

Football Manager 2

Guide and Instructions

by Kevin Toms

ISTRUZIONI PER FM2 16 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disc before you load your program.

ISTRUZIONI PER FM2 8 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

LOADING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Type **LOAD*** now press **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Disc) – Put disc into drive A, press **RESET** and then press **ENTER**.

AMSTRAD (Disc) – Type **RUN "FM2"** now press **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Tape) – Hold down **CTRL** and tap the small **ENTER** key.

AMSTRAD 6128 (Tape) – Hold down the **SHIFT** key and press the **G** key, then type **TAPE**, now press **RETURN**. Type **RUN** and then press **RETURN** again.

C64 (Disc) – **LOAD**** A,1 now press **RETURN**.

C64 (Tape) – Hold down **SHIFT** and press the **ON/STOP** key.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader.

Set tape index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to erase a previously saved game.

Now press **PLAY** and record on your tape deck. Select a file number (0 to 9) and press **FIRE**. Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

AMSTRAD (Disc) – Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader. Set index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to erase a previously saved game.

Press **PLAY** and record on your tape deck. Select file number (0 to 9) and press **FIRE**.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

THE NEW GAME

Football Manager 2 is not just an improvement on Football Manager 1 – it is a complete re-write.

FM2 contains many improvements on FM1 yet still contains the basic ingredients that made FM1 one of the biggest selling home computer games ever.

I have completely redesigned the graphics match action and the tactics of team selection. Your team now plays to the style and formation that you select and you can actually watch and assess the performance of your individual players. There is skillful passing, tackling, crosses, lobts into the net, diving goalkeeper saves, close marking, close passing play, kick-and-rush – in fact an infinite variety of action. There are even Action Replays on 16 bit machine versions. Tactical changes include man to man marking, choice of formations and substitutions.

Other enhancements include League Cup matches, full 92 team League, Sponsorship, Success points, Goal scorer display, Enhanced transfer market, Training etc.

There is an endless variety of techniques of playing this game and I'm sure you will enjoy developing your own Football Management style.

I have worked very hard over many months to provide you with a very entertaining game. I hope you have many, many hours of enjoyment from Football Manager 2.

QUICK START TO PLAYING

To get the best out of the game you will need to study the following instructions carefully but to help you get into the game quickly I have identified some of the instructions between the words ****NOTE**** and ****NOTE END****. Reading what is enclosed by these will give you the basic guide to playing Football Manager 2.

CONTROLS

The whole game is controlled using joystick type movements as follows:-

ACTION	JOYSTICK	MOUSE	KEYBOARD
UP	UP	DOWN	O
DOWN	DOWN	UP	S
LEFT	LEFT	LEFT	P
RIGHT	RIGHT	RIGHT	F
FIRE	FIRE	BUTTON	RETURN/ENTER

The use of Joystick, Mouse or Keyboard is dependent on the computer on which the game is played.

The game uses **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to select items using the displayed pointer. **FIRE** is used to confirm a selection.

*****NOTE*****

TEAM SELECTION CONTROLS

Team selection is carried out over three screens depicting defence, midfield and attack as follows:-

- The reserve pool slot is at the top of the screen. Pressing **FIRE** when pointing to this slot will produce the **FIRE TO QUIT** message.
- When **FIRE TO QUIT** is displayed –
 - UP/DOWN** will scroll through your reserve players and pressing **FIRE** again will select one.
 - LEFT/RIGHT** will move to the next right or left screen if possible, it is also used to place your goalie in position i.e. – move your cursor from the player selection area down twice and depending on which end your goalie is move left/right.
 - FIRE** again will end team selection if 11 players have been picked.
- Moving the pointer to an empty slot and pressing **FIRE** will transfer the reserve player displayed at the top of the screen to that slot.
- Pressing **FIRE** on a slot that contains a player selected will transfer him back to the reserves.
- When team selection ends you will be allowed to select two substitutes by scrolling **UP/DOWN** through your reserves and pressing **FIRE** to select.
- At half-time you will be able to alter your team and bring on substitutes.

7. Note that display slots are placed over the actual areas of the pitch that each individual player will cover in your team formation.

*****NOTE END*****

PLAYING GUIDE

At the start of the game you will be able to choose your team.

Sponsorship

At the start of each season you will be offered sponsorship. The maximum is 50,000 per division (i.e. Division 1 = 200,000). If you reject a sponsor the chances of another offer depend on your managerial rating (MR). A MR of 100 will give you a 75% chance of another offer whilst a MR of 50 will give you a 50% chance. If your MR is 25% or less you will get no more offers.

Then choose your skill level; start at 1 until you gain experience and playing skill. The higher levels help you to maintain a challenge in playing the game.

Management Record

This is a record of your achievements. Success points are earned from your final league position at the end of a season and from Cup match success. Your Managerial rating is an average of your success points per season and is out of 100.

Load/Save Game

Before each match you will have the chance to save or load the game. This allows you to stop the game and continue another time and will allow you to work your way up the league. Save/Load instructions are given in the machine instructions.

The Match

(see Team Selection Controls for details of how to pick the team).

1. Team Display

This is shown in three sections for your Defence, Midfield and Attack. Each team is shown with the players in their playing positions. The four paired slots on each screen show the man-to-man marking of players. That is players in slots horizontally next to each other on a screen will mark each other during the match action.

The slot at the top of the screen contains your reserve players and can be rolled through to select them.

2. Playing Skill (see Player attributes)

*****NOTE*****

The skill of individual players affects the match action significantly. In the man-to-man marking, players with higher skill will tackle more effectively and dribble the ball more successfully past opponents of lesser skill.

For each half of the match, all of the players in the twelve marking zones are compared with their opposing players and, with a random factor thrown in, the highest value player will start a new playing action sequence in possession of the ball. If the difference between the two players is close, no action sequence will occur. Thus you can influence the whereabouts of the start of attacks and the likely number of them by the way you match the skill of your players up against the opponents with the man-to-man marking.

N.B. If the marking players are close in skill they will probably neutralise each other. If the skills are significantly different, the highest will probably win and start an attack with the ball at his feet. A player marking free space will probably start an attack from there, as the game treats him as marking a skill rating of 2 player.

Players playing out of position, e.g. a Defender playing in Midfield will play as if they have a skill rating of only 2.

*****NOTE END*****

The goalkeeper's skill is a measure of his ability to save shots.

*****NOTE END*****

The team selection slots are directly over the area of the pitch which the player in that slot will play when the action starts. Any player in the horizontally adjacent slot will mark him during play and will play in the same zone. Players will also cover areas of the pitch not to their own if there is no player covering that area. Note that this zoning of players allows you to spot the performance of individual players because you can identify them by their position.

*****NOTE END*****

The team selection slots are directly over the area of the pitch which the player in that slot will play when the action starts. Any player in the horizontally adjacent slot will mark him during play and will play in the same zone. Players will also cover areas of the pitch not to their own if there is no player covering that area. Note that this zoning of players allows you to spot the performance of individual players because you can identify them by their position.

*****NOTE END*****

Each half of the match will consist of several action sequences. (See Playing Skill for details of how each sequence starts). Each sequence continues until either the ball is out of play, a goal is scored or the goalkeeper saves a shot.

The match action allows you to see the result of your actions. The skill of players you have selected and how you have positioned them will visibly affect what happens!

*****NOTE END*****

4. Opponents

The skill of your opponent's players will depend on who you are playing against. If you progress through the cup you will play more skillful teams as you advance. Top league teams will also be stronger opponents than lowly teams.

*****NOTE END*****

Fitness
Playing in a match will affect each player's fitness. They will pick up knocks during play and may be injured.

*****NOTE END*****

6. Full Team

You must pick eleven players before you will be allowed to end team selection. You will then be required to pick two substitutes. The substitutes may be brought on and the team formation changed at half time.

*****NOTE END*****

7. Playing Styles

During the Extra Training part of the game, you can modify the playing style of your team. The effect of this is visible during the match action. Thus your team will use close or long passing, or high passes as you have selected. Note that different opponents will also use varying styles.

8. The Action

Each half of the match will consist of several action sequences. (See Playing Skill for details of how each sequence starts). Each sequence continues until either the ball is out of play, a goal is scored or the goalkeeper saves a shot.

The match action allows you to see the result of your actions. The skill of players you have selected and how you have positioned them will visibly affect what happens!

*****NOTE END*****

9. The Home Team

The Home Team will always start the match playing from left to right.

*****NOTE END*****

10. Half Time

At Half Time you can bring on substitutes and alter your team formation. This can be very useful, I'll give you an example:

In one match I noticed that my team was doing badly in midfield and I was one down at half time. I moved one midfielder over to mark the opponent's most successful midfield player and moved another out to the wing to give some width to the midfield play. I also moved an attacker out onto the wing. The extra width in midfield allowed my team to get round their strong midfield players and my attacking winger's crosses brought 4 goals in the second half and my team won 4-1.

*****NOTE END*****

MATCH RESULTS

After your match either:

- The other league results and league table will be shown.
- The result of your cup match shown.

INJURY REPORT

This displays a list of your injured players. Players with a fitness value less than 50% are injured and unfit to play. Players will accumulate knocks when playing in matches, and possibly sustain long term injuries. Players will recover their fitness gradually when rested from match play.

*****NOTE END*****

FINANCE

This shows the profitability of your club. If your club has a negative bank balance, you will be sacked.

Gate receipts are dependent on who was playing at home. If you are successful as a team your home receipts will rise. Cup success also produces high gate receipts.

Player Buy/Sell is a total of your Transfer Market trading.

Player wages are dependent on the skill of your players and the number of them. In other words a lot of highly skilled players will cost a lot in wages.

Overheads are a record of the fixed costs that are incurred by your club.

Profit is measured weekly.

All financial values are higher as you use up the Divisions.

SELL PLAYERS

All of your players are listed during the sell player routine so you can check your squad. You will be able to sell a player if you wish and an offer up to his displayed value will be made for him if you do. If you reject the offer you will have to wait to the following week to try again. Each team is shown with the players for all players in your squad even if they are not picked to play. Also if you have less than thirteen players you cannot make up a team and matches will be forfeited.

BUY PLAYER

Up to three players will be for sale. You may bid for any of them. The higher your bid, the more chance of purchase. You may even be able to buy them for less than their value. The **SQUAD TOO BIG** message means you must sell a player before any more will be offered for sale.

EXTRA TRAINING

This feature allows you to modify the way your players pass the ball. It is an advanced feature and is best left unaltered until you have got used to the gameplay and watched a lot of matches.

Passing Height allows you to increase/decrease the height of passes. Basically high passes will produce a Kick and Rush style which can help to, say, bypass a weak midfield. Low passing will lead to closer play.

Passing Length allows you to increase/decrease the length of passes. Short passing will suit a highly skilled team that dribbles well. Long passing may suit a side with wingers.

The tips on Passing Height and Length above are just a guide and you will be able to develop your own technique to suit your team and style of play. You will see the effect of your passing style on the pitch.

If you get the **PERFECTED** message it means that you have reached the maximum or minimum height or height and more of the same extra training will not have an added effect.

THE SEASON

You will play all of the other teams in your division once and play through the Cups as far as you progress. Promotion and Relegation at the end of the season is three up three down.

SUCCESS

The aim of the game is to be as successful as possible and try and win the Treble of League and Two Cups. However the game is designed to be enjoyable enough for you to play as long as you like.

*****NOTE*****

PLAYER ATTRIBUTES

Players have 5 attributes which are shown on the various displays:

Name – the players name is shown.

Skill – in the ranges 3 to 9. This affects his play during the match. A player out of position e.g. a defender in attack or a midfield player playing in goal will play with a skill value of 2.

Fitness – out of 100. This is reduced by playing in a match as the player receives knocks or injuries. A player who is rested in the reserves will recover some of his fitness. A player with a fitness value of less than 50 is too badly injured to play.

Position – G, D, M, A. As follows:-

G Goalkeeper

D Defender

M Midfield Player

A Attacker

These are the players correct playing positions. Note a player playing out of position is less effective (see Skill above). Playing positions are easy to identify on the team selection screen. The goalkeeper's slot is over the goal. Defender's slots are on the same screen as your goalkeeper. Midfield players slots are shown against the middle pitch backdrop.

Value – 30,000 to 360,000. This is directly affected by the player's skill and the division you are playing in. It will affect his transfer market purchase and sale price.

*****NOTE END*****

Football Manager 2

ISTRUZIONI PER ALLENATORE 2 16 BIT

AMSTRAD (Disk) – Inserire dischetto nuovo formattato in drive. Scegliere Salvare sulla videata di gestione. Scegliere numero di file (da 0 a 9) e premere **FUOCO**.

Attenzione a non scegliere lo stesso numero di file due volte, perché la routine di salvare è di tipo distrutto.

SPECTRUM +3 – Come per l'Amstrad Disc.
C64 (Cassetta) – Come per lo Spectrum.
C64 (Disc) – Come per l'Amstrad Disc.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO ALLENATORE 2 8 BIT
SPECTRUM 48K – Battere **LOAD*** e premere **RETURN**.
SPECTRUM +3 (Disc) – Inserire dischetto in Drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.
AMSTRAD (Disc) – Battere **RUN "FM2"** e premere **ENTER**.
AMSTRAD 464 (Cassetta) – Tenendo premuto **CTRL**, battere **ENTER** manoscritto.

AMSTRAD 6128 (Cassetta) – Tenendo premuto il tasto **SHIFT** premere **a** (quindi battere **TAPE** e premere **RETURN**). Poi battere **RUN** e ancora **RETURN**.
C64 (Disc) – **LOAD**** A,1 e premere **RETURN**.
C64 (Cassetta) – Tenendo premuto **SHIFT**, battere **RUN/STOP**.

AMIGA – Inserire dischetto nel drive e accendere il computer.

IBM PC E COMPATIBILI – Inserire dischetto nel drive A, e accendere il computer.

*****NOTE*****

ISTRUZIONI SALVATAGGIO 16 BIT

(Atari ST, Amiga, IBM PC e Compatibili) – Inserire un dischetto nuovo formattato nei

Scegliere **SALVARE** sulla videata di gestione.

Scegliere un numero di file (da 0 a 9). Premere **FUOCO**.

Attenzione a non scegliere due volte lo stesso numero di file, poiché questa routine è di tipo distrutto.

Recordarsi di lasciare un intervallo di 10 secondi tra ciascuna file.

AMSTRAD (Cassetta) – Inserire una cassetta vuota e riavvolgere.

Attenere il contatore, se questo è il primo salvaggio. Prendere sempre nota del numero, per non cancellare questo ga salvato.

Premere **PLAY** e **RECORD** sul registratore. Scegliere un numero di file (da 0 a 9) e premere **FUOCO**.

Recordarsi di lasciare un intervallo di 10 secondi tra ciascuna file.

Attenzione a non scrivere su file già salvate lasciare intervallo di 10 secondi tra le file.

IL NUOVO GIOCO

L'Allenatore 2, non è solo una versione potenziata dell'Allenatore 1, ma un completo rifacimento.

Allenatore 2 presenta numerose novità, rispetto alla prima versione, ma conserva anche tutte le caratteristiche che hanno fatto di Allenatore 1 un enorme successo di vendite.

I grafici delle azioni e le tattiche di formazione, sono stati completamente ridisegnati. La tua squadra, adesso, gioca nello stile e nella formazione scelte da te, e puoi addirittura osservare e giudicare la prestazione dei singoli giocatori. Ci sono, anche, un'infinita di azioni, quali passaggi raffinati, contrasti, traversoni, pallonetti in rete, tuffi del portiere, marcature ad uomo, passaggi stretti, allungati sulla versonne per macchune a 16 Bit, c'è perfino il Replay.

I cambiamenti apportati nelle tattiche, includono la marcatura ad uomo, la scelta della formazione e le sostituzioni. Ulteriori apporti sono rappresentati da partite di Coppa, Campionato completo di 92 squadre, Sponsorizzazioni, Funteggi, Tabella marcatron, un più ampio Calcio Mercato, Allenamenti, ecc. Ci sono tanti modi per giocare, e siamo certi che ti diventerai a sviluppare il tuo stile personale.

Abbiamo lavorato sodo per molti mesi, per darti un gioco veramente divertente. Ci auguriamo che ne possa ottenere da Allenatore 2, tante e tante ore di buon divertimento.

PER INIZIARE SUBITO

Per ottenere il meglio dal gioco dovrai studiare attentamente le istruzioni che seguono, ma per metterti in condizione di iniziare subito, ne abbiamo qui evidenziato alcune, comprese nei paragrafi tra ****NOTA**** e ****FINE NOTA****. Leggendo queste, avrai subito una guida di base per giocare Allenatore 2.

CONTROLLI

L'intero gioco è controllato usando movimenti da joystick, così.

AZIONE	JOYSTICK	MOUSE	TASTIERA
SU	SU	SU	O
GIU	GIU	GIU	S
SINISTRA	SINISTRA	SINISTRA	I
DESTRA	DESTRA	DESTRA	F
FUOCO	FUOCO	BOTTONE	RETURN/ENTER

L'uso del Joystick, o del Mouse, o della Tastiera, dipende dal tipo di computer con cui si gioca.

SU/GIU/SINISTRA/DESTRA, si usano per effettuare le scelte, utilizzando l'indicatore. FUOCO, serve a confermare la scelta.

*****NOTA*****

CONTROLLI SELEZIONE FORMAZIONE

La formazione della squadra viene fatta su tre videate illustrate la difesa, la meta campo e l'attacco, come segue:

1. La casella delle riserve si trova in alto sullo schermo. Puntando a questa, e premendo **FUOCO**, si ottiene il messaggio **FIRE TO QUIT (PREMERE FUOCO PER ABBANDONARE)**.

2. Quand appare questo messaggio:-

a) **SU/SU/GIU** scorri tra le riserve, e premendo **FUOCO** di nuovo, ne scegli una.

b) **SINISTRA/DESTRA** si muovono sulla prossima videata di destra o sinistra, se possibile. Si usa, inoltre, per posizionare il tuo portiere, cioè: muovi il cursore dall'area di selezione verso il basso, due volte, e poi muovi sinistra/destra, a seconda della porta in cui sei.

c) se hai scelto i 11 giocatori, premendo **FUOCO** di nuovo, si termina la selezione.

3. Muovendo l'indicatore su una casella vuota e premendo **FUOCO**, si trasferisce la riserva, indicata in alto sullo schermo, su quella casella.

4. Premendo **FUOCO** su una casella che contiene un giocatore scelto, lo si trasferisce di nuovo tra le riserve.

Finita la scelta della formazione, e in permesso di scegliere due sostituti, facendo scorrere **SU/GIU** tra le riserve e premendo **FUOCO** per operare la scelta.

6. Nell'intervallo, puoi procedere ad inserire le sostituzioni.

7. Da ricordare che le caselle sono situate sull'area del campo che ciascun giocatore della tua squadra dovrà coprire.

Football Manager 2

ANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT
Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, verwegern Sie sich, daß Sie eine formatierte Diskette bereit haben, bevor Sie das Programm laden.

ANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT
Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, verwegern Sie sich, daß Sie eine leere Kassette bereit haben.

LADEN/ANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K – Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie dann **RETURN**.
SPECTRUM 1+3 (Diskette) – Legen Sie die Diskette ein/aus. A drücken Sie **RESET** und dann **ENTER**.
AMSTRAD (Diskette) – Tippen Sie **RUN "FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.
AMSTRAD 464 (Kassette) – Halten Sie **CTRL** gedrückt und drücken Sie dann die kleine **ENTER**-Taste.

AMSTRAD 6128 (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die @ Taste. Tippen Sie **TAPE** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN** und drücken Sie nochmal **RETURN**.
CGA (Kassette/LOAD*.J)**, entrippen und die **RETURN**-Taste drücken.

CG4 (Kassette) – Halben Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie die **RUNSTOP**-Taste.

ABSPEICHERN BEI FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K – Eine leere C90 Kassette in das Kassettendeck einlegen und an dem Vorlaufband vorbeispielen.

Wenn Sie zum ersten mal abspeichern, stellen Sie den Zähler auf 000 ein. Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeichertes Spiel nicht wieder löschen.

Drücken Sie nun **PLAY** und **RECORD** auf Ihrem Rekorder.

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).
Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Lassen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Dat.

AMSTRAD (Kassette) – Legen Sie eine leere Kassette in den Rekorder und spielen Sie bis zum Anfang des Vorlaufbands zurück.

Wenn Sie nun erstens mal abspeichern, stellen Sie den Zähler auf 000 ein. Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeichertes Spiel nicht wieder löschen.

DAS NEUE SPIEL

Fußball Manager 2 ist nicht nur eine verbesserte Ausgabe von Fußball Manager 1, sondern es wurde Komplett neu geschrieben.

FM2 weist gegenüber FM1 viele Verbesserungen auf, hat aber trotzdem die wesentlichen Charakteristiken, die FM1 zu einem der meistverkauften Heimcomputerspielen gemacht haben. Ich habe die Graphiken der Spielzeiten und die Taktiken der Mannschaftsauswahl völlig neu gestaltet. Jetzt spielt Ihr Team den Stil und in der Aufstellung, die Sie ausgewählt haben und Sie können tatsächlich zuschauen und die Leistung der Spieler selbst beurteilen. Passe mit großer Fertigkeit, Zweikämpfe, Überschläge, Direktschüsse ins Netz. Torhüter der mit Paraden Tore verhindert, Manndeckung, den Gegner ausspielen – mit anderen Worten: unendliche Spielmöglichkeiten. Für 16 bit Rechner gibt es sogar Wiederholungsmöglichkeiten einzelner Spielzüge.

Taktische Veränderungen umfassen Manndeckung, Wahl der Formationen und Einsatz von Reservespielern.

Weitere Verbesserungen beinhalten Liga-Meisterschaftsspiele, eine Liga mit 92 Mannschaften, Sponsoren, Erfolgspunkte, Transfersaufstellung, ein verbesserter Markt für Spielertransfer, Training usw.

Es gibt zahllose Variationen bei der Spieltechnik für dieses Spiel und ich bin sicher, daß es Ihnen Freude bereitet, ihren eigenen Stil aus Fußballmanager zu entwickeln.

Ich habe viele Monaten lang hart gearbeitet, um Ihnen ein unterhaltsames Spiel anbieten zu können. Ich hoffe, daß Sie viele Stunden Spaß haben werden an Fußball Manager 2.

SCHNELLSTART DES SPIELS

Um das Spiel voll zu nutzen, sollten Sie die folgenden Anweisungen genau lesen. Damit Sie sich schnell mit dem Spiel zurechtfinden, habe ich einige Anweisungen mit den Begriffen ***ANMERKUNG*** und ***ANMERKUNG ENDE*** gekennzeichnet. Wenn Sie lesen die Grundeingriffe für das Spiel Fußball Manager 2.

KONTROLLFUNKTIONEN
Das gesamte Spiel wird mit Joystick-Bewegungen kontrolliert und zwar wie folgt:

Action	Joystick	Maus	Tastatur
HOCH	HOCH	HOCH	O
RUNTER	RUNTER	RUNTER	S
LINKS	LINKS	LINKS	I
RECHTS	RECHTS	RECHTS	F
FIRE	FIRE	KNOPF	Return/Enter

Die Benutzung des Joystick, der Maus oder der Tastatur hängt vom Computer ab, auf dem das Spiel gespielt wird. Das Spiel benutzt die Bewegungen **HOCH/RUNTER/LINKS/RECHTS** um mit dem Cursor Dinge auszuwählen. **FIRE** wird benutzt, um die Auswahl zu bestätigen.

..... **ANMERKUNG**

KONTROLLFUNKTION BEI DER MANNSCHAFTSAUSWAHL

1. Die Spalte für die Reservespieler befindet auf dem Bildschirm oben. Wird **FIRE** gedrückt wird den Lichtpeil auf diese Spalte gezeigt, dann erscheint die **FIRE TO QUIT** Meldung.

2. Wenn die **FIRE TO QUIT** Meldung erscheint dann können Sie:
a) mit der **UP/DOWN** Funktion alle Reservespieler abfahren und mit dem Cursor die Spalte wechseln.
b) **LINKS/RECHTS** Bewegungen bringt Sie, wenn möglich, zum nächsten bid rechts oder links. Damit können Sie auch den Formann in Stellung bringen. Das heißt Sie müssen die Lichtmarke zweimal von der Stelle der Spielerauswahl bewegen und dann nach rechts oder links, abhängig davon Ihr Torhüter steht.

c) Wenn Sie nochmal **FIRE** drücken wird die Mannschaftsauswahl beendet wenn bereits elf Spieler ausgesucht sind.

3. Wenn Sie den Pfeil auf eine leere Spalte bewegen und dabei **FIRE** drücken, dann wird der Transferspieler, der oben am Bildschirm gezeigt wird in diese Spalte gebracht.
4. Wenn Sie **FIRE** auf einer Spalte drücken in der sich schon ein Spieler befindet, dann wird dieser in die reserve zurückversetzt.
5. Wenn die Mannschaftsauswahl beendet ist, dann haben Sie die Möglichkeit mit der **HOCH/RUNTER** Funktion aus Ihren Reservespielern mit **BRECH** nach zwei Ersatzleute auszusuchen.
6. Bei Halbzeit können Sie die Mannschaft verändern und die Ersatzspieler aufstellen.
7. Beachten Sie, daß die Anweisungsspalten sich über dem eigentlichen Spielfeld befinden und jeder einzelne Spieler muß in Ihre Mannschaft passen.

..... **ANMERKUNG ENDE**

SPIELANLEITUNG

Zum Spielbeginn können Sie Ihre Mannschaft auswählen.

Sponsoren

Am Anfang jeder Spielzeit werden Ihnen Sponsorengelder angeboten. Das Maximum pro Liga ist 50.000 (das heißt 1. Liga – 200.000). Wenn Sie einen Sponsor ablehnen, dann hängen Ihre Chancen, ein neues Angebot zu bekommen von Ihren Managerwerten ab (Managerial Rating MR). Eine MR von 100 gibt Ihnen eine Chance von 75% auf eine neues Angebot, ein MR von 50 gibt Ihnen nur eine 50%-ige Chance. Wenn Ihr MR nur 25% oder weniger ist, dann bekommen Sie kein Angebot mehr.
Dann wählen Sie Ihr Fertigkeiten-Niveau. Fangen Sie bei 1 an bis Sie etwas Erfahrungen und Spielertigkeit erlangt haben. Ein höheres Niveau wird Ihnen allerdings neuen Ansporn geben, das Spiel weiterzuspielen.

Ihre Managerleistung

In einem Bericht werden Ihre Leistungen festgehalten. Erfolgspunkte werden entsprechend Ihrem Tabellenstand am Ende der Saison

vergeben und von den Erfolgen in den Pokalspielen. Ihre Managerial Rating wird aus dem Durchschnitt Ihrer Erfolgspunkte pro Saison aus 100 errechnet.

Laden und Sichern des Spiels

Vor jedem Spiel haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu laden oder zu sichern. Damit können Sie das Spiel unterbrechen und zu einer anderen Zeit fortsetzen und Sie können sich damit die Tabelle hocharbeiten. Anweisungen für Laden und Sichern entnehmen Sie den Rechneranleitungen.

Das Spiel
(siehe auch die Kontrollfunktionen zur Auswahl der Mannschaft)
1. **Die Mannschaftsstellung**

Diese wird in drei Abteilungen vorgestellt und zwar die Verteidigung, das Mittelfeld und die Sturmreihe. Die Spieler beider Mannschaften werden in ihrer Spielposition gezeigt. Die vier paarweisen Spalten auf jedem Bild zeigen die Manndeckung der Spieler. Das heißt Spieler, die neben sich waagrechte Spalten zeigen, werden sich während des Spiels bewachen.

Die Spalte oben am Bildschirm enthält Ihre Reservespieler und kann zur Auswahl gerollt werden.

2. **Die Spielerfertigkeiten**
(siehe Spielereigenschaften)

..... **ANMERKUNG**

Die Fertigkeiten der einzelnen Spieler haben einen wesentlichen Einfluß auf den Spielverlauf. Bei der Mann-Deckung zum Beispiel, können Spieler mit besseren Fertigkeiten wirkungsvoller angreifen und erfolgreicher dribbeln als ein Gegner mit weniger guten Fertigkeiten.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungskategorien mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielphase, mit einem Unterheftisfaktor versehen, an Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, b beginnt keine neue Spielphase. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

N.B. Wenn die Qualität zweier Spieler eng beieinander liegt dann werden sie sich wahrscheinlich neutralisieren. Wenn Ihre Fertigkeiten sehr unterschiedlich sind, wird der am höchsten bewertete wahrscheinlich gewinnen und wird einen Angriff mit dem Ball am Fuß starten. Ein Spieler, der mit einem freien Feld beauftragt ist wird vermutlich von dort einen Angriff starten, da das Spiel ihn als zweitrangigen Spieler beurteilt.

Spielei, die außerhalb ihrer Position spielen, zum Beispiel ein Verteidiger im Mittelfeld, spielt so als ob er zweitklassig beurteilt worden wäre.
..... **ANMERKUNG ENDE**

Die Fertigkeit des Torhüters wird nach seinen Fähigkeiten beurteilt, Tore zu verhindern.

3. **Die Aufstellung**
Es gibt zwölf mögliche Zonen, in die Sie Ihre Feldspieler in Position bringen können. Diese werden durch die vier Spaltenpaar für die Feldspieler auf jedem der drei Bildschirme für die Mannschaftsauswahl dargestellt. Damit könne Sie viele taktischen Formationen spielen, zum Beispiel 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 usw. Da Ihre Mannschaft in der Position spielt, die Sie ausgewählt haben, können Sie so spielen wie Sie wollen – defensiv, im Angriff, über die Flügel oder durch die Mitte.

..... **ANMERKUNG**

Die Spalten für die Mannschaftsauswahl befinden sich direkt über dem Bereich des Spielfeldes, in dem der Spieler in der Spalte spielen wird, wenn das Spiel startet. Jeder Spieler in der angrenzenden waagrechten Spalte wird diesen Spieler während des Spieles decken und in der gleichen Spaltezone aktiv sein. Die Spieler werden ebenso Bereiche abdecken, die Ihre Position am nächsten sind, wenn dort kein anderer Spieler ist. Diese Festlegung der Spielbereiche erlaubt es Ihnen, die Leistung der einzelnen Spieler zu beurteilen, da Sie die Spieler durch ihre Position identifizieren können.

..... **ANMERKUNG ENDE**

4. **Die Gegner**
Die Fertigkeit der gegnerischen Spieler hängt davon ab, gegen wen Sie spielen. Wenn Sie in den Pokalspielen vorwärts kommen, werden Sie mit jedem Spiel schwerere Gegner bekommen. Mannschaften, die in der Tabelle oben stehen, sind ebenso schwieriger Gegner als Mannschaften, die in der Tabelle unten stehen.

5. **Fitness**
Ein Spiel beeinträchtigt auch die Fitness jedes einzelnen Spielers. Sie können gerempelt werden und können sich verletzen.

6. **Komplette Mannschaft**

Sie müssen in jedem Fall elf Spieler auswählen, bevor Sie die Spielerauswahl beenden können. Dann werden Sie aufgefordert zwei Ersatzspieler auszuwählen. Die Ersatzspieler können zur Halbzeit eingesetzt werden und die Mannschaftsformation kann geändert werden.

7. **Spielstil**
Während des Sondertrainingsteils im Spiel können Sie den Spielstil Ihrer Mannschaft modifizieren. Der Effekt dieser Änderung ist sichtbar während des Spielverlaufs. Demzufolge wird Ihre Mannschaft kurzes oder langes Zuspiel praktizieren oder hohe Pässe schlagen, genau wie Sie es ausgewählt haben. Beachten Sie, daß die verschiedenen Gegner auch verschiedene Spielweisen einsetzen werden.

8. **Spieleverlauf**
Jede Halbzeit des Spiels umfaßt verschiedene Handlungsabläufe (siehe Einheiten zur Spielertigkeit, damit Sie sehen wie ein Ablauf beginnt). Jeder Ablauf dauert so lange, bis entweder der Ball im Aus ist, ein Tor fällt oder der Torwart einen Ball hält. Im Spielverlauf können Sie das Ergebnis Ihrer Vorleistung sehen. Die Fertigkeit der Spieler die Sie ausgewählt haben und die Sie an einer bestimmten Position eingesetzt haben wird sich sichtbar auf den Spielverlauf auswirken.

9. **Die Heimmannschaft**

Die Heimmannschaft hat immer Anspiel und spielt von links nach rechts.

10. **Halbzeit**
Zur Halbzeit können Sie die Reservespieler einsetzen und die Mannschaftsformation verändern. Hier ein Beispiel:

In einem Spiel habe ich festgestellt, daß meine Mannschaft im Mittelfeld schlecht Leistungen brachte und zur Halbzeit zurücklag. Einen Mittelfeldspieler brachte ich auf die andere Seite, um den erfolgreichsten gegnerischen Mittelfeldspieler zu decken, einen zweiten stellte ich auf den Flügel, um etwas Raum für das Spiel im Mittelfeld zu gewinnen. Ebenso stellte ich einen Stürmer auf den Flügel. Der zusätzliche Raum im Mittelfeld erlaubte es meiner Mannschaft, um das starke Mittelfeld der Gegner heranzukommen und die Quersperre meiner angreifenden Flügelspieler ermöglichen vier Tore in der zweiten Halbzeit und meine Mannschaft gewann 4:1.

SPIELERGEBNISSE

Nach dem Spiel werden entweder a) die Ergebnisse der anderen Ligaspiele und die Tabelle oder b) das Ergebnis Ihres Pokalspiels angezeigt.

VERLETZUNGSLISTE

Hier wird die Liste der verletzten Spieler angezeigt. Spieler mit einem Fitnesswert von weniger also 50% gelten als verletzt und können nicht spielen. Spieler können eine Reihe von Rempelungen in Spielen erfahren und möglicherweise Langzeilverletzungen erleiden. Die Spieler erholen sich langsam, wenn sie nicht zu Spielen eingesetzt werden.

DIE FINANZEN

Die Finanzen geben an, ob Ihr Club Gewinne erwirtschaftet. Wenn Ihr Club Schulden hat dann werden Sie gefeuert.

Die Eintrittsgelder hängen davon ab, wer der Gegner des Heimspiels ist. Wenn Ihr Team bei Heimspielen erfolgreich ist, dann steigen die Eintrittsgelder. Pokalerfolge bringen auch höhere Eintrittsgelder.

Spieler Buy/Sell die Gesamtheit Ihres Transfermarkthandels an.

Die Spielergehälter hängen von den Fähigkeiten der Spieler ab und von ihrer Zahl. Mit anderen Worten, viele hochklassige Spieler kosten eine große Gehaltssumme.

Overheads gibt die Summe ihrer festen Kosten für Ihren Club an. Gewinne werden wochentlich berechnet. Das ganze finanzielle Vermögen steigt mit Ihrem Aufstieg in der Tabelle.

SPIELERVERKAUF

Alle Spieler werden während des Verkaufsablaufs aufgelistet. Damit kann man die Mannschaft überprüfen. Wenn Sie wollen, können Sie einen Spieler verkaufen und ein Angebot bis zur Höhe des angezeigten Wertes des Spielers wird vorgeschlagen. Wenn Sie das Angebot ablehnen, dann müssen Sie für einen neuen Versuch bis zur folgenden Woche warten. Denken Sie daran, daß Sie für alle Spieler Ihrer Mannschaft Gealter bezahlen, auch wenn sie nicht für ein Spiel aufgestellt werden. Wenn Sie weniger als 13 Spieler haben können Sie keine Mannschaft aufstellen und Spiele werden gestrichen.

KAUF VON SPIELERN

Bis zu drei Spielern werden verkauft. Sie können für jeden von ihnen ein Angebot machen. Je höher das Angebot, desto wahrscheinlicher die Chance, daß Sie den Zuschlag bekommen. Es ist auch möglich, daß Sie die Spieler unter ihrem eigentlichen Wert kaufen können. Die Meldung **SQUAD TOO BIG** heißt, daß Sie einen Spieler verkaufen müssen, bevor weitere Spieler zum Verkauf angeboten werden.

SONDERTRAINING

Diese Einrichtung erlaubt es Ihnen, die Art und Weise wie ein Spieler den BBall spielt, zu modifizieren. Es ist eine recht fortgeschrittene Einrichtung und sollte unverändert verlassen werden bis Sie sich an das Spiel gewohnt haben und eine Reihe von Spielen angesehen haben.

"Passing Height" erlaubt es Ihnen, die Höhe des Zuspiels zu verändern. Hohe Pässe haben im Grunde nur ein Spiel mit einem Schnuß und alles rennt zur Folge. Das ist dann hilfreich, wenn man ein schwaches Mittelfeld umgehen will. Niedrigere Pässe haben ein engeres Spiel zur Folge.

"Passing Length" erlaubt es Ihnen, die Länge des Zuspiels zu erhöhen oder zu verringern. Ein kurzes Zuspiel liegt einer Mannschaft, mit guten Fertigkeiten und guten Dribbel-Spiel eben. Langes Zuspiel kommt eher einer Mannschaft mit Flügelspielern entgegen.

Die Hinweise über die Passhöhe und –länge sind nur eine Richtschnur und Sie werden bald selbst Ihre eigenen Techniken entwickeln, die zu Ihrer Mannschaft und Ihrem Stil passen. Die Auswirkungen Ihres Zuspiels werden Sie auf dem Spielfeld sehen.

Wenn Sie die Meldung **PERFECTED** erhalten, dann heißt das, daß Sie das Maximum oder Minimum der Länge oder der Höhe erreicht haben. Zusätzliches Sondertraining hat somit keine Auswirkungen mehr.

DIE SPIELZEIT

In den Ligaspielen werden sie gegen die anderen Mannschaften nur einmal spielen. In der Pokalrunde spielen sie so lange, wie sie wie Sie weiterkommen. Der Aufstieg oder der Abstieg betrifft immer drei Mannschaften.

ERFOLG

Ziel des Spiels ist es, so erfolgreich wie möglich zu sein und einen Dreifachsieg im Gewinn der Meisterschaft und zwei Pokalen anzustreben. Nichtsdestoweniger ist das Spiel so angelegt, daß es Spaß macht und Sie so lange spielen wie Sie Lust haben.

..... **ANMERKUNG**

SPIELEREIGENSCHAFTEN

Die Spieler haben fünf Eigenschaften die verschieden angezeigt werden:

Name – der Name des Spielers wird angezeigt.

Fertigkeit – in der Rangordnung 3 bis 9. Diese haben Auswirkungen auf sein Spiel während des Spiels. Ein Spieler, der sich nicht auf seiner Position befindet, sagen wir ein Verteidiger als Stürmer oder ein Mittelfeldspieler steht im Tor, dann hat er nur den Wert 2.

Fitness – aus 100. Dieser Wert verringert sich während des Spielverlaufs, wenn der Spieler gerempelt wird und sich Verletzungen zuzieht. Einer Spieler, der sich auf der Reservebank wechert erhält, gewinnt wieder an Fitness. Ein Spieler mit einem Fitnesswert unter 50 ist zu verletzt und nicht einsatzfähig.

Position – G, D, M, A. G steht für Torhüter (Goalkeeper), D steht für Verteidiger (Defender), M steht für Mittelfeldspieler und A steht für Stürmer (Attacker). Dies sind die korrekten Spielerpositionen. Beachten Sie daß wenn ein Spieler außerhalb seiner eigentlichen Position spielt, daß er daran an Effektivität verliert (siehe oben unter Fertigkeit). Die Spielpositionen sind leicht auf dem Schirm zur Auswahl der Mannschaft zu erkennen. Die Torhüterspalte ist über dem Tor, die Verteidigerspalten sind auf dem selben Schirm wie die Torhüter. Die Spalten der Mittelfeldspieler werden auf dem Hintergrund des Mittelfeldes angezeigt und die Spalten der Stürmer sind auf dem selben Schirm wie die des gegnerischen Torhüters.

Wert – 30.000 bis 360.000. Dieser Wert wird unmittelbar durch die Fertigkeit des Spielers beeinflunf und durch die Liga, in der Sie spielen. Es hat auch Auswirkungen auf den Markt für Spielertransfer und den Verkaufspreis.

..... **ANMERKUNG ENDE**

Football Manager 2

INSTRUKTIONEN FÜR FM2 16 BIT

Bitte beachten Sie, daß Sie ein Spiel abgespeichert haben, bevor Sie ein Spiel starten.

Apnen **PLAY** und **RECORD** en su cassette.

Seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no grabre sobre otro programa o una ficha previamente conservados.

Deje un espacio de 10 segundos entre cada ficha FM2.

AMSTRAD (Diskette) – Ponga un disco nuevo formateado en el cassette, seleccione **SAVE** en **MANAGEMENT SCREEN** (Pantalla de Gestión), seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no seleccione el mismo número de ficha dos veces, ya que la operación de conservar es destructiva.

SPECTRUM +3 (Diskette) – Introduzca el disco en su cassette y haga avanzar la tecla pasado el punto actual.

AMSTRAD 464 (Kassette) – Mantenga apretado **CTRL** y apriete la tecla pequeña **ENTER** al mismo tiempo.

AMSTRAD 6128 (Kassette) – Mantenga apretada la tecla **SHIFT** y apriete la tecla **RUNSTOP**.

CG4 (Diskette) – Para conservar – siga las instrucciones de conservar de Spectrum.

CG4 (Diskette) – Para conservar – siga las instrucciones de conservar del Disco Amstrad.

INSTRUKTIONEN DE CARGA PARA EL FM2 16 BIT

AMSTRAD (Diskette) – Ponga un disco nuevo formateado en el cassette, seleccione **SAVE** en **MANAGEMENT SCREEN** (Pantalla de Gestión), seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no seleccione el mismo número de ficha dos veces, ya que la operación de conservar es destructiva.

SPECTRUM 48K – Introduzca C90 virgen en su cassette y hacer avanzar la tecla pasado el punto actual.

Ponga el índice de la cinta (TAPE INDIC) en 000 es la primera vez que conserve su juego en esa cinta.

Alcance de la conserva del juego, anote el número del índice para que no borre su juego previamente conservado.

Ahora apriete **PLAY** y **RECORD** en su cassette. Seleccione un número de (File) / Tecla de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no grabre sobre otro programa o otra ficha previamente conservados. Deje un espacio de 10 segundos entre cada FM2.

AMSTRAD (Diskette) – Introduzca C90 virgen en su cassette y hacer avanzar la tecla pasado el punto actual.

Ponga el índice en 000 si es la primera vez que conserva su juego y anote el número del índice.

EL NUEVO JUEGO

Entrenador de fútbol 2 no es solamente mejor que Entrenador de Fútbol 1, es un juego completamente reformado. FM2 tiene muchas mejoras pero sin embargo contiene aún los ingredientes básicos que aseguraron que FM1 fue uno de los juegos de computadora personal de más venta jamás.

Yo he rediseñado por completo los gráficos de la acción del partido y las tácticas de selección del equipo. Tu equipo ya juega con el estilo y la formación que elijas y puedes efectivamente mirar y juzgar la actuación de los jugadores individuales. Hay una variedad infinita de estilos: pases de mucha destreza, entradas fuertes, cruces de balón, bolas en la portería, paradas cuando el portero salta para parar, marcaje de cerca, pases cortos, contrataques. Hay incluso "reply" en las versiones de máquinas de 16 piezas. Los cambios técnicos incluyen marcaje individual y distintas posibilidades de formación y sustituciones.

Otras mejoras incluyen partidos de la Copa de Liga, la Liga Completa de 92 equipos, Patrocinio, Puntuación, Exhibición de los goleadores, Entrenamiento, etc.

Hay una variedad sin fin de métodos de jugar este juego y estoy seguro de que te sentirá desarrollando tu propio estilo como entrenador de fútbol.

He trabajado mucho durante meses para darte un juego muy divertido. Espero que pases muchas horas disfrutando del Entrenador de Fútbol 2.

EMPEZAR A JUGAR ENSEGUIDA

Para aprovechar el máximo de este juego tendrás que estudiar las siguientes instrucciones con mucho cuidado. Para ayudarte a empezar a jugar enseguida he identificado algunas de las instrucciones entre las palabras *****NOTA***** y *****FINAL*****. La lectura de estas instrucciones te darán la guía básica al juego de Entrenador de Fútbol 2.

LOS CONTROLES

Todo el juego se controla por movimientos de palanca, como se explica a continuación.

ACCION	PALANCA	RATON	TECLADO
ARRIBA	ARRIBA	ARRIBA	O
ABAJO	ABAJO	ABAJO	S
IZQUIERDA	IZQUIERDA	IZQUIERDA	I
DERECHA	DERECHA	DERECHA	F
DISPARA	DISPARA	TECLA	RETORNO/ENTRA

El uso de la palanca, raton o teclado depende del tipo de computadora en que se juegue.

El juego usa UP/DOWN/LEFT/RIGHT para seleccionar los articulos usando el indicador señalado. Se usa FIRE para confirmar una seleccion.

..... **NOTA**

..... **FINAL**

LOS CONTROLES DE SELECCION DE EQUIPO

La selección del equipo se lleva a cabo en tres pantallas que exhiben defensa, centro y ataque de la siguiente manera:

1. El espacio de reserva de jugadores aparece en la parte de arriba de la pantalla. Cuando aprietas **FIRE** señalando a este espacio aparecerá el mensaje **FIRE TO QUIT (DISPARA PARA DESPREDIR)**.

2. a) **UP/DOWN** i subirá y bajará por la reserva de jugadores y si aprietas **FIRE** seleccionarás uno.

b) **LEFT/RIGHT** le desplazarán a la próxima pantalla derecha o izquierda si es posible, también se utiliza para colocar a su portero en posición primera – mueva su cursor desde el área de selección de jugadores dos ve es hacia abajo y, según el extremo en que se encuentre su portero, muevalo a la izquierda/derecha.

c) cuando hayas seleccionado al jugador aprieta **FIRE** otra vez para acabar la selección.

3. Moviendo el indicador a un espacio vacío y apretando **FIRE** transferís el jugador en reserva que aparece en la parte de arriba de la pantalla a ese espacio.

4. Apretando **FIRE** en un espacio que contiene un jugador seleccionado le devolverá a la reserva.

5. Cuando acabes de seleccionar a tu equipo podrás seleccionar dos sustitutos bajando y subiendo el indicador **UP/DOWN** por tus reservas y apretando **FIRE** para seleccionar.

6. En el descanso podrá: cambiar tu equipo introduciendo sustitutos.
7. Los espacios de indicación están en las áreas de juego que cada jugador cubrirá en la formación de equipo.

..... **FINAL**

GUIA DE JUEGO

Al comienzo de juego podrás escoger:
r: equipo.

PATROCINIO

Al comienzo de cada temporada te harán una oferta. El máximo sería de 50.000 por división (ej: 1 División = 200.000). Si rechazas una oferta las posibilidades de otra oferta dependerán de tu categoría como entrenador (MR). Un MR de 100 te dará un 75% de posibilidades de otra oferta, mientras que uno de 50 te dará un 50%. Si tu MR es de 25% o menos no tendrás más ofertas.

Escoge tu nivel de juego: comienza en 1 hasta que ganes experiencia y destreza en el juego. Los niveles más alto te ayudarán a mantener la emoción y el reto en este juego.

..... **FINAL**

FOOTBALL MANAGER 2

EXPANSION KIT

Instructions

LOADING INSTRUCTIONS

Instructions for Expansion Kit 16 Bit

If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disk before you load your program.

Instructions for Expansion Kit 8 Bit

If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

HOW TO USE YOUR FOOTBALL MANAGER 2 EXPANSION KIT

Make sure you have a blank formatted disk, or blank C60 tape – wound past the leader!

NB: Do **NOT** use your expansion kit disk/tape to save data onto. This program also contains pre-saved international league games. See the main instructions for use.

1. Load the expansion kit (loading instructions as Football Manager 2).
2. Follow on-screen instructions to change the features you want to.
3. Select Save Game option.
4. Reply Yes (Y) to the on-screen prompt.
5. Select a file number between 0 & 9, insert a blank disk/tape (press **PLAY/RECORD**) on your cassette recorder if you have a tape version) and press **RETURN**.
6. Reset (switch off/on) your computer. Load in your Football Manager 2 disk/tape and go to the management screen.
7. Select the 'Load a Saved Game' option. Select the same file number you used previously. Remove your Football Manager 2 disk/tape and insert the disk/tape you used to record data onto. Press **FIRE/RETURN** (you will need to press **PLAY** on your cassette recorder if you have a tape version), and the saved data will load in.

Loading Instructions for Expansion Kit Bit

SPECTRUM 48K – Type **LOAD** "" now press **RETURN**.

AMSTRAD (Disk) – Type **RUN "FM2"** now press **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Tape) – Hold down **CTRL** and tap the small **ENTER** key.

AMSTRAD 6128 (Tape) – Hold down the **SHIFT KEY** and press the **←** key, then type **TAPE**, now press **RETURN**. Type **RUN** "" and then press **RETURN** again.

C64 (Disk) – **LOAD** ""*8,1 now press **RETURN**.

C64 (Tape) – Hold down **SHIFT** and press the **RUN/STOP** key.

Loading Instructions for Expansion Kit 16 Bit

ATARI ST – Insert disk into drive and turn on your computer.

double click your left mouse button the FM2 icon.

AMIGA – Insert disk into drive and turn on your computer.

IBM PC AND COMPATIBLES – Insert your disk into drive A and turn on your computer.

INTRODUCTION

This program allows you to create and modify saved games for Football Manager 2. You can include your favourite teams and players, start in any division you like, create a new league to play in, or even try the supplied European/World league. You can modify your latest Football Manager 2 saved game to your own custom set up as you wish. You can design a new playing strip for your team (except PC). You can even modify the points for a win or draw in a newly saved game. Many other features are included.

TO USE PRE-MADE WORLD OR EUROPEAN LEAGUES

1. Choose Option 1 on Menu 1.
2. Reply YES (Y) to on-screen prompt.
3. Press **RETURN/FIRE** (do not insert data disk/cassette at this point even if screen prompts you to).
4. Enter file number 0 for World Leagues, or 1 for European Leagues.
5. Press **RETURN/FIRE** and you will go back to the menu screen where you can make further changes if desired. **SAVE THE DATA AS PREVIOUSLY DESCRIBED**.
6. You will be assigned Nigeria or Zurich at the bottom of Division 4 unless you modify the information.

NB: If you are using an 8 bit tape version of the kit, and the recorder is not controlled directly by the computer (i.e. Spectrum and some Amstrad), you will have to press **RETURN/FIRE** after choosing Option 1 then press **PLAY** on your cassette recorder.

IF YOU HAVE A SPECTRUM... Please make sure you **STOP** the tape after you have loaded the **EXPANSION KIT** and reset your

tape index, as both World and European files follow directly. If you do not, the computer will not recognise the files. You must:

1. Stop tape after Expansion Kit has loaded.
2. Choose Option 1, Menu 1...
3. ... and follow the instructions from and including point 2 above.

Atari ST and Amiga owners

Owners of these machines can select to use Keyboard instead of mouse operation. It may be necessary to press **CAPS LOCK** to get the keyboard option to work. Note that **Q,S,I,P** and **RETURN** will then operate the game.

USING MENU 1 & MENU 2

Press the number key of your choice. Note that when you are starting a new game or altering one from FM2 when no games have already been played or using one of the supplied files you can use the Menu 2 options to choose your team, change the division or alter the points for a win or drawn match. When altering a game where a match has already been played this option is not available to you.

N.B. If you create a new saved game where Menu 2 options are available, you should always choose a team on Menu 2 and select your division. If you don't make those choices you will be playing as Scarborough in Division 4 by default.

LOAD A SAVED GAME

Answer Yes or No. If you wish to load then you will be asked to insert a data disk or tape. When this has been done then press **RETURN** and you will be asked for the file number of the game you wish to load. When this has been entered then the game will be loaded and a message shows when loading is complete.

SAVE THE CURRENT GAME

Answer Yes or No. If you wish to save then you will be asked to insert a data disk or tape. When this has been done then press **RETURN** and you will be asked whether you wish to use the Keyboard or Joystick when playing the game within Football Manager 2. (16 bit users can use Keyboard or Mouse). Use the number key shown to enter your choice. (Note that after loading a saved game, FM2 will use Keyboard/Joystick/Mouse depending on what was set for the saved game, no matter what FM2 was set to when started up.)

You are then asked for the file number. As in Football Manager 2 you can use the numbers 0 – 9 giving you ten options. When you have entered your chosen number then saving will commence and a message will show when the save is complete.

CHANGE TEAM NAMES

Upon the screen you will see listed the teams in the top half of division 1. To step down through the top and bottom halves of the divisions you use the **FULL STOP KEY**. To move up through the divisions you use the **COMMA KEY**. (Spectrum users should use the **UP & DOWN CURSOR ARROWS**). You may alter the name of the current team indicated by the pointer on the left of the team list, by typing in the new name and then pressing the **RETURN** key. If you make a mistake during typing then delete as normal and carry on typing. You cannot use a full stop or a comma in your team name for obvious reasons. When you have finished altering any team names then press the **TAB** key to return to Menu 1. (Commodore 64 & 128 users should use the **LEFT ARROW KEY** on the upper right of the keyboard; Spectrum users should use the **CURSOR RIGHT** key).

CHANGE PLAYER NAMES

Upon the screen will be listed the names of all goalkeepers. Those that are in your team are as shown by the word **SQUAD** listed beside their names. To switch to defenders/midfield players and attackers use the **FULL STOP** and **COMMA KEYS** as before. You can then type in your new player name in the same manner as when changing team names. You can of course alter those that are not in your squad as well as those that are.

CHANGE CUP NAMES

The current name of the cup competition is shown and you are asked whether you wish to alter it. If not then just press the **RETURN** key otherwise type in the new name and press **RETURN**. The second cup competition is then displayed for you to alter if you wish. If not then press **RETURN** and then the **TAB** key to return to Menu 1. (Commodore 64 & 128 users use the **LEFT ARROW KEY**; Spectrum users use the **CURSOR RIGHT KEY**).

CHANGE SPONSORS NAMES

The names of the four sponsors are shown on the screen and you can either type in a new name and press the **RETURN** key or press the **RETURN** key only to accept the current name. When finished press the **RETURN** key to return to Menu 1.

CHANGE YOUR PLAYING STYLE

Using the number keys you enter your choice in response to the options displayed on screen. The higher the number, the higher the height or length. Then press the **ENTER** key to return to Menu 1.

CHANGE YOUR SKILL LEVEL

Again use the number keys to enter your choice of skill level and press the **ENTER** key to return to Menu 1.

CHANGE TEAM COLOURS

(Not available on the PC Compatibles or Sinclair Spectrum).

The teams are listed together with their current shirt colours and in the case of the ATARI ST and the COMMODORE AMIGA the current shorts colours as well. As usual you can switch between the divisions using the appropriate keys. When you wish to make a change in colour then press the **C** key. The border colour will change to show that you are in colour change mode. You can now step through the alternative colours using the **RETURN** key. When you arrive at the colour you wish to use then press the **TAB** key (See alternatives for Commodore 64 & 128 and Spectrum) and you are back in Select mode to enable you to choose another team to change. When you wish to return to menu 1 then press the **TAB** key (or the alternative key for your machine).

Atari ST and Commodore Amiga Users Only: When you have chosen the new shirt colours then pressing the **TAB** key once more will enable you to use the enter key again to choose the shorts colours. The border will change colour again to show that you are in Shorts colour change mode. Pressing the **TAB** key will then take you back to select mode. If you should want to leave either the shirts or shorts at the current colour then just press the **TAB** key to accept the current colour and go to the next option or back into select mode.

CHOOSE YOUR TEAM

(Menu 2 Option)

Cycle through the teams using the **RETURN** key and/or the **FULL STOP** or **COMMA KEYS** (See alternatives for Commodore 64 & 128 and Spectrum). When the current team shown is the one you wish to choose then press the **TAB** key or its alternative, and your choice is shown at the bottom of the screen. Pressing the **RETURN** key will then return you to Menu 2.

SET DIVISION & MONEY

(Menu 2 Option)

Choose one of the divisions using the appropriate number key and you will then be asked what you wish your starting funds to be. You can enter a figure which must be within the min/max allowed otherwise it will be rejected. When the figure is accepted then press the **RETURN** key to return to Menu 2.

SET THE POINTS FOR A WIN OR DRAW

(Menu 2 Option)

Using the number keys you can decide how many points you wish to be awarded for a win and a draw in the league. Press the **RETURN** key to return to Menu 2.

EXIT PROGRAM

When choosing this option you will be given the choice of saving the current game. If you wish to save then press the **Y** key and follow the instructions in the Section on Using the Expansion Kit. If you choose not to save then you will exit the program. Users with eight bit machines (Spectrum, Amstrad and Commodore 64 & 128) will return to basic. Users with sixteen bit machines will have to reset their machines to return to the Operating system.

© 1989 Copyright Prism Leisure Corporation plc. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Addictive Games is a division of Prism Leisure Corporation plc. Prism Leisure Corporation plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

FOOTBALL MANAGER 2

Bedienungsanleitung für den Erweiterungsset

LADANWEISUNGEN

Anweisungen für Expansion Kit 16 Bit

Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß Sie eine formatierte diskette bereit haben, bevor Sie das Programm laden.

Anweisungen für Expansion Kit 8 Bit

Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß eine leere Kasette bereit haben.

WIE SIE DEN ERWEITERUNGSSET VON FOOTBALL MANAGER 2 BENUTZEN

Benutzen Sie eine leere formatierte Diskette oder eine leere C60-Kassette – spulen Sie vorwärts über das Startband:

N.B.: Verwenden Sie **NICHT** die Diskette/Kassette Ihres Erweiterungssets zum Speichern von Daten. Diese Programm enthält bereits gespeicherte internationale Ligaspiele. Schlagen Sie für die Bedienung in der Hauptanleitung nach.

1. Laden des Erweiterungssets: (Ladeanweisungen wie bei Football Manager 2).
2. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die von Ihnen gewünschten Optionen zu ändern.
3. Wählen Sie die Option zum Speichern eines Spiels.
4. Beantworten Sie den Bildschirmbefehl mit Ja (Y).
5. Wählen Sie eine Nummer zwischen 0 und 9 für die Datei. Schieben Sie dann eine leere Diskette/Kassette ein (drücken Sie die Aufnahmetaste und die **PLAY**-Taste, wenn Sie die Kassettenversion benutzen) und drücken Sie die **RETURN**-Taste auf der Computertastatur.
6. Starten Sie Ihren Computer von neuem (aus- und wieder anschalten). Laden Sie Ihre Football Manager 2 Diskette/ Kasette und gehen Sie zum 'Management'-Bildschirm.
7. Wählen Sie die Option für 'LOAD A SAVED GAME' (Laden eines bereits gespeicherten Spiels). Wählen Sie dann dieselbe Dateinummer, die Sie bereits vorher benutzt haben. Entfernen Sie Ihre Football Manager 2 Diskette/Kassette und schieben Sie die Diskette/Kassette ein, auf der Sie das Spiel abgespeichert haben. Drücken Sie dann **FEUER/RETURN** (wenn Sie die Kassettenversion haben, müssen Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken) und die gespeicherten Daten werden in den Computer geladen.

Ladeanweisungen für Expansion Kit 8 Bit SPECTRUM 48K:

Tippen Sie **LOAD** "" und drücken Sie dann **RETURN**.

SCHNEIDER (Diskette): Tippen Sie **RUN"FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.

SCHNEIDER 464 (Kassette): Halten Sie **CTRL** gedrückt und drücken Sie dann die kleine **ENTER**-Taste.

SCHNEIDER 6128 (Kassette): Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **←**-Taste. Tippen Sie **TAPE** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN** "" und drücken Sie nochmal **RETURN**.

C64 (Diskette): **LOAD** ""*8,1 eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

C64 (Kassette): Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **RUN/STOP**-Taste.

Ladeanweisungen für Expansion Kit 16 Bit

ATARI ST: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

Klicken Sie nun den linken Mausknopf zweimal auf das FM2-Icon.

AMIGA: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer ein.

IBM PC und KOMPATIBLE: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

EINLEITUNG

Dieses Programm erlaubt Ihnen, Spiele von Football Manager 2 abzuspichern und zu modifizieren. Sie können dabei Ihre Lieblingsmannschaft und Spieler einbeziehen. Starten Sie in irgendeiner Liga Ihrer Wahl, schaffen Sie eine neue Liga oder versuchen Sie sich in der mitgelieferten europäischen Liga beziehungsweise Weltliga. Sie können Ihr zuletzt von Football Manager 2 abgespeichertes Spiel nach Ihren eigenen Gewohnheiten und Vorstellungen modifizieren. Außerdem können Sie ein neues Design für Ihr Mannschaftstrikot entwerfen (nicht beim PC), und für ein neu gespeichertes Spiel können Sie die Punkte für Sieg und Unentschieden ändern. Viele weitere Optionen sind in diesem Erweiterungsset vorhanden.

BENUTZEN DER BEREITS GESPEICHERTEN WELTLIGA ODER EUROPALIGA

1. Wählen Sie die Option 1 vom Menü 1.
 2. Beantworten Sie den Bildschirmbefehl mit JA (Y).
 3. Drücken Sie **RETURN/FEUER** (schieben Sie zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht die Diskette/Kassette ein, auch wenn Sie auf dem Bildschirm dazu aufgefordert werden).
 4. Geben Sie die Dateinummer 0 für die Weltliga oder 1 für die Europaliga ein.
 5. Durch Drücken von **RETURN/FEUER** kehren Sie jetzt zum Menü-Bildschirm zurück, wo Sie weitere Änderungen durchführen können, sollten Sie dies wünschen. Speichern Sie die Daten wie bereits beschrieben.
 6. Sie treten entweder als Nigeria oder Zürich in der unteren vierten Liga an, wenn Sie die Informationen nicht modifizieren.
- N.B.** Wenn Sie die 8 Bit-Kassettenversion des Erweiterungssets benutzen, und der Kassettenrecorder wird nicht direkt vom Computer gesteuert (z.B. bei Spectrum und bei einigen Schneiders), müssen Sie nach Wählen der Option 1 zuerst **RETURN/FEUER** drücken, bevor Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken.

Benutzer eines Atari ST oder Amiga

Bei diesen Computern können Sie die Tastatur anstelle der Maus wählen. Es kann der Fall sein, daß Sie **CAPS LOCK** drücken müssen, um die Tastatur-Option zu aktivieren. Beachten Sie, daß die Tasten **Q**, **S**, **I**, **P** und **RETURN** dann das Spiel steuern.

MENÜ 1 UND MENÜ 2

Drücken Sie die Zahlentaste Ihrer Wahl. Beachten Sie, daß Sie beim Starten eines neuen Spiels oder beim Ändern eines Spiels von Football Manager 2, wenn noch kein Spiel gespielt wurde oder wenn Sie eine der mitgelieferten Dateien verwenden, die Optionen des Menus 2 für die Wahl Ihrer Mannschaft benutzen können. Wechseln Sie die Liga oder ändern Sie die Punkte für Sieg und Unentschieden. Wenn Sie ein Spiel modifizieren und das Fußballmatch wurde bereits gespielt, stehen Ihnen diese Optionen nicht mehr zur Verfügung.

NB: Wenn Sie ein neues abgespeichertes Spiel kreieren, bei dem Ihnen die Optionen von Menü 2 zur Verfügung stehen, sollten Sie immer eine Mannschaft vom Menü 2 wählen und Ihre Liga bestimmen. Wenn Sie diese Optionen nicht wählen, spielen Sie als Vorgabe mit der Mannschaft von Scarborough in der 4. Liga.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Antworten Sie mit Ja ('Yes') oder Nein ('No'). Wenn Sie laden wollen, werden Sie gebeten, eine Datendiskette oder eine Kasette einzuschubsen. Nachdem Sie dies ausgeführt haben, drücken Sie **RETURN**, worauf Sie nach der Dateinummer des Spiels gefragt, das Sie laden wollen. Nach Eingabe dieser Nummer wird das Spiel geladen, und eine Mitteilung auf dem Bildschirm teilt Ihnen mit, wann der Ladevorgang beendet ist.

SPEICHERN EINES GERADE GESPIELTEN SPIELS

Antworten Sie mit Ja ('Yes') oder Nein ('No'). Wenn Sie speichern wollen, werden Sie gebeten, eine Datendiskette oder eine Kasette einzuschubsen. Nachdem Sie dies ausgeführt haben, drücken Sie **RETURN**, worauf Sie gefragt werden, ob Sie die Tastatur oder einen Joystick beim Spielen innerhalb von Football Manager 2 benutzen wollen. (Bei einem 16 Bit-Computer können Sie die Tastatur oder eine Maus benutzen.) Drücken Sie die angezeigte Zahlentaste für Ihre Wahl. (Beachten Sie, daß nach dem Laden eines gespeicherten Spiels Football Manager 2 die Tastatur /den Joystick/ die Maus benutzen wird, was von der Eingabe beim Speichern des Spieles abhängt, gleichgültig, was beim Starten von Football Manager 2 als Steuerung eingegeben wurde.)

Sie werden dann nach der Dateinummer gefragt. Wie bei Football Manager 2 können Sie die Zahlen 0 – 0 benutzen, was Ihnen 10 Möglichkeiten gibt. Nach Eingabe der von Ihnen gewünschten Zahl beginnt der Speichervorgang, und eine Mitteilung auf dem Bildschirm teilt Ihnen mit, wann der Speichervorgang beendet ist.

ÄNDERN EINES MANNSCHAFTSNAMENS

Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste der Teams in der ersten Hälfte der 1. Liga. Zum Heruntergehen in die beiden Hälften benutzen Sie die **PUNKT**-Taste, zum Herausgehen die **KOMMA**-Taste. (Bei Spectrum benutzen Sie die **CURSOR-PFEILE** für **HOCH** und **RUNTER**.) Sie können den Namen einer Mannschaft in der Tabelle ändern, wenn der Pfeil sich links daneben befindet, indem Sie einfach einen neuen Namen eintippen und dann die **RETURN**-Taste drücken. Sollten Sie einen Fehler beim Eintippen machen, korrigieren Sie ihn wie gewöhnlich, und fahren mit der Namensangabe fort. Aus offensichtlichen Gründen können Sie keine Punkte oder Kommas in den Mannschaftsnamen verwenden. Wenn Sie mit der Namensänderung fertig sind, drücken Sie die **TAB**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren. (Benutzer eines Commodore 64 und 128 benutzen die **LINKE PFEILTASTE** oben **RECHTS** auf der Tastatur; Spectrum-Benutzer drücken die **RECHTE CURSOR-TASTE**.)

ÄNDERN EINES SPIELERNAMENS

Auf dem Bildschirm erscheint eine List mit den Namen aller Torhüter. Jene Torhüter, die in Ihrer Mannschaft spielen, werden durch das Wort **SQUAD** neben dem Namen gekennzeichnet. Wechseln Sie zu den Verteidigern / Mittelfeldspielern / Sturmern mit Hilfe der **KOMMA**-Taste beziehungsweise **PUNKT**-Taste (siehe oben). Sie können dann wie bei der Änderung der Mannschaftsnamen den neuen Spielernamen eingeben. Selbstverständlich können Sie sowohl die Namen der Spieler in Ihrer Mannschaft als auch die Namen der anderen Spieler ändern.

ÄNDERN DER POKALNAMEN

Der Name des gegenwärtigen Pokalwettkampfes erscheint auf dem Bildschirm, und Sie werden gefragt, ob Sie ihn ändern wollen. Wenn nicht, drücken Sie einfach die **RETURN**-Taste, andernfalls tippen Sie einen neuen Namen ein und drücken dann die **RETURN**-Taste. Der zweite Pokalwettkampfbewerb erscheint dann auf dem Bildschirm und Sie ebenfalls ändern können, sollten Sie dies wünschen. Falls das nicht erwünscht ist, drücken Sie einfach die **RETURN**- und dann die **TAB**-Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren. (Benutzer des Commodore 64 & 128 sollen die **LINKE PFEILTASTE** anwenden und Spectrumbenutzer die **RECHTE CURSOR-TASTE**.)

ÄNDERN DER SPONSORNAMEN

Die Namen der vier Sponsoren erscheinen auf dem Bildschirm, und Sie können entweder einen neuen Namen eintippen und dann die **RETURN**-Taste drücken oder den Namen akzeptieren und sofort die **RETURN**-Taste drücken. Wenn Sie mit dieser Option fertig sind, drücken Sie nochmals die **RETURN**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN IHRES SPIEL-STILS

Benutzen Sie die Zahlentastatur für die Eingabe Ihrer Wahl einer der entsprechenden Optionen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Je höher die Zahl, desto höher die Höhe oder weiter die Weite. Dann **ENTER** drücken, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN IHRES GESCHICKLICHKEITSNIVEAUS ("SKILL")

Benutzen Sie wieder die Zahlentastatur für die Eingabe Ihres Geschicklichkeitsniveaus und drücken Sie die **ENTER**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN DER MANNSCHAFTSFARBEN ("COLOURS")

(Diese Option steht nicht für PC-Kompatible oder Sinclair Spectrum zur Verfügung.)

Die Mannschaften werden zusammen mit der Farbe ihrer Trikots aufgelistet, und beim ATARI ST sowie beim COMMODORE AMIGA erscheinen außerdem die Farben der Hosen. Wechseln Sie wie gewöhnlich mit Hilfe der entsprechenden Tasten zwischen den Ligen. Wählen Sie die Farbe ändern, drücken Sie die Taste C. Die Farbe der Umrandung ändert sich um anzuzeigen, daß Sie sich im Modus für die Farbanderung befinden. Sie können jetzt mit Hilfe der **RETURN**-Taste zwischen den Farbalternativen wählen. Wenn Sie bei der Farbe Ihrer Wahl angelangt sind, drücken Sie die **TAB**-Taste (siehe alternative Tasten für den Commodore 64 und 128 oder Spectrum), und Sie kehren zum Wahlmodus zurück, um eine andere Mannschaft für die Farbanderung der Trikots zu wählen. Wenn Sie zum Menü 1 zurückkehren wollen, drücken Sie nochmals die **TAB**-Taste (bzw. die alternativen Tasten für Ihren Computer).

Nur für Benutzer eines ATARI ST oder eines COMMODORE AMIGA Wenn sie die neue Farbe für die Trikots gewählt haben, gelangen Sie durch nochmaliges Drücken der **TAB**-Taste zu den Hosen, deren Farbe Sie mit Hilfe der Enter-Taste wählen können. Die Umrandung ändert ebenfalls wieder die Farbe um anzuzeigen, daß Sie sich im Modus für die Farbanderung der Hosen befinden. Drücken der **TAB**-Taste bringt Sie wieder zum Wahlmodus zurück. Wenn Sie entweder die Farbe der Trikots oder der Hosen beibehalten wollen, drücken Sie einfach wieder die **TAB**-Taste, um die gegenwärtige Farbe zu akzeptieren. Dann gehen Sie weiter zur nächsten Option oder kehren zum Wahlmodus zurück.

WÄHLEN IHRE MANNSCHAFT

Menü 2-Option

Bewegen Sie sich mit Hilfe der **RETURN**-Taste und/oder der Tasten für **PUNKT** und **KOMMA** durch die verschiedenen Mannschaften (siehe alternative Tasten für Commodore 64 und 128 beziehungsweise Spectrum). Wenn die gerade angezeigte Mannschaft diejenige Ihrer Wahl ist, drücken Sie die **TAB**-Taste oder eine der Alternativen, und Ihre Wahl erscheint am unteren Bildschirmrand. Drücken von **RETURN** läßt Sie wieder zum Menü 2 zurückkehren.

EINGABE DER LIGA ("DIVISION") UND DES GELDES ("MONEY")

Menü 2-Option

Wählen Sie eine der Ligen ('Division') mit Hilfe der entsprechenden Zahlentaste. Sie werden dann gefragt, wie hoch Ihr Startgeld ('Funds') sein soll. Sie können eine Zahl eingeben, die sich innerhalb des erlaubten Minimums/Maximums befinden muß, da diese ansonsten abgelehrt wird. Wird Ihre Eingabe akzeptiert, kehren Sie durch Drücken der **RETURN**-Taste zum Menü 2 zurück

EINGABE DER PUNKTE FÜR SIEG ODER UNENTSCHEIDEN

Menü 2-Option

Mit Hilfe der Zahlentasten entscheiden Sie, wieviel Punkte für einen Sieg und ein Unentschieden in einer Liga vergeben werden. Durch Drücken der **RETURN**-Taste kehren Sie zum Menü 2 zurück.

DAS PROGRAMM VERLASSEN

Wenn Sie diese Option wählen, werden Sie gefragt, ob Sie das gegenwärtige Spiel abspeichern wollen. Wird dies von Ihnen gewünscht, drücken Sie die Taste **Y** und folgen den Anweisungen im Abschnitt für wie Sie den Erweiterungsset von Football Manager 2 benutzen.

Wollen Sie das Spiel nicht abspeichern, verlassen Sie das Programm. Die Benutzer eines 8 Bit-Computers (Spectrum, Schneider und Commodore 64 und 128) kehren zu Basic zurück. Benutzer eines 16 Bit-Computers müssen Ihren Computer neu einstellen, um zum jeweiligen Betriebssystem zurückzukehren.

© 1989 Copyright Prism Leisure Corporation plc. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright gilt für dieses Programm. Das unautorisierte Kopieren, der Verleih oder der Wiederverkauf, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt. Addictive Games ist eine Filiale von Prism Leisure Corporation plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

FOOTBALL MANAGER 2

EQUIPEMENT D'EXPANSION

Instructions

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Instructions pour Expansion Kit 16 Bits

Si vous voulez sauvegarder un jeu, assurez-vous que vous avez un disque vierge formate avant de charger votre programme.

Instructions pour Expansion Kit 8 Bits

Si vous voulez sauvegarder un jeu, assurez-vous que vous avez une cassette vierge.

COMMENT UTILISER VOTRE EQUIPEMENT D'EXPANSION DE FOOTBALL MANAGER 2

Assurez-vous que vous disposez d'un disque formate vierge ou d'une cassette C60 que vous arrêtez juste apres le Leader!

N.B. N'utilisez pas le disque/la bande de votre équipement d'expansion pour y sauvegarder des données. Ce programme contient aussi des jeux de la ligue internationale pre-sauvegardés. Pour les utiliser voyez les instructions principales.

- Chargez l'équipement d'expansion (instructions de chargement comme FM2).
- Suivez les instructions sur écran pour changer les caractéristiques que vous voulez.
- Sélectionnez l'option Save Game (Sauvegardez Jeu).
- Repondez Oui (Y) à l'incitation d'écran.
- Sélectionnez un numero de fichier entre 0 et 9. Introduisez un disque/une bande vierge (Appuyez sur **PLAY/RECORD** sur votre magnétophone si vous avez une version cassette) et appuyez sur **RETURN**).
- Reinitialisez (eteignez puis rallumez) votre ordinateur, chargez-y le disque/la cassette de votre FOOTBALL MANAGER 2 et allez à l'écran de gestion.
- Sélectionnez l'option LOAD A SAVED GAME (Chargez un jeu sauvegardé). Sélectionnez le même numero de fichier que vous aviez utilisé auparavant. Retirez votre disque/cassette FOOTBALL MANAGER 2 et introduisez le disque/la cassette sur lequel ou sur laquelle vous avez enregistré des données. Appuyez sur **FEU/RETURN** (vous devrez appuyer sur **PLAY** sur votre magnetophone si vous avez une version cassette) et les données sauvegardés se chargeront.

Instructions de Chargement pour Expansion 8 Bits Kit
SPECTRUM 48K: – Tapez **LOAD**"" et appuyez sur **RETURN**
AMSTRAD (Disque): Tapez **RUN "FM2"** et appuyez sur **RETURN**.
AMSTRAD 464 (Bande): Tenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande): Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **↵** puis tapez **TAPE**. Appuyez ensuite sur **RETURN**. Tapez **RUN** puis appuyez sur **RETURN** de nouveau.
C64 (Disque): **LOAD**"";8,1 puis appuyez sur **RETURN**.
C64 (Bande): Tenez **SHIFT** enfoncé puis appuyer sur la touche **RUN/STOP**.

Instructions de Chargement pour Expansion Kit 16 Bits

ATARI ST: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

Cliquez deux fois avec votre bouton de souris gauche sur l'icône FM2.

AMIGA: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

IBM PC ET COMPATIBLES: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

INTRODUCTION

Ce programme vous permet de creer et de modifier des jeux sauvegardés pour Football Manager 2. Vous pouvez incorporer vos equipes et joueurs favoris ,commencer par la division qui vous plait, creer une nouvelle ligue de jeu ou meme essayer la ligue Europeenne/Mondiale. Vous pouvez modifier à votre choix votre dernier jeu sauvegarde de Football Manager 2, selon votre propre arrangement. Vous pouvez concevoir une nouvelle tenue pour votr eequipe (sauf PC). Vous pouvez même modifier les points pour une victoire ou un nul dans un jeu nouvellement sauvegardé. Beaucoup d'autres caractéristiques sont inclues.

POUR UTILISER LES CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX OU EUROPEENS SAUVEGARDES PRECEDEMENT

- Choisissez l'option 1 sur le menu 1.
- Repondez OUI (Y) à l'incitation d'écran.
- Appuyez sur **RETURN/BOUTON DE TIR** (N'introduisez pas la disquette/la cassette à ce moment-là même si les incitations d'écran vousissent de le faire).
- Introduisez le numero de fichier **0** pour les championnats internationaux ou 1 pour les championnats europeens.

5. Appuyez sur **RETURN/BOUTON DE TIR** pour revenir à l'écran menu ou vous pouvez faire des changements supplémentaires si vous le désirez. Sauvegardez les données comme indiqué précédemment.

6. Le Niger et Zürich en bas de la quatrième division vous seront attribués à moins que vous ne modifiez les données.

N.B. Si vous utilisez une version cassette à huit bits et si le magnetophone n'est pas sous contrôle direct de l'ordinateur (comme par ex. le Spectrum et certains Amstrad) vous devrez appuyer sur **RETURN/BOUTON DE TIR** apres avoir choisi option 1, puis appuyer sur **PLAY** sur votre magnetophone.

Propriétaires d'Atari St et Amiga

Vous pouvez selectionner le clavier au lieu de la souris. Il sera peut etre necessaire d'appuyer sur **CAPS LOCK** pour faire fonctionner l'option clavier. Notez que **Q.S.I.P** et **RETURN** feront ensuite fonctionner le jeu.

UTILISATION DU MENU 1 ET MENU 2

Appuyez sur la touche numérique de votre choix. Remarquez que, quand vous commencez un nouveau jeu ou quand vous en modifiez un à partir de FM2 sans qu'aucun jeu n'ait été déjà joué, ou en utilisant un des fichiers fournis, vous pouvez utiliser les options du Menu 2 pour choisir votre equipe. Changez de division ou modifiez les points pour un match gagné ou un match nul. Quand vous changez un jeu dans lequel un jeu à déjà été joué, cette option ne vous est pas disponible.

N.B.Si vous créez un nouveau jeu sauvegardé dans lequel les option du Menu 2 sont disponibles, vous devez toujours choisir une equipe sur le Menu 2 et sélectionner votre division. Si vous ne faites pas ces choix, vous jouerez eventuellement en tant que Scarborough en division 4 par défaut.

COMMENT CHARGER UN JEU SAUVEGARDE

Repondez Yes (Oui) ou No (Non). Si vous voulez charger, on vous demandera d'introduire un disque de données ou une bande. Apres cela, appuyez sur **RETURN** et on vous demandera le numéro de fichier du jeu que vous voulez charger. Une fois ceci entre, le jeu se chargera et un message apparaîtra à la fin du chargement.

COMMENT SAUVEGARDER LE JEU COURANT

Repondez Yes (Oui) ou No (Non). Si vous voulez charger, on vous demandera d'introduire un disque de données ou une bande. Apres cela, appuyez sur **RETURN** et on vous demandera si vous desirez utiliser le clavier ou le manche à balai quand vous jouez le jeu à l'intérieur de FM2. (Les utilisateurs de 16 bits peuvent utiliser le clavier ou la souris). Utilisez le numero de la touche indiquee pour entrer votre choix. (Notez qu'apres avoir charge un jeu sauvegarde, FM2 utilisera le clavier/manche à balai/ou souris selon ce qui a été fixe pour le jeu sauvegarde, quelque soit ce queo FM2 a été fixe au départ). On vous demandera ensuite le numero de fichier. Comme dans Football Manager 2, vous pouvez utiliser les chiffres 0 – 9, ce qui vous donne dix options. Une fois votre numero entré, vous commencerez à sauvegarder et un message signalant la fin de cette operation sera affiche.

COMMENT CHANGER LES NOMS DES EQUIPES

Sur l'écran se trouve la liste des équipes classees dans la moitié superieure de la division 1. Pour passer du haut au bas des divisions, utilisez **LA TOUCHE DE PONCTUATION (.)**. Pour monter à travers les divisions, utilisez **LA TOUCHE DE LA VIRGULE**. (Les utilisateurs de Spectrum devraient utiliser **LES FLECHES DE CURSEUR HAUT & BAS**). Vous pouvez modifier le nom de l'équipe courante indiquee par le pointeur à gauche de la liste des equipes en tapant le nouveau nom puis en appuyant sur la touche **RETURN**. Si vous faites une erreur pendant la frappe, effacez-la comme d'habitude et continuez à taper. Vous ne pouvez pas utiliser un point ou une virgule dans le nom de votre equipe pour des raisons évidentes. Quand vous terminez de modifier un nom d'équipe quelconque, appuyez sur la touche **TAB** pour retourner au Menu 1. (Les utilisateurs de Commodore 64 et 128 devraient utiliser **LA TOUCHE A FLECHE GAUCHE** sur le côté supérieur droit du clavier et les utilisateurs de Spectrum **LA TOUCHE DU CURSEUR DE DROITE**).

COMMENT CHANGER LES NOMS DES JOUEURS

Les noms de tous les gardiens de buts seront affichés sur l'écran. Ceux qui sont dans votre équipe sont indiqués par le mot **SQUAD** à côté de leurs noms. Pour faire permuter les défenseurs/joueurs du milieu et attaquants, utilisez **LES TOUCHES POINT et VIRGULE** comme auparavant. Tapez le nom de votre nouveau joueur comme vous l'avez fait pour le changement des noms d'équipes. Vous pouvez, bien sûr, modifier les noms des joueurs qui sont dans votre equipe ainsi que les noms des joueurs qui n'appartiennent pas à votre équipe.

COMMENT CHANGER LES NOMS DES COUPES

Le nom courant de la compétition de coupe est affiche et on vous demande si vous voulez le modifier. Si vous ne voulez pas le changer, appuyez tout simplement sur la touche **RETURN**. Dans le cas contraire, tapez le nouveau nom et appuyez sur **RETURN**. La deuxième compétition de coupe est alors affichée et vous

pouvez la modifier si vous voulez; autrement, appuyez sur **RETURN** puis sur la touche **TAB** pour retourner au Menu 1. (Les utilisateurs de Commodore 64 et 128 devraient utiliser **LA TOUCHE A FLECHE GAUCHE** et les utilisateurs de Spectrum **LA TOUCHE DU CURSEUR DE DROITE**

COMMENT CHANGER LES NOMS DES SPONSORS

Les noms des quatre sponsors sont affichés sur l'écran et vous pouvez soit taper un nouveau nom et appuyer sur **RETURN** ou appuyer sur la touche **RETURN** pour accepter le nom courant. Quand vous aurez terminé, appuyez sur la touche **RETURN** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER VOTRE STYLE DE JEU

À l'aide des touches numériques, entrez votre choix en réponse aux options affichées sur écran. Plus le nombre est grand, plus la hauteur ou la longueur sont grandes. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER VOTRE NIVEAU TECHNIQUE

La aussi, utilisez les touches numériques pour entrer votre choix de niveau technique et appuyez sur **ENTER** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER LA COULEUR DES EQUIPES

(Non disponible sur les PC Compatibles ou Sinclair Spectrum). Les équipes sont affichées avec les couleurs courantes de leurs maillots et, dans le cas de l'Atari ST et du Commodore Amiga, avec les couleurs de leurs shorts aussi. Comme d'habitude, vous pouvez permuter entre les divisions en utilisant les touches appropriées. Lorsque vous voulez changer une couleur, appuyez sur la touche C. La couleur de la bordure change et indique que vous êtes en mode de changement de couleurs. Vous pouvez, à present, passer à travers les couleurs alternatives à l'aide de la touche **RETURN**. Quand vous arrivez à la couleur que vous voulez utiliser, appuyez sur la touche **TAB**. (Voyez les alternatives pour Commodore 64 & 128 et Spectrum) et vous retournez au mode de Sélection qui vous permet de choisir une autre equipe à modifier. Quand vous voulez retourner au Menu 1, appuyez sur la touche **TAB** (ou sur la touche equivalente sur votre machine). **Utilisateurs de Atari ST et Commodore Amiga seulement**: Une fois que vous avez choisi les nouvelles couleurs des maillots, appuyez sur la touche **TAB** pour pouvoir utiliser la touche enter de nouveau et choisir les couleurs des shorts. La bordure change de couleur pour indiquer que vous êtes de nouveau en mode de changement des couleurs des shorts. En appuyant sur la touche **TAB**, vous retournez au mode selection. Si vous voulez maintenir la couleur courante des shorts ou des maillots, appuyez tout simplement sur la touche **TAB**, pour accepter la présente couleur et allez à l'option suivante ou retournez au mode de selection.

COMMENT CHOISIR VOTRE EQUIPE

(Option de Menu 2)

Tournez autour des équipes à l'aide de la touche **RETURN** et/ou des **TOUCHES POINT** ou **VIRGULE** (voyez les alternatives pour Commodore 64/128 et Spectrum). Quand l'équipe affichée est celle que vous voulez choisir, appuyez sur la touche **TAB** (ou ses equivalents). Votre choix est alors indique au bas de l'écran. En appuyant sur la touche **RETURN** vous retournez au Menu 2.

DIVISION SFT ET ARGENT

(Option de Menu 2)

Choisissez l'une des divisions à l'aide de la touche numérique appropriée et l'on vous demandera alors de préciser vos fonds de départ. Vous devez entrer un chiffre compris entre le minimum et le maximum permis, sinon il sera rejeté. Une fois le chiffre accepte, appuyez sur **RETURN** pour retourner au Menu 2.

COMMENT FIXER LES POINTS POUR UNE VICTOIRE OU UN NUL

(Option de Menu 2)

À l'aide des touches numériques, vous pouvez décider du nombre de points que vous voulez attribuer pour une victoire ou un nul dans la ligue. Appuyez sur **RETURN** pour retourner au Menu 2.

COMMENT QUITTER LE PROGRAMME

En choisissant cette option, vous aurez le choix de sauvegarder le jeu en cours. Appuyez sur Y si vous voulez le sauvegarder et suivez les instructions du paragraphe comment utiliser votre équipement d'expansion de Football Manager 2. Si vous ne voulez pas le sauvegarder, vous devez alors quitter le programme. Les utilisateurs de machines à 8 bits (Spectrum, Amstrad et Commodore 64/128) retourneront à Basic. Les utilisateurs de machines à 16 bits devront réinitialiser leurs machines pour retourner à leur système d'opération.

© 1989 Copyright Prism Leisure Corporation plc. Tous droits réservés. La reproduction, le prêt ou la revente faite sans le consentement de l'auteur, par quelque procédé que ce soit, interdits. Addictive Games est une division de Prism Leisure Corporation plc. Prism Leisure Corporation plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

FOOTBALL MANAGER 2

PACCHETTO ESPANSIONE

Istruzioni

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Istruzioni per Expansion Kit 16 Bit

Qualora si desideri salvare una partita, assicurarsi di disporre di una dischetto formattato vuoto, prima di caricare il programma.

Istruzioni per Expansion Kit 8 Bit

Qualora si desideri salvare una partita, assicurarsi di disporre di una cassetta vuoto.

COME USARE IL PACCHETTO ESPANSIONE DEL FM2

Assicurati di avere un dischetto vuoto ma formattato, o una cassetta C60 vuota – con il nastro riavvolto fino a dopo il tratto protettivo iniziale.

N.B. NON usare il dischetto/cassetta del PACCHETTO di ESPANSIONE per salvare dati. Il programma contiene anche delle partite di campionato internazionali pre-salvate. Per l'uso, vedi sotto istruzioni principali.

- Caricamento del PACCHETTO di ESPANSIONE (Istruzioni di Caricamento come in FM2).
- Per effettuare le modifiche che desideri, segui le istruzioni sullo schermo.
- Seleziona l'opzione SALVA GIOCO.
- Quando richiesto sullo schermo, rispondi SI (Y).
- Seleziona un numero di file da 0-9, inserisci un dischetto/ cassetta vuota (se disponi di versione cassetta, premi **PLAY/RECORD** sul registratore) e premi **RETURN**.
- Resetta (Spegni e poi accendi) il computer. Carica il dischetto/ cassetta FOOTBALL MANAGER 2 e procedi alla videata MANAGEMENT.
- Seleziona l'opzione 'Carica un gioco salvato'. Seleziona lo stesso numero di file usato in precedenza. Togli il dischetto/ cassetta FOOTBALL MANAGER 2 e inserisci il dischetto/ cassetta sul quale hai salvato i dati. Premi **FUOCO/RETURN** (se hai una versione cassetta, dovrà premere **PLAY** sul registratore), e i dati salvati si caricano.

Istruzioni di Caricamento Expansion Kit 8 Bit

SPECTRUM 48K: Battere **LOAD**"" e premere **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Dischetto): Inserire dischetto in Drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.

AMSTRAD (Dischetto): Battere **RUN"FM2"** e premere **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Cassetta): Tenendo premuto **CTRL** battere **ENTER** minuscolo.

AMSTRAD 6128 (Cassetta): Tenendo premuto il tasto **SHIFT**, premere **↵**, quindi battere **TAPE** e premere **RETURN**. Poi battere **RUN** e ancora **RETURN**.

C64 (Dischetto): **LOAD**"";8,1 e premere **RETURN**.

C64 (Cassetta): Tenendo premuto **SHIFT** battere **RUN/STOP**.

Istruzioni di Caricamento 16 Bit

ATARI ST: Inserire dischetto nel drive e accendere il computer. Quindi premere due volte il bottone di sinistra del mouse sull'icona FM2.

AMIGA: Inserire dischetto nel drive e accendere il computer.

IBM PC E COMPATIBILI: Inserire dischetto nel drive A; e accendere il computer.

INTRODUZIONE

Questo programma ti permette di creare e modificare giochi salvati per il Football Manager 2. Qui puoi includere le tue squadre e giocatori preferiti, iniziare in qualunque divisione vuoi, creare una nuova lega, oppure provare perfino l'accluso campionato Europeo/Mondiale. Puoi modificare il tuo ultimo gioco salvato a tuo gusto. Puoi disegnare una nuova maglia per la tua squadra (eccetto nel PC). Puoi perfino modificare i punti ottenuti per una vittoria o un pareggio in un gioco appena salvato. E sono state aggiunte tante altre caratteristiche.

PER UTILIZZARE CAMPIONATI MONDIALI OD EUROPEI PRE-SALVATI

- Scegli l'opzione 1 sul menu.

2. Rispondi SI (Y) al sollecito dello schermo.

3. Premi **RETURN/FUOCO** (Non inserire dischetto/cassetta a questo punto, anche ti viene chiesto di farlo).

4. Scrivi il numero di file: **0** per i Mondiali, oppure **1** per gli Europei.

5. Premi **RETURN/FUOCO** e ritorni alla videata menu, dove puoi effettuare le modifiche che credi e salvare i dati come descritto in precedenza.

6. A meno che non modifichi l'informazione, ti verranno assegnate la Nigeria o il Zurigo in fondo alla classifica della Quarta Divisione.

NB: Se usi una versione del pacchetto a 8 bit e il registratore non è a controllo diretto computer (cioè, Spectrum e alcuni tipi di Amstrad), dovrà premere **RETURN/FUOCO** dopo aver scelto l'opzione 1. Poi premi **PLAY** sul registratore.

UTENTI ATARI ST E AMIGA

Gli utenti di queste macchine possono scegliere di usare la tastiera anziché il mouse. Per far funzione l'opzione tastiera, potrebbe essere necessario premere **CAPS LOCK**, notare che dopo, **Q, S, I, P** e **RETURN** governano il gioco.

USO DEL MENU 1 E 2

Premi il tasto numerico di tua scelta. Nota che, quando inizi un nuovo gioco, o ne modifichi uno da FM2 senza aver giocato nessuna partita, oppure usi uno dei file acclusi, puoi usare le opzioni del Menu 2 per scegliere la squadra, cambiare divisione o alterare i punti per la vittoria o il pareggio. Quando modifichi un gioco dove hai eseguitu già una partita, non puoi disporre di questa opzione.

NB Se crei un nuovo gioco salvato, dove le opzioni del Menu 2 sono disponibili, devi sempre scegliere la squadra sul Menu 2 e selezionare la divisione. Se non effettui queste scelte, finisci per giocare come lo Scarborough in 4a Divisione per default.

CARICARE UN GIOCO SALVATO

Rispondi Yes o No (SI o No). Su vuoi caricare, allora ti verra chiesto di inserire un dischetto dati o un nastro. Fatto questo, premi **RETURN** e ti verrà chiesto il numero di file del gioco che vuoi caricare. Fatto questo, il gioco viene caricato e un messaggio ti avverte quando termina il caricamento.

SALVARE IL GIOCO IN CORSO

Rispondi Yes o No (SI o No). Se vuoi salvare, ti verrà chiesto di inserire un dischetto dati o un nastro. Fatto questo, premi **RETURN** e ti verrà chiesto se desideri usare la Tastiera o il Joystick per eseguire un gioco dal FM2 (gli utenti con 16 bit possono usare la Tastiera o il Mouse). Utilizza il tasto numerico indicato per scrivere la tua scelta. (Nota che dopo aver caricato un gioco salvato, FM2 userà la Tastiera/Joystick/Mouse a seconda della impostazione del gioco salvato, senza tener conto di come era stato impostato FM2 all'inizio).

Ti verrà quindi, chiesto il numero di file. Come nel FM2, puoi usare i numeri da 0 a 9, ottenendo dieci opzioni. Scritto il numero prescelto, il salvataggio ha inizio e un messaggio ti avverte quando ha termine.

CAMBIARE I NOMI DELLE SQUADRE

Sullo schermo appaiono elencate le squadre della meta superiore, della classifica della la divisione. Per scorrere verso il basso le meta superiori e inferiori delle divisioni, usa il **TASTO DEL PUNTO**. Per scorrere verso l'alto, usa il **TASTO VIRGOLA**. (Gli utenti di Spectrum devono usare da**FRECC E CURSORE SU e GIÙ**). Puoi cambiare il nome della squadra in corso, indicato dal puntatore sulla sinistra dell'elenco, digitando il nuovo e premendo il tasto **RETURN**. Se commetti un errore durante la battitura, cancella normalmente e continua a battere. Nel digitare il nome della squadra, non puoi usare il punto o la virgola per ovvie ragioni. Quando hai finito di modificare, premi il tasto **TAB** per tornare al Menu 1. (Gli utenti di Commodore 64 e 128 devono usare il **TASTO FRECCIA DI SINISTRA** sulla parte destra in alto della tastiera: gli utenti di Spectrum usano il **TASTO CURSORE DI DESTRA**).

CAMBIARE I NOMI DEI GIOCATORI

Sullo schermo appiono i nomi di tutti portieri. Quelli che si trovano nella tua squadra, sono contrassegnati dalla parola **SQUAD** accanto al loro nome. Per cambiare ai difensori/centrocampisti e attaccanti, usa i tasti del **PUNTO** e delle **VIRGOLA** come prima. Puoi quindi procedere a digitare il nome del nuovo giocatore nello stesso modo utilizzato per le squadre. Naturalmente, puoi cambiare sia quelli che non sono nella tua squadra, come quelli che vi sono.

CAMBIARE I NOMI DELLE COPPE

Il nome della competizione di coppa corrente viene visualizzato.

e ti viene chiesto se desideri cambiarlo. In caso negativo, premi semplicemente il tasto **RETURN**, altrimenti batti il nuovo nome e premi **RETURN**.

Appare, allora, la seconda competizione di coppa, che puoi modificare, se lo desideri. In caso negativo, premi **RETURN** e poi il tasto **TAB** per tornare al Menu 1. (Gli utenti di Commdore 64 & 128, usano il **TASTO FRECCIA DI SINISTRA**: gli utenti di Spectrum usano il **TASTO CURSORE DI DESTRA**).

CAMBIARE I NOMI DEGLI SPONSOR

Sullo schermo appaiono i nomi dei quattro sponsor e tu puoi battere un nuovo nome e premere il tasto **RETURN**, oppure premere solamente il tasto **RETURN** per accettare il nome in corso. Quando hai finito, premi **RETURN** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE STILE DI GIOCO

Mediante i tasti numerici, effettui la scelta in base alle opzioni che appaiono sullo schermo. Più alto il numero, più l'altezza o la lunghezza risultano maggiori. Quindi premi **ENTER** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE LIVELLO DI ABILITA

Anche qui, utilizza i tasti numerici per effettuare la tua scelta di livello di abilità e premi **ENTER** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE I COLORI DELLA SQUADRA

(Non disponibile sui PC Compatibili o sullo Spectrum Sinclair).

Le squadre vengono elencate con i colori della maglia in corso e, nel caso di ATARI ST e COMMODORE AMIGA, anche dei calzoncini. Come al solito, puoi cambiare tra le varie divisioni mediante i tasti appropriati. Quando desideri effettuare un cambiamento di colori, premi il tasto C. Il colore del bordo cambia, per indicarti che sei entrato in modalità di cambio di colore. Adesso, puoi passare in rassegna il colori alternativi mediante il tasto **RETURN**. Quando arrivi al colore che vuoi usare, premi il tasto **TAB** (vedi le alternative per il Commodore 64 & 128 e per lo Spectrum) e ti ritrovi in modalità di Selezione che ti permette di scegliere un'altra squadra da cambiare. Quando vuoi tornare al Menu 1, premi il tasto **TAB** (o il tasto alternativo per la tua macchina). **Solo per utenti Atari St e Commodore Amiga**: Quando hai scelto i nuovi colori dell maglia, se premi ancora una volta il tasto **TAB** vieni abilitato a usare di nuovo il tasto enter per cambiare i colori dei calzoncini. Il bordo cambia di nuovo colore, per indicare che sei in modalità di cambio colore Calzoncini. Premendo il tasto **TAB** ti riporti in modalità selezione. Se, invece, vuoi lasciare la maglia o i calzoncini nel colore in corso, basta premere il tasto **TAB** per accettare il colore in corso e poi vai alla prossima opzione, oppure torna in modalità selezione.

SCEGLIERE LA SQUADRA

(Opzione Menu 2)

Gira tra le squadre mediante il tasto **RETURN** e/o i tasti del **PUNTO** o della **VIRGOLA** (vedere le alternative per il Commodore 64 e 128 per lo Spectrum). Quando la squadra in corso indicata e quella che desideri, premi il tasto **TAB** o la sua alternativa, e la tua scelta appare in basso sullo schermo. Premendo il tasto **RETURN**, ritorni al Menu 2.

IMPOSTARE LA DIVISIONE E I SOLDI

(Opzione Menu 2)

Scegli una delle divisioni mediante l'appropriato tasto numerico e ti verrà chiesto quanto vuoi come fondi iniziali. Puoi scrivere una cifra che deve, però, essere entro il minimo/massimo consentito, altrimenti verrà respinta. Quando la cifra viene accettata, premi il tasto **RETURN** per tornare la Menu 2.

IMPOSTARE I PUNTI PER VITTORIA O PAREGGIO

(Opzione Menu 2)

Mediante i tasti numerici, puoi decidere quanti punti vuoi ottenere per una vittoria o un pareggio in campionato. Premi **RETURN** per tornare al Menu 2.

PROGRAMME DI USCITA

Quando scegli questa opzione, ti viene data la scelta di salvare il gioco in corso. Se desideri salvare, premi il tasto Y e segui le istruzioni della Sezione su come usare il pacchetto espansione del FM2.

Se scegli di non salvare, esci dal programma. Gli utenti con macchine a 8 bit (Spectrum, Amstrad e Commodore 64 e 128) ritornano al basic. Gli utenti con macchine a 16 bit, dovranno resettare per tornare al Sistema Operativo.

© 1989 Copyright Prism Leisure Corporation plc. Tutti i diritti riservati. Copiatura, affitto o rivendita, con qualunque mezzo effettuate, sono strettamente vietate se prive di autorizzazione. Addictive Games è una divisione della Prism Leisure Corporation plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.