit plus loin.

### **Remises en jeu (touches)**

Pour relancer le ballon dans le jeu, vous devez sélectionner la direction, la longueur et la hauteur de la touche. On vous l'indique par une ligne en pointillés tracée à partir de la position du joueur.

#### **(i) La direction**

Si vous poussez votre joystick vers la gauche et la droite, la ligne pivotera autour du joueur. Arrêtez de bouger lorsqu'elle pointe dans la direction voulue.

#### **(ii) La longueur**

Si vous poussez maintenant votre joystick vers le haut, vous verrez augmenter la longueur de la ligne. Si vous poussez votre joystick vers le bas, la longueur de la ligne diminuera. Cela indique la distance que parcourra le ballon lorsque vous le lancerez.

#### **(iii) La hauteur**

Vous pouvez régler la hauteur du tir en enfonçant le bouton feu, puis en poussant le joystick vers le haut ou le bas.

Lorsque vous êtes satisfait de la direction, de la longueur et de la hauteur de la ligne, tapez sur le bouton feu pour lancer le ballon.



En 1863, les règles d'origine de football accordaient la remise en jeu au premier joueur à toucher le ballon après que ce dernier ait passé la ligne de touche. Le ballon devait être remis en jeu en formant un angle droit par rapport à la ligne de touche et personne ne pouvait le toucher avant qu'il ne tombe au sol.



## TIR DE COUPS FRANCS

Lorsqu'un coup franc a été accordé, il peut se passer un certain nombre de choses, en fonction de l'endroit de la faute:

Si vous êtes assez proche du but de l'équipe adverse, vous verrez ses joueurs former un mur entre le ballon et le but. Peu après, vous verrez apparaître une ligne pointillée semblable à celle des remises en jeu. Là encore, vous devez utiliser votre joystick pour établir la direction, longueur (puissance) et hauteur du coup franc. Lorsque vous êtes satisfait, tapez le bouton feu pour tirer. N'oubliez pas que vous pouvez donner de l'effet au ballon lorsque vous tirez des coups francs.

Si le coup franc n'est pas assez proche du but de l'équipe adverse, vous obtenez un coup franc normal. Shootez ou passez le ballon simplement comme vous le feriez normalement.

## DEFENSE CONTRE COUPS FRANCS

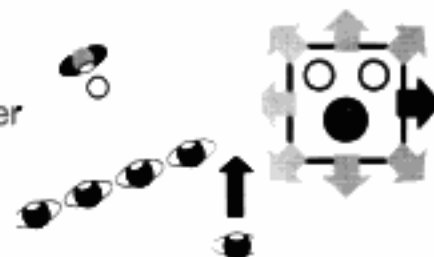
Si vous êtes l'équipe défensive, le mur de la défense se mettra en place automatiquement. Néanmoins, vous disposez de quelques secondes pour changer le nombre de joueurs formant le mur. Le réglage par défaut est de quatre joueurs alignés, mais vous pouvez augmenter ou diminuer ce nombre avec votre joystick:

Pour augmenter le nombre de joueurs du mur

Poussez rapidement votre joystick vers l'extrême droite pour ajouter un joueur au bout du mur, à chaque fois. Le nombre maximum de joueurs autorisés dans un mur défensif est de 7.

Pour retirer des joueurs du mur

Poussez rapidement votre joystick vers l'extrême gauche pour retirer un joueur à chaque fois. Le nombre minimum de joueurs autorisés dans un mur défensif est 0!



Pour déplacer le mur

Poussez rapidement votre joystick en direction ou loin du ballon pour déplacer le mur.

Cependant, le mur ne peut pas être à moins de 10 mètres du ballon. Vous saurez que vous êtes à la limite quand le mur ne pourra plus se rapprocher.

## CORNERS

Encore une fois, on affichera une ligne en pointillés afin d'établir la direction, la longueur (puissance) et la hauteur du corner. N'oubliez pas que vous pouvez donner de l'effet au ballon pour essayer de marquer un corner direct!

## DEGAGEMENTS DE BUT

Il en existe deux types. Le premier est un dégagement direct, effectué lorsque le Gardien prend le ballon de la main. Il s'avance, lâche le ballon et le dégage du pied avant qu'il ne touche le sol. Vous pouvez, là aussi, donner de l'effet au ballon. Le deuxième type de tir est effectué lorsque un adversaire fait sortir le ballon derrière la ligne de but. Le Gardien place alors le ballon à l'extrémité du carré des 6m et dégage son camp.

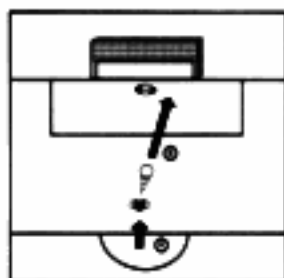
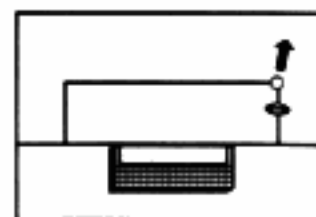
En poussant le joystick et en tapant le bouton feu, vous pouvez changer la direction du ballon dans ces deux cas.

## PENALTYS

Si une faute est commise contre un attaquant se trouvant dans la surface de réparation de ses adversaires, cet attaquant bénéficie d'un penalty. Certains matches de coupe doivent se terminer par des tirs de penaltys.

Tirer un penalty

Pour tirer un penalty vous devez d'abord appuyer sur le bouton feu pour vous lancer en direction du ballon. Si vous appuyez sur le bouton feu pendant longtemps, le tir partira en

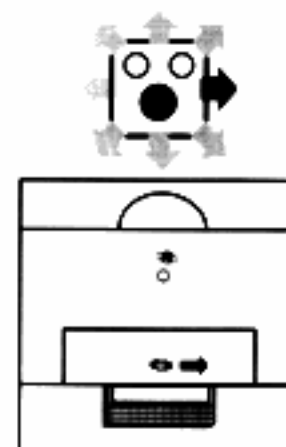


hauteur. Juste avant que le joueur n'entre en contact avec le ballon, poussez le joystick dans la direction où vous voulez envoyer le ballon. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez également donner de l'effet au ballon.

Si vous ratez l'un des penaltys d'une série, vous n'avez pas la possibilité d'essayer de marquer après le rebond du ballon. Néanmoins, dans un match normal, si le Gardien adverse arrête votre tir, mais que le ballon reste sur le terrain, vous pouvez continuer le match normalement. Vous vous apercevrez souvent que vous avez l'avantage à ce moment-là et que, si le ballon est assez proche, vous pouvez à nouveau essayer de marquer, avant que le Gardien ne puisse se remettre en position.

#### Défense contre un penalty

Si vous contrôlez l'équipe qui a écopé d'un penalty, vous aurez un contrôle direct de la direction du plongeon de votre Gardien, lorsqu'il se prépare à arrêter le penalty. Poussez le joystick dans la direction où vous souhaitez plonger. Au moment où le joueur tire le penalty, votre Gardien plongera automatiquement dans la direction dans laquelle vous poussez le joystick. Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur le bouton feu pour arrêter le ballon.



Le tir du penalty fut introduit en 1891 lorsque les joueurs professionnels commencèrent à toucher volontairement le ballon de la main, afin d'interrompre certaines actions dangereuses. De nombreux amateurs considérant le penalty comme une honte, demandaient à leur Gardien de se placer près du corner et de laisser le but non surveillé!

#### Cartons

Lorsqu'un joueur commet une faute, il risque de recevoir un carton. Si c'est sa première faute, le carton sera normalement jaune. Si c'est sa seconde, il recevra un carton rouge (et

sera expulsé du jeu). Certains arbitres donneront un carton rouge la première fois, s'ils considèrent que la faute est grave.

## LE GUIDE DE GOAL! POUR LES MAUVAIS PERDANTS

Quelqu'un aurait dit une fois que le football était un sport amusant. Il ne l'est pas pour tout le monde. En fait, certains minables doivent inventer des excuses afin d'expliquer leur défaite.

### METHODES

La méthode "trouver une excuse avant le coup d'envoi", est de loin celle qui est la plus utilisée. Le joueur doit préciser son excuse avant le début du match, et il doit s'assurer qu'elle n'en rajoute pas trop. Question de subtilité!

La méthode "analyse après le match". Le perdant a tendance à mettre sa défaite sur le dos d'un ou deux événements importants du match. La mise en question des capacités de l'arbitre (entre autres!) et l'immobilisme du Gardien de but sont les deux expressions usées.

## LES 6 MEILLEURES EXCUSES DES MAUVAIS PERDANTS

Les voici, en ordre croissant. Essayez de les retrouver pendant les matches!

### 6. Je ne vois pas bien ce qui se passe

C'est en général à cause de l'angle de la télévision ou de l'écran qui ne se trouve pas à sa position optimum pour permettre aux deux joueurs de voir le jeu correctement. Les reflets sur l'écran sont également une autre excuse de cette catégorie.

### 5. J'ai mal au bras

C'est, en général, après une séance de jeu de Goal! prolongée (et de défaites). De nombreux joueurs affirmeront qu'ils avaient un handicap dès le départ, parce qu'ils jouaient avec leur bras le plus faible.





#### 4. Je n'aime pas ce terrain

Une excuse plutôt minable, puisque vous pouvez désactiver l'option "Au Hasard" pour le type de terrain, et que vous pouvez jouer sur votre terrain ou à l'extérieur, afin d'avoir le terrain préféré des joueurs. Cela peut également s'appliquer à l'orientation et à l'échelle de vue du terrain.

#### 3. Votre Gardien de but est meilleur que le mien.

Une autre excuse minable utilisée lorsqu'un Gardien laisse passer le ballon doucement dans le but, alors que le Gardien adverse réussit des parades fabuleuses sans trop de difficultés. Il n'y a pas deux Gardiens qui se ressemblent, sauf si deux joueurs jouent avec la même équipe dans un seul match.

#### 2. Je croyais que je shootais dans l'autre direction

L'excuse classique, invoquée en général lorsqu'un joueur a marqué un superbe but contre son camp ou qu'il a laissé ses adversaires traverser sa défense. Vous pouvez éviter ces situations en regardant les flèches près des scores, dans la fenêtre au bas de l'écran, pendant un match.

#### 1. Evidemment, je ne joue pas avec mon joystick préféré

Celle-là, c'est la meilleure et elle le restera pendant longtemps! Si vous trouvez un joueur qui n'a jamais joué avec ce joystick, je vous montrerai un menteur. Toutes les excuses sont bonnes, depuis le bouton feu, jusqu'aux ventouses du joystick. Cela pourrait peut-être être vrai de temps en temps!



Avec le soutien d' Adidas

**adidas** 

Virgin Games, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH