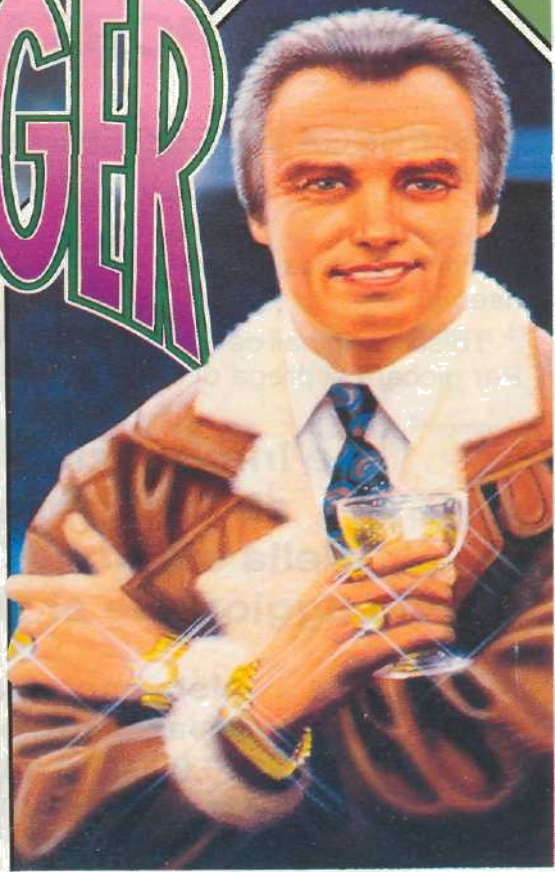


SOFTWARE 2000's

The MANAGER



MANUALE

IMPORTANTE!

SI PREGA DI LEGGERE QUEL CHE SEGUE

Prima di giocare, assicuratevi di aver fatto le vostre copie di riserva!

I dischi originali devono essere conservati per un uso futuro. Per giocare si prega di utilizzare i dischi copiati.

Le informazioni relative al Calcio Mercato della stagione '92 - '93 sono aggiornate al 10 Luglio 1992

**Nota importante:
Per ragioni di spazio, tutte le cifre come per
esempio: L. 500.000.000 e L. 1.000 sono state
abbreviate con 500.000 mL e 1 mL**

©1991/1992 Software 2000/U.S. GOLD. Questo programma è protetto dalla legge sui diritti riservati del Regno Unito, e non può essere copiato, affittato o riprodotto, o comunque modificato senza l'autorizzazione del possessore dei diritti d'autore. E' reato vendere, affittare, offrire o mettere in vendita, o comunque distribuire copie di questo programma di computer e le persone colte in una di queste azioni saranno perseguite a termine di legge.

INDICE

Capitolo 1 : Come Avviare il Programma	Pagina 4
Capitolo 2 : Istruzioni per THE MANAGER	Pagina 8
Capitolo 3 : Altre Funzioni e Caratteristiche	Pagina 37
Capitolo 4 : Fine della Stagione.....	Pagina 42
Capitolo 5 : Note	Pagina 44
Capitolo 6: L'intero Programma delle Partite	Pagina 46
Titoli:	Pagina 48

Capitolo 1

COME AVVIARE...

1) COME AVVIARE IL PROGRAMMA

The Manager supporta l'espansione della memoria installata e di altre unità disco esterne (per esempio DF1 :) o di hard disk.

1.1) LA CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE DEL COMPUTER AMIGA

Se possedete un Amiga 500 con una memoria di soli 512 K, non potrete avvantaggiarvi completamente delle funzioni di The Manager. **Attenzione: se state usando un Amiga 500 con una memoria di 512 K togliete tutte le unità esterne!** Per motivi di spazio, dovrete fare a meno dello sfondo marmorizzato, delle sequenze animate e delle successive testate di giornale. A parte questo, il programma è identico alla versione da 1 MB. Di tanto in tanto dovete soltanto caricare gli oggetti del menu dal disco.

Se disponete di 1 MB di memoria, tutti i dati necessari saranno caricati nella memoria prima di iniziare a giocare, in modo che, in seguito, non ci sarà bisogno di ricaricare. A questa regola fanno eccezione soltanto le sequenze animate e gli schermi dei giornali, sebbene questi ultimi sono caricati ugualmente nella memoria nel caso in cui disponiate di più di 1 MB.

Durante il processo di caricamento, il programma riconosce automaticamente la capacità RAM di più di 512 K, e carica poi la versione corrispondente di The Manager.

1.2) AVVIO DEL GIOCO CON UNO/DUE UNITÀ FLOPPY DISK O CON UN'UNITÀ DISCO RIGIDO.

Se possedete più di una unità disco, questo verrà riconosciuto e supportato da The Manager. In tal caso, dovete soltanto inserire il dischetto 1 nell'unità DFO: e il dischetto 2 nell'unità esterna.

Tuttavia, anche se non disponete di nessun'altra unità disco, non sarete mai relegati al rango di disk-jockey con l'uso della versione da 512 K, poiché i dati sui dischetti sono organizzati in maniera tale che raramente ci sarà bisogno di effettuare dei cambiamenti. Se avete soltanto un'unità, inserite il dischetto 1 e aspettate il comando che vi dice di sostituirlo con il dischetto 2. Se dovete cambiare il dischetto, The Manager vi avvertirà. Non appena avete cambiato i dischi, il programma continuerà automaticamente a caricare.

Naturalmente il dischetto 1 contiene anche un programma d'installazione sull'hard disk, con il quale potete copiare facilmente The Manager sul vostro hard disk. Per questo motivo, dal Workbench cliccate sull'icona d'installazione dell'hard disk (l'hard disk deve essere attivato).

1.2.1) INSTALLAZIONE SULL'HARD DISK (AMIGA)

E' possibile installare The Manager sull'hard disk. Avviate come fate di solito inizializzando il vostro hard disk. Successivamente, inserite il dischetto 1 di The Manager nell'unità DFO: ed usate il Workbench cliccando sull'icona d'installazione sull'hard disk. A questo punto il programma vi chiederà il nome della directory sul vostro hard disk sul quale volete che venga caricato The Manager (es. DHO:Giochi).

IMPORTANTE!

Assicuratevi che esista la directory e che ci sia abbastanza spazio disponibile. Premete il pulsante del mouse (con il dischetto 1 ancora nell'unità DFO:) e i dati verranno trasferiti. Dopo aver fatto questo il programma richiederà il dischetto 2. Cliccando di nuovo sul mouse, inizierete a copiare il dischetto 2 sull'hard disk. THE MANAGER è adesso installato sul vostro hard disk e può essere avviato cliccando semplicemente sulla sua icona.

1.2.2) INSTALLAZIONE SULL'HARD DISK (PC)

Troverete il programma in una forma compressa sui vostri dischi. Per giocare a The Manager avrete bisogno di un hard disk.

Prima di tutto accendete il vostro PC. Al prompt del DOS, inserite il dischetto 1 di The Manager nell'unità disco (per esempio A) e digitate:

A: INSTALL (unità sorgente): (unità di destinazione): (es. :1INSTALL A: C:) Potete sostituire l'unità A e C con altre valide unità sorgenti o di destinazione a seconda della configurazione del vostro computer.

IMPORTANTE! Dovete digitare in entrambe le unità (unità sorgente e unità di destinazione)! Se non lo fate, il vostro PC non può installare il programma in modo corretto!

Se l'installazione era corretta The Manager si avvia automaticamente. Per far avviare The Manager più tardi, digitate BMP quando siete nella sottodirectory BMP.

1.2.3) CONSIGLI GENERALI PER GLI UTENTI DI PC

Usate il programma CHKDSK per controllare la memoria disponibile. Il vostro computer ha bisogno di un minimo di 565 K di memoria libera per avviare The Manager. Disattivate tutte le utilità residenti in memoria dal CONFIG.SYS se non vi è abbastanza memoria disponibile.

THE MANAGER supporta soltanto la scheda sonora SOUNDBLASTER. Sentirete vari suoni durante gli scenari animati del gioco. Il programma avvierà automaticamente la scheda Soundblaster.

Nel caso in cui incontraste delle difficoltà con il caricamento della vostra scheda sonora, caricate il gioco digitando:

BMMain 0

Il suono sarà disattivato.

1.2.4) CARICAMENTO DI UN GIOCO SALVATO.

Se volete caricare un gioco salvato direttamente dopo aver caricato THE MANAGER, cliccate sul titolo dello schermo di selezione. Adesso potete caricare un gioco salvato come descritto nel capitolo 2.3.5 a pagina 32.

Capitolo 2

ISTRUZIONI PER THE MANAGER

2) ISTRUZIONI PER THE MANAGER

The Manager è fornito di un'interfaccia grafica chiara e facile da utilizzare. Tutti gli elementi importanti per l'uso del gioco sono provvisti di simboli grafici (o icone) per evitare la confusione dei testi. La disposizione delle icone di menu permette all'utente di selezionare le opzioni in modo molto più efficiente.

2.1) SELEZIONE DI PARTENZA

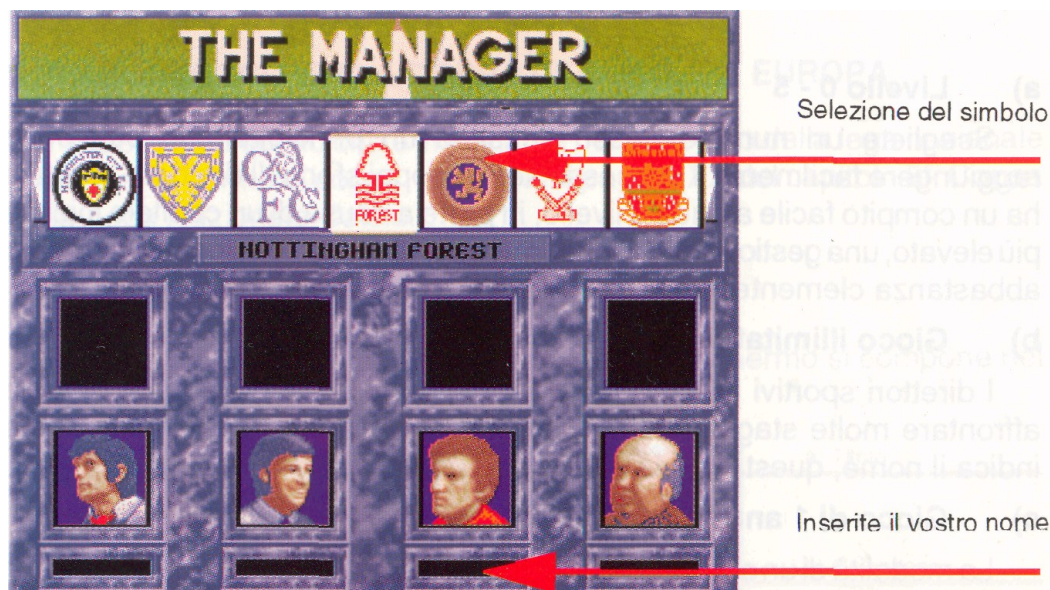


Figura 1: Schermo della selezione di partenza.

Dopo che il processo di caricamento è terminato, compare lo schermo di selezione di partenza (fig. 1) dove dovete inserire i numeri (da 1 a 4) e i nomi dei direttori sportivi e le loro società.

Prima di tutto inserite i nomi dei giocatori, cliccando sull'apposito spazio nero al di sotto delle teste dei giocatori e premendo il tasto Return (Ritorno).

Selezionate il simbolo cliccando sulle frecce che si trovano ad ogni lato della barra di menu del simbolo o cliccando a destra o a sinistra del simbolo al centro (che è il simbolo attualmente selezionato).

I simboli compaiono orizzontalmente. Se adesso cliccate sul rettangolo nero che si trova sopra la testa di un direttore sportivo, il simbolo

al centro si sposterà sul direttore sportivo corrispondente (purché gli abbiate già attribuito un nome...).

Se preferite l'aspetto di un direttore sportivo rispetto ad un altro, non preoccupatevi! Cliccate prima sulla testa A, poi sulla testa B ed otterrete così la testa che desiderate. Divertitevi! Per evitare lettere all'editore comprendenti foto di passaporti, vi comunichiamo che non terremo conto di tutte le richieste di una speciale versione personalizzata di THE MANAGER con la vostra testa digitalizzata in essa!

Per completare la selezione cliccate sul pulsante destro del mouse. Adesso non potete più tornare indietro...

In seguito, viene mostrata la selezione delle diverse modalità (che incominciano in alto):

a) Livello 0 - 5

Scegliete un numero basso se siete un principiante o se volete raggiungere facilmente il successo senza troppi sforzi. Il direttore sportivo ha un compito facile a questo livello, in parte a causa di un capitale iniziale più elevato, una gestione della squadra molto "rilassata" e un comportamento abbastanza clemente verso gli sbagli dei principianti.

b) Gioco illimitato

I direttori sportivi iniziano dalla lega superiore dei dilettanti e devono affrontare molte stagioni difficili per passare alla lega nazionale. Come indica il nome, questa modalità di gioco non ha limiti di tempo.

c) Gioco di 1 anno

La modalità di un anno inizia nella Lega Nazionale Calcio, ma possedete delle squadre molto migliori, quindi potete mirare al campionato. Queste squadre sono anche rappresentate in Coppa Europa (Coppa UEFA). Nelle modalità di 1 anno e di 3 anni, alla fine del gioco il lavoro del direttore sportivo viene giudicato secondo vari criteri e comparirà nell'elenco dei punteggi alti (se è stato abbastanza bravo per rientrare in questo elenco...)

d) Gioco di 3 anni

I direttori sportivi iniziano nella Lega Nazionale Calcio dove rimangono per 3 anni. Poiché all'inizio il livello della squadra è piuttosto debole, questo non sempre costituisce un facile compito da svolgere.

La selezione sarà completata cliccando di nuovo sul pulsante destro del mouse.

Il computer adesso prende i veri nomi dei giocatori della lega e li inserisce nella vostra squadra. I livelli delle squadre vengono letti da un file, trasformati ed inseriti, in modo che i livelli delle vostre squadre in The Manager corrispondono più o meno a quelle delle vere leghe.

L'aggiornamento dei dati dipende dal file 'mana.dat' sul dischetto 2. Potete modificare e aggiornare i nomi dei giocatori, i livelli delle società, il loro simbolo, etc. in modo molto semplice mediante un programma di modifica (cfr. il capitolo 6: "I modificatori"), in modo che avete sempre la possibilità di riprodurre gli attuali sviluppi della lega sullo schermo. Se scegliete una società appartenente alla lega professionisti i alla lega superiore dilettanti, ma incominciate nella Lega Nazionale Calcio (modalità di 1 o 3 anni), una squadra della Lega Nazionale Calcio (invece che la vostra società) sarà rimandata alla lega inferiore in modo che venga ristabilita la giusta struttura delle leghe.

2.2) SORTEGGI PER LA COPPA UEFA/COPPA EUROPA

Per sapere tutto quello che è importante nel sorteggio della lega nazionale calcio per le partite di coppa, andate alla pagina XX del capitolo 3f: Coppa della Lega Nazionale Calcio...

2.3) MENU PRINCIPALE

Il menu principale che adesso compare sullo schermo si compone nel modo seguente:

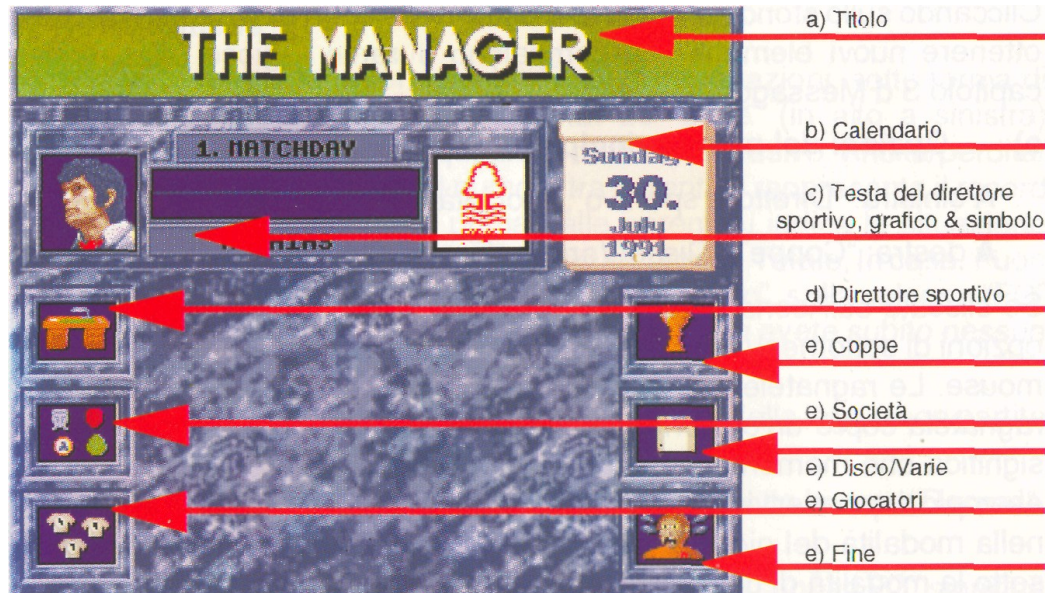


Figura 2; Menu principale

a) Titolo

Cliccateci sopra per fare apparire i titoli di coda.

b) Calendario (in alto a destra)

Si tratta di un calendario a tempo reale, cioè un calendario dalle caratteristiche di un calendario normale (per esempio 31 giorni per gennaio, 30 giorni per aprile, età). Non potete usarlo per ottenere il giorno reale della settimana e la sua data, in quanto quest'ultima non sarà molto precisa. Il calendario è molto utile perché permette di valutare l'intervallo di tempo tra i prossimi incontri.

La data è importante anche per la preparazione di fine stagione. Seguendo lo schema della reale programmazione delle partite, dovete ricordare che anche se non ha luogo nessun incontro nel periodo che va dall'ultimo giorno di gioco della prima stagione al primo giorno della seconda stagione, gli stipendi continueranno a essere pagati e l'allenamento deve avere comunque luogo.

c) Testa del direttore sportivo, grafico della posizione della lega, simboli delle società:

La testa e il simbolo saranno la vostra identificazione per tutto il gioco. Il grafico della posizione della lega mostra tutte le precedenti posizioni della stagione su una curva che rappresenta l'andamento globale.

d) Messaggi:

Cliccando sullo sfondo marmorizzato vuoto al centro dello schermo potete ottenere nuovi elementi che compaiono durante il gioco (cfr. anche il capitolo 3 d Messaggi).

e) Opzioni del menu principale

A sinistra: "Direttore sportivo", "Società", "Calciatori" A destra: "Coppe", "Disco/Varie.", "Fine"

Se cliccate sull'icona del menu principale, lo schermo vi mostrerà nove opzioni di sottomenu, che possono essere attivate anche cliccando con il mouse. Le ragnatele indicano un riquadro vuoto dei sottomenu. Se una ragnatela copre un'opzione di sottomenu normalmente riempita, questo significa che momentaneamente essa non può essere selezionata (per esempio dopo aver visitato il campo di allenamento) o che non è accessibile nella modalità del gioco in corso (per esempio l'elenco dei punteggi alti sotto la modalità di gioco illimitato).

f) Continuate il gioco

Terminate il vostro turno cliccando sul calendario (cfr. b nella figura 2). Se altri direttori sportivi stanno aspettando, essi possono giocare adesso, altrimenti comincia il giorno seguente di gioco.

2.3.1) OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE DIRETTORE SPORTIVO

Non appena avete attivato l'opzione del menu di THE MANAGER, sullo schermo compariranno le opzioni di sottomenu seguenti:

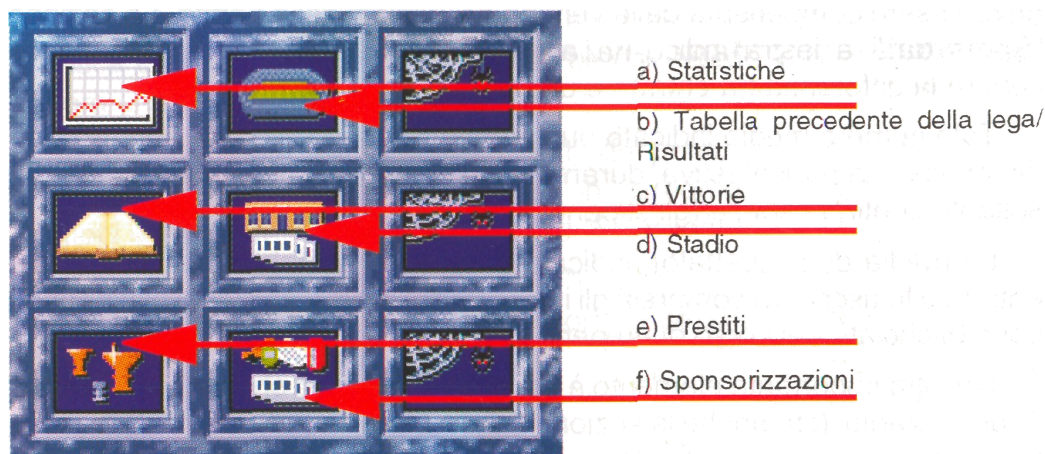


Figura 3: Opzioni di sottomenu nel Manager

a) Statistiche

Questa opzione di menu fornisce tutti i tipi di informazioni, sotto forma di statistiche, riguardanti la vostra società. Le "serie" (in alto a sinistra) indicano i risultati della vostra squadra in ordine successivo: vincita/perdita/ pareggio/nessuna vincita etc. Il numero tra parentesi rappresenta il record dall'inizio del gioco, il numero prima delle parentesi indica la situazione attuale della partita. "T", "C", "FC" indicano le colonne Totale, In casa, Fuori casa. Per esempio, "4(7)" sul rigo "nessun goal subito", sulla colonna "FC" significa che fuori casa per 4 partite consecutive non avete subito nessun goal. Il record è di 7 partite.

Queste serie riguardano soltanto partite regolari della lega e non partite di coppa ITALIA o di coppa Europa.

Dall'inizio del gioco i vostri record sono registrati sotto la voce "Record". In esso appaiono anche i risultati e gli avversari.

Esempio: "5 contro X" che compare sul rigo "Goal segnati FC" significa che fino a questo momento avete segnato la maggior parte dei goal fuori casa, cioè (5) contro la squadra X.

Le **"entrate/uscite"** indicano le entrate e le uscite di ogni mese. Una parte di queste somme è fissa e potete cambiarla solo indirettamente (per esempio le spese di trasferta, i regali, i diritti di trasmissioni televisive), anche perché bisogna tenere in considerazione la potenza della vostra squadra e la sua posizione attuale.

La parte variabile dei capitali che voi stessi determinate è composta dagli stipendi dei calciatori, dalle spese di assunzione di giovani, le spese pubblicitarie, i prestiti, etc.

Generalmente, le uscite superano enormemente le entrate. La differenza deve essere compensata dalle vendite dei biglietti delle partite. La sezione **"Spettatori"** (a destra) indica, tra l'altro, il numero di spettatori necessario per coprire la differenza tra entrate e uscite.

Tale numero medio indicato può sembrare esagerato, ma non bisogna dimenticare la pausa estiva, durante la quale non vi è nessuna entrata, ma soltanto continue spese (gli stipendi e gli interessi dei prestiti).

La media degli spettatori indicata è del tutto affidabile, poiché tutte le entrate e le uscite, ivi compresi gli interessi dei prestiti e i crediti alle banche sono bilanciate nel corso di un periodo di un anno.

Un altro importante elemento è il prezzo d'ingresso che determinate per il vostro stadio, (cfr. anche la sezione 2.3.1. d, "Lo stadio"). Un prezzo alto fa diminuire la media di spettatori necessaria, in quanto ricevete più soldi per ogni spettatore. Al contrario, questa media aumenta se il prezzo d'ingresso è basso. Gli altri riquadri sotto il titolo **"Spettatori"** indicano il numero totale degli spettatori della squadra ospite (ottenuto dalla somma degli spettatori della squadra in casa e quelli della squadra ospite), la media degli spettatori per ogni partita, le cifre rappresentanti un record di presenze e quelle relative a un numero di presenze molto basso. Le partite di coppa non vengono prese in considerazione in quanto questo darebbe una impressione sbagliata delle partite della lega.

Nel riquadro sotto la voce **"Peggior numero di presenze"** un diagramma a barre indica il numero di spettatori in tutti i giorni di gioco. La barra orizzontale indica in ordine cronologico le partite in casa e la barra verticale indica il numero di spettatori presenti ad ogni singola partita in casa. La rappresentazione è approssimata: un intero diagramma a barre indica il 100% (numero record di presenze) al quale riferirsi per gli altri giorni di gioco.

La colonna **"Finanze"** vi indica il saldo del vostro conto e i vostri debiti con tutti i vostri creditori (banche e altri direttori sportivi). Sotto compare ancora la vostra situazione finanziaria: più la linea verticale si trova nella zona rossa, peggiore è la vostra situazione finanziaria.

b) Tabella precedente della lega/Risultati fino a questo momento (figura 3)

Questa tabella indica le vostre prestazioni a lungo termine in The Manager. Oltre alla posizione nella lega, sulla tabella sono indicati anche altri eventi come la coppa ITALIA, la coppa Europa, i campionati etc. Dopo ogni stagione questa tabella viene aggiornata.

La colonna "Vecchi dati" indica contemporaneamente tutti i campionati e le partite di coppa che avete vinto dall'inizio del gioco. Inoltre, vi da continuamente una visione generale delle partite di coppa alle quali partecipate ancora tutt'ora: un cerchio rosso intorno alla coppa presa in considerazione significa che siete "SQUALIFICATI"; un cerchio verde vuoi dire che avete ancora un'altra possibilità da giocare.

Immediatamente sotto appare il totale dei punti, dei goal, delle vittorie, delle sconfitte e delle partite concluse in pareggio sommate durante le stagioni e divise in **"Totale"**, **"In casa"** e **"Fuori casa"**.

A lungo termine potete osservare "la potenza in casa" della vostra società, tenendo soltanto in considerazione la sezione "In casa" di "Vecchi dati".

c) Vittorie

L'opzione "Vittorie" offre ugualmente un panorama a lungo termine dell'andamento della vostra società. La finestra in alto (blu) indica in quale lega vi trovate e quali gironi avete raggiunto nella lega, le partite di coppa ITALIA e la coppa Europa della relativa stagione. La finestra in basso (nera) contiene un diagramma a barre che vi da un'idea sulle prestazioni della lega fino a questo momento. La barra orizzontale indica la stagione attuale, quella verticale indica invece la posizione conquistata nella lega. I colori delle barre indicano:

Marrone scuro	la lega superiore dilettanti
Marrone medio	la lega professionisti
Marrone chiaro	la lega nazionale calcio.

L'altezza della barra indica la posizione della lega nella stagione attuale. Inoltre sono registrati tutte le vittorie degli ultimi 50 anni. Tuttavia, poiché non possono comparire tutte le stagioni contemporaneamente, dovete cliccare sul mouse per farle scorrere. Se partecipate da più di 50 anni, l'anno più vecchio verrà sostituito da quello più recente.

d) Lo Stadio

THE MANAGER vi permette, mediante l'opzione "Stadio", di osservare comodamente il vostro stadio sullo schermo. Oltre alle diverse misure di stadio, di riflettori e di tabelloni segnapunti, la condizione in cui si trova lo stadio (da insufficiente a eccellente) è anch'essa rappresentata sotto forma grafica.

In questo menu potete scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Aumentare la capienza dello stadio (posti a sedere o in piedi)**
- **Coprire con un tetto i posti a sedere o in piedi già disponibili**
- **Montare dei riflettori o un tabellone segnapunti elettronico**
- **Migliorare la condizione e le attrezzature del vostro stadio**
- **Stabilire il prezzo medio d'ingresso**

Basta cliccare sugli elementi che volete selezionare (essi compaiono nella parte inferiore dello schermo).

Nella finestra in alto a sinistra compare un riquadro dei dialoghi, alcune informazioni sul costo dei miglioramenti e sulle vostre attuali possibilità finanziarie ("Somma di denaro massima" rappresenta il credito massimo che potete ottenere. Sotto è indicata, tra parentesi, la valutazione dei costi).

Se l'ammontare delle spese vi fa cambiare idea, basta cliccare con il pulsante destro del mouse per ritornare all'azione precedente.

Se desiderate continuare i lavori di ingrandimento, indicate il numero desiderato di posti a sedere cliccando sul triangolo superiore (+1000) o inferiore (-1000) della zona per l'immissione dei testo.

Uno stadio può contenere un numero massimo di 130.000 posti a sedere. Una volta che avete ottenuto la cifra desiderata, cliccate sul tasto destro del mouse.

I vostri dati compaiono ancora una volta, con un'indicazione della probabile durata dei lavori. Ordinate semplicemente il rinnovamento/ ricostruzione confermando "Richiesta di sicurezza. Se cambiate idea, il contratto viene annullato; per un certo periodo di tempo non potete più effettuare dei lavori di costruzione dello stesso tipo (poiché l'impresa di costruzione non è più interessata a concludere dei contratti con dei direttori sportivi così indecisi come voi!).

Durante l'installazione di riflettori o dei tabelloni segnapunti,

o durante il miglioramento della condizione generale o delle attrezzature del vostro stadio, le opzioni di selezione sono leggermente diverse. Invece del riquadro dei dialoghi, appaiono i diversi livelli di ingrandimento ("piccolo", "medio" e "grande" per il tabellone segnapunti e i riflettori; da "insufficiente" a "ottimo" per la condizione dello stadio e dei suoi comfort) con le alternative finanziarie evidenziate sullo schermo. Cliccate su una di queste opzioni descritte per procedere nel modo descritto sopra.

Se avete firmato un contratto con un'impresa di costruzione, il nuovo valore comparirà nella finestra in basso con le lettere azzurre sotto la voce "Dopo i lavori". In qualsiasi momento potete così sapere quali sono i lavori in corso; soltanto la data della fine dei lavori non è indicata, poiché non può essere calcolata precisamente.

Cliccando sull'ultima linea, potete stabilire il prezzo medio d'ingresso che dovrà corrispondere al valore medio dei prezzi dei posti a sedere, in piedi e al coperto. I prezzi possono variare da 2,5 mL a 12,5 mL in monete da 50p, ma persino dei piccoli cambiamenti possono avere delle conseguenze negative sul numero degli ingressi. La regola principale è: più forte sarà il prossimo avversario che giocherà in casa, più forte sarà la vostra squadra, più gli spettatori saranno generosi. Nel caso in cui vi è il passaggio ad una lega superiore, il prezzo di ingresso deve essere aumentato di nuovo, dato che le spese fisse più elevate rendono necessario un aumento dell'ammontare dei biglietti. Il rinnovamento del vostro stadio sarà compensato dal crescente numero degli spettatori e da migliori sponsorizzazioni, anche se questo non è direttamente percettibile.

e) I prestiti

THE MANAGER vi dà, naturalmente, la possibilità di chiedere dei prestiti alla banca o ad altri direttori sportivi.

La finestra in alto a sinistra fa apparire i diversi tassi d'interesse a seconda delle varie opzioni. I tassi d'interesse sono convenienti soltanto quando riguardano i prestiti accordati dalla banca e possono anche essere modificati durante il gioco. Scegliete da soli il vostro creditore cliccando sul riquadro corrispondente sul lato destro dello schermo. Naturalmente, se giocate soli, la scelta si limita alla banca!

Se volete chiedere un prestito alla banca, cliccate sulla durata/tasso di interesse desiderati, e poi inserite la somma del credito usando la tastiera. I dati del contratto compaiono nella finestra in basso a sinistra: data di apertura del prestito, somma, tasso d'interesse, data di scadenza, interesse mensile.

Potete anche chiedere un prestito ad un altro giocatore (se ve ne è uno disponibile) cliccando sulla testa selezionata del direttore sportivo che si trova a destra dello schermo.

Basta cliccare sulla finestra in alto a destra e indicare la somma del prestito, la sua durata ed il tasso di interesse.

La somma massima che potete prendere in prestito da una banca equivale a 2.000.000 mL, ma se il prestito viene chiesto ad un direttore sportivo la somma si limita a 500.000 mL. Nella finestra del prestito (in basso a sinistra), apparirà la somma totale del prestito ed il totale degli interessi per ogni creditore.

Attenzione: l'interesse è calcolato mensilmente (e non annualmente!). Questo non sembra molto realistico, ma altrimenti quando ci sono somme alte in gioco non notereste i pagamenti di interesse.

Un direttore sportivo riceve l'1,5% degli interessi per il capitale in eccesso. Se il conto è invece scoperto i tassi di interesse sono del 10%. Se un prestito giunge a scadenza, questo viene annunciato prima che arrivi il turno dell'altro giocatore. Il denaro sarà immediatamente addebitato anche se questo causa un saldo negativo.

f) Sponsorizzazione/Contratti pubblicitari

Questo non è disponibile durante il gioco di un anno. Gli sponsor sono automaticamente assegnati ai direttori sportivi, poiché la durata del contratto firmato non ha alcuna importanza in questa modalità di gioco (in ogni caso, alla fine di un anno tutto cambia). Di conseguenza, i contratti pubblicitari saranno stipulati su una base sbagliata.

Potete prendere degli sponsor per 6 pannelli pubblicitari e per le magliette della squadra. Per la società è molto importante avere dei buoni sponsor, poiché sono loro che devono finanziare gran parte del bilancio.

Per selezionare questi sponsor, cliccate prima sul calciatore (per la pubblicità sulle magliette), e poi su uno dei 6 pannelli nello stadio. L'oggetto selezionato è circondato di bianco. Cliccate adesso sul rettangolo marrone del centro per far apparire il simbolo del relativo sponsor. Mediante i simboli delle frecce che si trovano a destra, potete scorrere nell'elenco dei 10 sponsor disponibili. Se uno sponsor è interessato, compare la sua offerta (durata del contratto e pagamento mensile). Per accettare l'offerta, cliccate su "OK".

Una volta che il contratto è stato concluso, non è più possibile recedere. Quando avete firmato un contratto, in qualsiasi momento potete sapere il periodo che rimane da coprire (in mesi) cliccando semplicemente sul pan nello o sulla maglietta corrispondente. Se un contratto giunge a scadenza, il pannello pubblicitario o la maglietta possono

essere riutilizzati con un altro sponsor e ricevete soltanto un decimo della vecchia somma, che il vecchio sponsor vi deve pagare per gli adesivi pubblicitari rimanenti, i manifesti strappati, etc.

A destra dello schermo potete analizzare le entrate e le uscite pubblicitarie. Le entrate sono ottenute dalle pubblicità delle magliette e dei pannelli nello stadio e dai diritti di trasmissioni televisive. Questi ultimi non possono essere direttamente controllati, in quanto dipendono dall'interesse che il pubblico mostra per la vostra società.

Potete stabilire le spese pubblicitarie entro certi limiti. Quindi, cliccate sulla cifra che si trova al lato del riquadro "Spese pubblicitarie". Queste spese sono fissate ad intervalli di 1.250 mL: potete scegliere da 2.500 mL a 25.000 mL. Quando il cursore si trova nella metà sinistra della sezione nera, la somma viene ridotta; se si trova nella metà destra, le spese aumentano ogni volta che premete un tasto. Le spese pubblicitarie migliorano l'immagine della vostra società e possono essere molto vantaggiose per la squadra. Ogni quattro settimane potete ricevere delle nuove offerte dagli sponsor, quindi dovete cercare di assicurarvi i migliori sponsor al più presto possibile. Al contrario, dei cattivi contratti pubblicitari possono, a lungo termine, pregiudicare la vostra situazione finanziaria. Quindi, a volte è preferibile aspettare un po' per avere un'offerta migliore.

2.3.2) OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE SOCIETÀ

Non appena attivate questa opzione, sullo schermo compaiono le opzioni di sottomenu seguenti:

d-f) Programma della lega nazionale, lega professionisti e lega superiore dilettanti

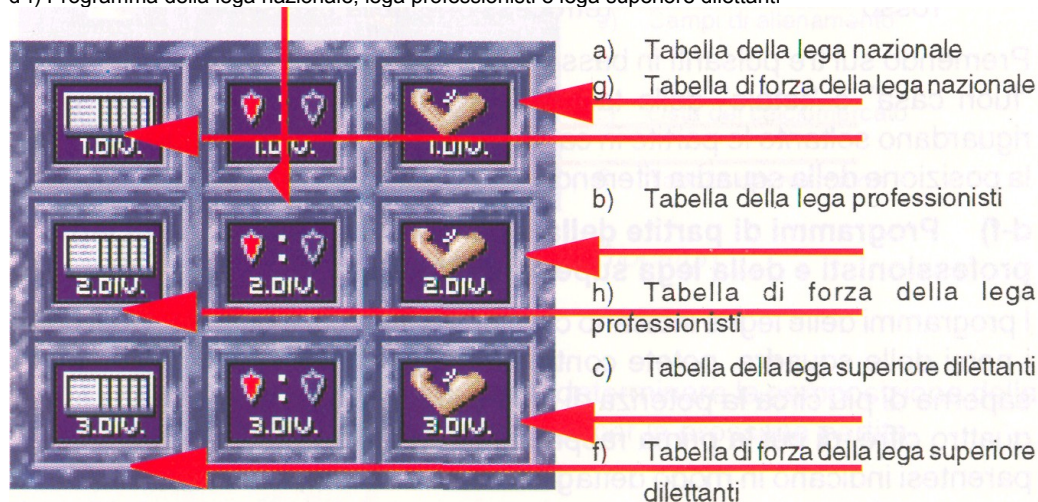


Figura 4: opzioni di sottomenu nell'opzione del menu principale **Società**

- a) **Tabella della lega nazionale**
- b) **Tabella della lega professionisti**
- c) **Tabella della lega superiore dilettanti**

L'opzione del menu Tabella della lega offre al direttore sportivo, a sua richiesta, delle precise informazioni, oltre ad indicare le posizioni attuali della lega. Le colonne indicano (da sinistra a destra):

- Posto in classifica della lega
- Nome della società
- Risultati fino ad ora: riporta le ultime otto partite; Partite in casa: "V" "P" "S" = vittoria, pareggio, sconfitta. Partite fuori casa: "V" "P" "S" = vittoria, pareggio, sconfitta. (L'ultima partita compare a destra.)
- Partite giocate fino ad ora
- Partite vinte, in pareggio e perse della stagione attuale
- Punti, goal, differenze di goal

I colori dello sfondo di alcune posizioni di leghe indicano:

verde chiaro	posizione nel campionato
verde scuro	in coppa UEFA (lega nazionale calcio soltanto)
	Salita nella classifica (seconda lega, lega superiore dilettanti)
rosso	retrocessione nella classifica

Premendo sui tre pulsanti in basso, potete consultare le sezioni "in casa", "fuori casa" e "totale" della tabella. Le sezioni "in casa" e "fuori casa" riguardano soltanto le partite in casa o fuori casa. Si può quindi controllare la posizione della squadra riferendosi alle partite sia fuori casa, sia in casa.

d-f) Programmi di partite della lega nazionale calcio, della lega professionisti e della lega superiore dilettanti.

I programmi delle leghe indicano chi gioca contro chi e quando. Così come i nomi delle squadre, potete controllare le posizioni attuali delle leghe e saperne di più circa la potenza di ogni società. Quest'ultima è indicata da quattro cifre, di cui la prima rappresenta un valore medio, le altre tre tra parentesi indicano in modo dettagliato la condizione, la tecnica e la forma. Con l'uso delle frecce in basso a sinistra potete sfogliare in indietro o in avanti attraverso le giornate delle partite.

g-i) Tabella della potenza della lega nazionale calcio, della seconda lega e della lega superiore dilettanti.

Questa opzione di menu vi permette di paragonare direttamente la potenza delle società di una lega. Le squadre sono valutate secondo la loro potenza media (max. 99, min: 0). I singoli valori sono suddivisi in tre colonne **"Condizione"** **"Tecnica"** e **"Forma"**. Cliccando sul tasto in basso potete, esattamente come in a-c nel paragrafo 2.3.2, Tabella della lega dividere le tabelle secondo le categorie: Totale/Difesa/Centrocampista/Attaccante. Queste informazioni sulla lega non sono importanti soltanto per la classifica e la posizione all'interno della lega, ma forniscono anche dei consigli importanti per superare gli eventuali punti deboli della squadra (per esempio una debole difesa). Il ruolo del direttore sportivo consiste quindi nell'eliminare queste debolezze della squadra, per esempio acquistando un giocatore più forte o cambiando l'allenamento.

2.3.3) OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE CALCIATORI

Non appena attivate **Calciatori**, al centro dello schermo compaiono le opzioni di sottomenu seguenti:

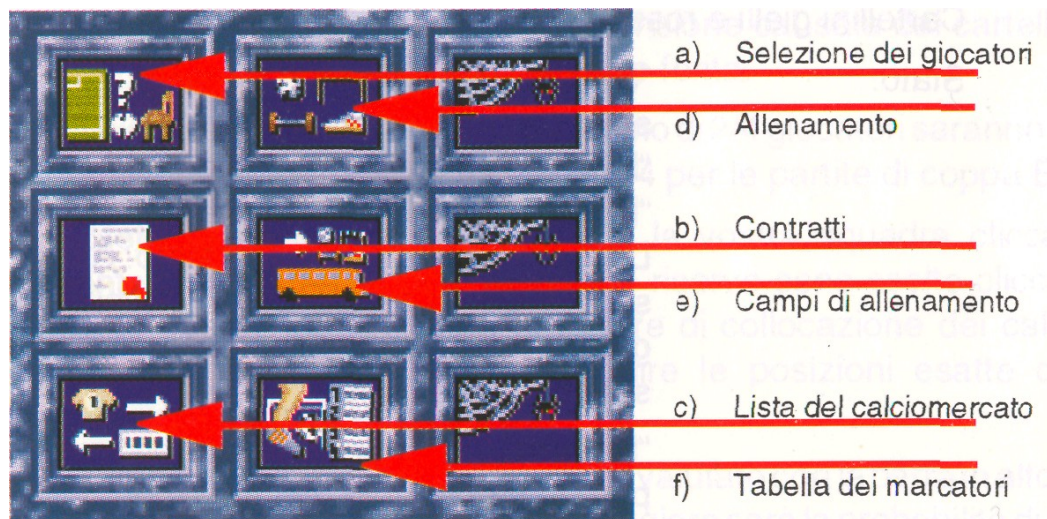


Figura 5: opzioni di sottomenu nel Menu Giocatori

a) Selezione dei calciatori

Questa opzione di menu vi permette di determinare la composizione della vostra squadra e decidere la formazione per la prossima partita.

dati che si trovano nelle colonne indicano (da sinistra a destra):

- Numero del calciatore! numeri da 1 a 11 indicano che un giocatore è compreso nella formazione attuale, i numeri 12 e 13 si riferiscono alle sostituzioni.
 - Ruolo del giocatore (portiere, difensore, centrocampista o attaccante). Se un giocatore è preso in prestito da un'altra società, compare la voce "Preso in prestito".
 - Nome del calciatore Nel rigo di stato (parte inferiore della finestra) oltre all'età del calciatore viene indicato se si tratta di un mancino ("M") o di un calciatore destro (che usa di preferenza il piede destro) ("D") o di un giocatore ambidestro ("M+D"). Queste indicazioni sono importanti per stabilire la posizione dei calciatori (cfr. più avanti).
 - Partite giocate (lega e coppe)
 - Potenza (condizione, tecnica, forma) Il numero indicato tra parentesi fornisce un valore medio
 - Goal segnati (lega e coppa)
 - Cartellini gialli e rossi
-
- **Stato:**
 - "Selezionato":** ha un ruolo nella squadra
 - "Riserva":** il giocatore è in panchina
 - "infortunato":** il giocatore è infortunato L'analisi appare sul rigo di stato. A seconda della gravità dell'infortunio, il giocatore non sarà disponibile da 1 settimana a più mesi.
 - "Sospeso (x)":** il giocatore non può giocare perché ha ottenuto un cartellino rosso. Il numero "x" tra parentesi indica il numero di giorni durante i quali resta sospeso.
-
- **Forma** Indica se il giocatore si trova in una "super forma fisica" ("+"), o se il suo ritmo biologico fa presumere un periodo di debolezza ("-"). "O" significa che la sua condizione fisica è quasi normale.

I diversi colori di questa opzione indicano:

Forma rosso:

Il calciatore è abbastanza stanco.

Potete controllare il suo esatto grado di stanchezza dall'Info-calciatori (cfr. capitolo 3 f Info-calciatori).

Per ridurre questo stato di stanchezza, potete concedergli un periodo di pausa, o modificare l'allenamento secondo le sue esigenze (cfr. capitolo 2 d, Allenamento). Uno stato di stanchezza prolungato favorisce gli infortuni.

Nome del calciatore bianco:

Egli riceve l'offerta di passare ad un'altra società. L'offerta della società compare soltanto nell'elenco del calciomercato (cfr. capitolo 2 e: calciomercato)

Numero blu:

Indica un giocatore di riserva.

Stato rosso:

Sospensione causata dal cartellino rosso o ferita.

11 calciatori saranno scelti ed un massimo di 2/4 giocatori saranno nominati come riserve (2 per le partite di lega e 4 per le partite di coppa Europa).

Potete selezionare i calciatori per la vostra squadra cliccando sul pulsante sinistro del mouse, mentre le riserve sono scelte cliccando sul pulsante destro. Se vi è stato un errore di collocazione dei calciatori in campo o in panchina, potete ristabilire le posizioni esatte cliccando nuovamente sul pulsante sinistro.

L'impegno della squadra può essere valutato con la barra in alto a destra dello schermo (più alto è l'impegno, maggiore sarà la probabilità di infortuni, cartellini o stanchezza).

Se volete mantenere l'esatta formazione dei calciatori nominati, cliccate sul secondo tasto in alto a destra dello schermo (campo di gioco). Adesso potete vedere i giocatori sul campo di gioco. Durante questo procedimento, i calciatori possono essere cambiati, sostituiti o collocati abilmente (cfr. sopra) e soltanto lo stato e la tendenza non sono più visibili a partire dall'undicesimo calciatore.

All'inizio di una partita, viene attivata la composizione automatica (CA), come indica l'evidenziatura di uno dei simboli CA in basso a sinistra dello schermo.

Il direttore sportivo può scegliere tra le tre seguenti diverse modalità di composizione automatica mediante l'uso di questi simboli CA:

- | | | |
|----|-------|---|
| 1) | 2-4-4 | (gioco difensivo: 2 attaccanti,
4 centrocampisti, 4 difensori) |
| 2) | 2-5-3 | (gioco normale: 2 attaccanti,
5 centrocampisti, 3 difensori) |
| 3) | 3-4-3 | (gioco d'attacco: 3 attaccanti,
4 centrocampisti, 3 difensori) |

Se viene attivata la composizione automatica CA, il computer sceglierà i calciatori più forti e più utili senza considerare la loro posizione. Al livello dei debuttanti questo non è molto importante poiché gli errori di composizione non hanno delle conseguenze gravi.

Tuttavia, ad un livello "normale", dovete rispettare le regole seguenti, che la CA non prende sempre molto in considerazione (altrimenti tutto sarebbe troppo semplice...):

- I mancini devono giocare a sinistra e i calciatori destri a destra.
- Nella composizione, le "linee" verticali non devono restare vuote.
- Mettete sempre il portiere al centro dell'ultima linea in basso per non lasciar passare i goal degli avversari...
- Vi ci devono essere almeno 2 difensori, 2 centrocampisti e altri 2 attaccanti.

Quando viene attivata la **CA**, non possono essere più effettuati dei cambiamenti. Cliccando su una delle icone del pallone o sullo sfondo marmorizzato questa opzione sarà disattivata.

Compare il messaggio "CA disattivata" e siete di nuovo il capo della vostra squadra. La collocazione manuale di un giocatore avviene nel modo seguente:

Cliccate prima sull'icona del pallone nel campo corrispondente (evidenziata in blu) dove il numero del calciatore compare nella finestra a sinistra. In seguito scegliete la posizione desiderata. Se la posizione è già occupata da un altro giocatore, essi cambieranno semplicemente i posti.

b) Contratti

L'opzione di sottomenu i **Contratti** possono anche essere selezionati da **Selezione dei calciatori**. Nello stesso modo i simboli o le icone a destra vi permettono di passare direttamente all'opzione "Selezione dei calciatori".

Adesso vengono firmati i contratti con i calciatori. Ogni calciatore ha un contratto a termine con la società (da 1 a 4 anni) e uno stipendio mensile.

Dopo aver cliccato su un calciatore, potete indicare la durata del contratto e lo stipendio mensile. Cliccate sul numero corrispondente nella finestra in basso del Contratto e inserite i nuovi dati usando la tastiera. Questa operazione viene confermata cliccando su **"Nuovo contratto"**. **"Interrompere"** interrompe le vostre negoziazioni (come avrete potuto capire). In seguito saprete se il giocatore ha accettato la vostra offerta. Se l'ha rifiutata, non sarà più interessato ad altre negoziazioni per alcune settimane. Se volete, potete riprovare a negoziare con lui più tardi durante la stagione.

Un contratto a lungo termine vi dà la certezza che il giocatore resterà nella vostra squadra per un lungo periodo. Se desiderate venderlo (per le sue prestazioni scadenti o a causa di problemi finanziari), i ricavi provenienti dalla vendita saranno enormemente ridotti, a causa dell'indennità che dovete pagare per poterlo "rilasciare". Inoltre, più il contratto è lungo; più alto sarà lo stipendio richiesto, (aumenta progressivamente e non proporzionalmente!), poiché migliora anche la prestazione del giocatore.

Il direttore sportivo dall'esperienza imparerà a valutare esattamente la libertà d'azione di cui gode durante le negoziazioni di contratti. Lo stipendio iniziale può servire come base minima per le negoziazioni.

Se volete prolungare il contratto di un calciatore, il computer vi aiuterà. Una volta che avete indicato la durata del contratto desiderata, in basso verrà suggerito lo stipendio adeguato. (Questo costituisce soltanto un'indicazione generosa; il giocatore può pensarla diversamente!). Lo stipendio del calciatore è il risultato di un calcolo molto preciso che prende in considerazione la sua forza, la sua età, etc.

Dopo ogni stagione, la durata del contratto diminuisce di un anno. Per esempio, se concludete un contratto di 2 anni nel 38° giorno di gioco (lega superiore dilettanti) con il giocatore A, quest'ultimo è "legato" alla società per un giorno (l'ultimo) di gioco della stagione e per tutta la stagione seguente.

Alla fine della stagione, potete ancora automaticamente rinegoziare un nuovo contratto per ogni singolo giocatore (cfr. anche il capitolo 4: Fine della stagione).

Se un contratto giunge a scadenza senza che voi abbiate raggiunto un accordo con il calciatore, quest'ultimo lascia la vostra società e riceverete, soltanto un'indennità molto modesta.

Dovete anche cercare di:

- negoziare contratti più lunghi il più presto possibile.
- essere più generosi nell'offrire buoni stipendi ai calciatori che volete conservare.

I colori di questa opzione di menu indicano:

linea rossa: il calciatore si ritira alla fine del contratto e non potete più contare su di lui;

linea blu: il calciatore non è disposto a negoziare in questo momento. Ciò succede quando un giocatore rifiuta un'offerta di contratto (cfr. sopra);

nome del giocatore

in bianco: il giocatore stesso vi propone di prolungare il suo contratto.

c) Lista del calcio mercato (figura 5)

Il direttore sportivo può comprare o prendere in prestito nuovi calciatori, vendere o prestare i suoi giocatori quando essi compaiono nella lista del calcio mercato. Potete passare dall'una all'altra di queste modalità utilizzando i pulsanti "Prestito" e "Acquisto" che si trovano nella finestra in alto a destra.

Nella modalità "Prestito", il prezzo dei calciatori sul calcio mercato è diviso per tre; il giocatore in prestito lascia la vostra società quando la stagione è terminata. In futuro non ci saranno più delle negoziazioni di contratti con i calciatori presi in prestito; lo stipendio mensile è calcolato dal computer secondo l'abilità del giocatore.

- **Acquisto e prestito di giocatori**

I giocatori offerti dalle altre società sono indicati nella finestra in alto a destra (lista del calcio mercato). Dopo aver cliccato sul giocatore scelto, potete fare una proposta alla sua società. Il prezzo chiesto comparirà sulla lista del calcio mercato insieme al ruolo, al nome e ai punti di forza del calciatore.

Il prezzo indicato non deve essere considerato come un'offerta definitiva, ma piuttosto come una valutazione. In altre parole, questo non vuol dire che un'offerta di tale entità sarà necessariamente accettata. Per assicurarsi di avere il calciatore, dovrete offrire un po' di più della somma richiesta.

Se l'ex società del giocatore è d'accordo sul prezzo, non vi rimane che negoziare la durata del contratto e lo stipendio mensile con il giocatore. Se accettate i termini del contratto contenuti in "Nuovo contratto", potete essere più o meno sicuri di essere legati al giocatore tramite contratto (non è comunque escluso che egli cambi idea). Potete anche cercare, direttamente dall'inizio delle negoziazioni, di fissare il contratto per più di un anno con uno stipendio più alto. Se il calciatore rifiuta nonostante questi termini, il contratto non viene concluso.

In questo caso, la società del giocatore non accetterà nessun'altra offerta da parte vostra per i prossimi giorni, quindi siate prudenti nel fare delle offerte e nel firmare i contratti. Il totale dei calciatori nella vostra squadra non può superare i 24, ivi compresi i calciatori che si trovano sulla lista del calcio mercato.

- **Vendita e prestito dei calciatori**

Se cliccate su un calciatore della vostra squadra egli verrà iscritto sulla lista calcio mercato. Ogni direttore sportivo può avere soltanto tre calciatori su tale lista. Il nome del calciatore proposto sarà contrassegnato da un puntino. In basso nel rigo dello stato sono indicati il nome del direttore sportivo, l'età del calciatore e il piede che quest'ultimo usa abitualmente. Per cancellare un calciatore dal calcio mercato cliccate una seconda volta su di lui ed egli tornerà nella vostra squadra. Se volete davvero vendere un calciatore che si trova nella lista del calcio mercato, dovete aspettare che un'altra società presenti la sua offerta. Se vi è un'offerta in questo momento, questa vi verrà fatta nei prossimi giorni di gioco (cfr. il capitolo 3 d, Messaggi).

Il prestito dei calciatori può essere fatto soltanto tra i direttori sportivi. Alla fine della stagione, tutti i calciatori che si trovano sulla lista del calcio mercato ritornano automaticamente nella loro squadra.

Se vi sono delle negoziazioni tra direttori sportivi circa i trasferimenti, il direttore sportivo del giocatore da trasferire deve decidere se accettare l'offerta. Per proteggersi dai direttori pochi scrupolosi, l'offerta deve essere ragionevole (per esempio è vietato vendere un giocatore per 10 mL).

d) L'allenamento (figura 5)

Il meglio deve ancora arrivare... Per la vostra squadra è molto importante stabilire un programma di allenamento settimanale al fine di migliorare. Aiutandovi con le informazioni fornite nella "Tabella della potenza" (cfr. anche le tabelle della potenza della sezione 2.3.2,g-i), potete preparare un migliore programma per un allenamento più efficiente della vostra squadra.

Secondo le vostre esigenze, potete concentrare l'allenamento sulla condizione, sul gioco, sui tiri o sulla tattica (a sinistra dello schermo).

A destra dello schermo troverete specifici calciatori nella vostra squadra (portiere, difensore, centrocampista, attaccante) che potete allenare come ritenete opportuno.

Per entrambe le sessioni di allenamento avete a disposizione un numero limitato di palloni che rappresenta la sessione di allenamento. A sinistra avete a disposizione 20 palloni, a destra ne avete 10 da ripartire come volete. Cliccate sullo spazio giusto di una serie specifica.

Il valore dell'impostazione può essere aumentato soltanto quando i palloni sono "liberi" (questo è indicato nelle barre verticali ai lati dello schermo). Quando il valore di un'impostazione è ridotto, vengono rilasciati più palloni.

L'intensità dell'allenamento (linea in basso a sinistra) dipende da quanti palloni mettete nella linea. Il numero dei palloni va da un pallone (allenamento leggero) a 10 palloni (dieci ore al giorno). Ma ricordate: più l'allenamento è intensivo, maggiore sarà la stanchezza e i calciatori saranno più predisposti agli infortuni. D'altro canto, nel breve periodo questo può migliorare la potenza e le abilità dell'intera squadra.

Le tre barre verdi in basso a sinistra indicano:

"C"/"T" - Condizione e tecnica

Queste due barre indicano la relazione fra la condizione e tecnica della vostra squadra facilitandovi così l'organizzazione dell'allenamento. Questa relazione deve essere più o meno equilibrata sebbene in alcuni casi si consiglia di privilegiare la tecnica.

IMPORTANTE: se la barra della Condizione supera di molto quello della Tecnica, il rischio degli infortuni e la difficoltà del gioco aumentano rapidamente. Fate attenzione affinché questa situazione non si protragga per un lungo periodo, altrimenti la vostra squadra si trasformerà presto in un ospedale militare!...

"S" - Stanchezza

Questa barra vi indica sotto forma di valore assoluto, lo stato di stanchezza dell'intera squadra. Quindi fate attenzione affinché questa barra non diventi troppo alta (per esempio potete ridurre l'intensità dell'allenamento).

Vi è un'altra caratteristica speciale chiamata "Giovani" che stabilisce quanto volete spendere mensilmente per la vostra squadra giovane. Se fate questo nel modo esatto forse potete avere

eventualmente la possibilità di inserire dei giovani talenti (non costosi) nella vostra squadra (cfr. anche il capitolo 4: Fine della stagione).

Ogni aspetto dell'allenamento (condizione, gioco, tiro, tattica) ha un'influenza diversa sulla potenza e prestazione della squadra. Riflettendo un po' e con un po' di pratica, il direttore sportivo potrà rapidamente preparare un programma di allenamento adatto a risolvere i singoli problemi della sua squadra. Le impostazioni di default sono relativamente equilibrate, agendo più o meno nello stesso modo sulla condizione, tecnica e forma.

e) I campi di allenamento (figura 5)

THE MANAGER vi fornisce otto campi diversi di allenamento dove mandare la vostra squadra per rinvirgarsi.

Non tutti i campi di allenamento sono sempre aperti durante l'anno, questo dipende dalla stagione.

Inoltre, non potete usare questi campi troppo frequentemente per rafforzare la vostra squadra altrimenti l'opzione del menu si bloccherà.

I diversi luoghi hanno le loro specifiche caratteristiche come l'atmosfera del riposo, le attrezzature di allenamento, i campi di gioco, la distribuzione dello spazio e il cibo. La valutazione di ognuna di queste categorie è simile a quella degli alberghi, dove le stelle da una a cinque indicano la loro qualità (qui invece delle stelle sono usati i palloni). La vostra squadra sarà influenzata (tecnica, stanchezza, potenza, etc.) dal tipo di allenamento scelto.

I costi dipendono dalla grandezza della squadra (i giocatori sulla lista del calcio mercato non partecipano) e dal tipo di campo.

I campi di allenamento rappresentano un metodo efficace per aumentare la potenza della vostra squadra. Quando la squadra rientra dopo aver visitato uno degli otto campi, la differenza può essere subito notata sulla "Tabella della potenza" (cfr. anche la sezione 2.3.2, g-i: Tabelle della potenza). Dovete comunque tenere in considerazione che in alcuni casi il campo di allenamento potrebbe causare la perdita di energia da parte dei giocatori (questo dipende dal tipo di campo!).

f) Tabella dei marcatori (figura 5)

Questa opzione è stata inserita per rendere noti i marcatori più bravi nella lega. Accanto al nome del calciatore e della sua società sono indicati tutti i goal che ha segnato durante le partite di lega (e non durante le partite di coppa) disputate fino a questo momento. A destra è anche indicato il numero dei goal segnati per partita.

I due pulsanti che si trovano in basso vi permettono di passare dalla modalità "Lega" alla modalità "Calciatore". Nella prima modalità sono elencati tutti i marcatori della lega, mentre nella seconda il computer considera soltanto i più bravi marcatori di ogni squadra del direttore sportivo e possono così fare un paragone diretto tra loro. Se alla fine della stagione uno dei calciatori diventa uno dei migliori marcatori, questi riceverà un premio in denaro.

2.3.4) OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE COPPE

Non appena avete attivato l'opzione **Coppe**, al centro dello schermo compaiono le seguenti voci di sottomenu:

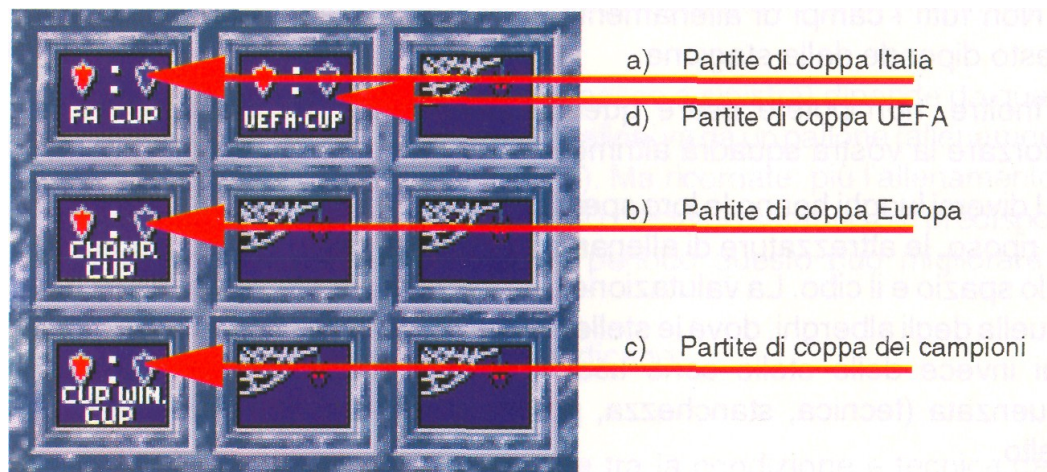


Figura 6: Voci di sottomenu nell'opzione di sottomenu Coppe

a) Partite di coppa Italia

Le partite di coppa Italia del prossimo turno compaiono secondo una classificazione per lega.

Le società appartenenti ai diversi direttori sportivi sono indicate in bianco. Le date delle prossime partite di coppa Italia vengono indicate nella parte superiore della finestra (cfr. anche il capitolo 3 f, Coppa Italia).

b) Partite di coppa Europa

Annuncia le prossime partite di coppa Europa. Le società italiane che si sono qualificate sono indicate in bianco (cfr. anche il capitolo 3 g, Coppa Europa).

c) Partite di coppa delle coppe

(Cfr. b sopra e il capitolo 3, g, Coppa Europa.)

d) Partite di coppa UEFA

(Cfr. b sopra e il capitolo 3, g, : Coppa Europa.)

2.3.5) OPZIONE DEL MENU PRINCIPALE DISCO/VARIE

Non appena attivate **Disco/Varie**, compaiono le seguenti opzioni di sottomenu:

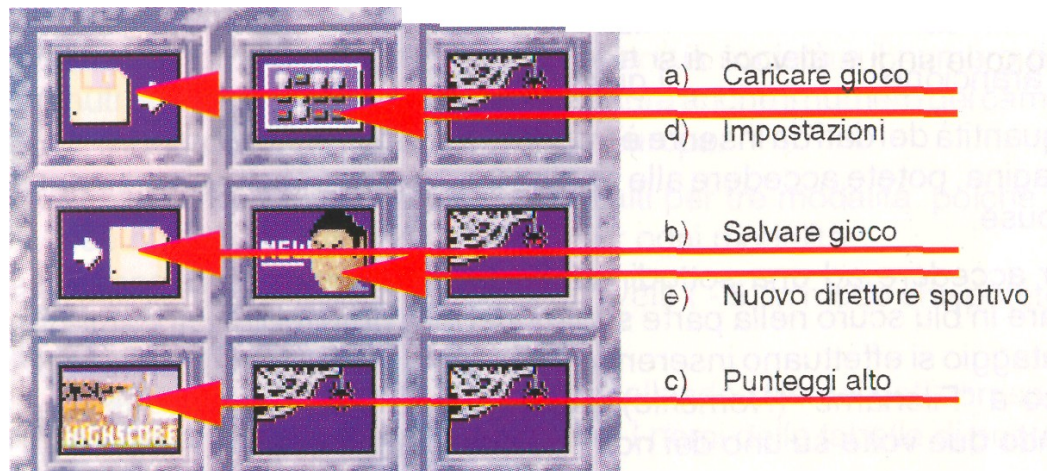


Figura 7: opzioni di sottomenu in Disco/Varie

a) Caricare un gioco

b) Salvare un gioco

Queste opzioni servono a caricare/salvare i giochi attuali.

La finestra del disco (o icona) appropriata vi offre la possibilità di usare le diverse periferiche collegate al gioco (per esempio: unità dischi, disco rigido, disco RAM). THE MANAGER riconosce automaticamente tutti i dispositivi e li visualizza nei sei pulsanti in basso.

Tasto 7, Cancellare

Con questo tasto potete cancellare un incontro di cui non avete più bisogno. Basta cliccare sul gioco esatto e poi su Cancellare.

Tasto 8, **Directory**

radice

Con questo tasto potete cambiare la directory attuale. Se per esempio vi trovate nella directory "gioco attuale DFO:" e cliccate su **Directory radice**, sarete adesso nella directory "DFO:".

I colori delle icone dei file che si trovano nella parte superiore della finestra indicano quanto segue:

blu scuro	Directory
blu chiaro	File
arancione	il gioco THE MANAGER.

Se la quantità dei dati da inserire è troppo grande da poter comparire su una sola pagina, potete accedere alle pagine 2 e 3 premendo il pulsante destro del mouse.

Per accedere ad una sottodirectory, basta cliccare su di essa (essa compare in blu scuro nella parte superiore della finestra). Il caricamento o il salvataggio si effettuano inserendo il nome del file, cliccando sullo spazio affianco a "Filename" (Nomefile), poi digitando il nome sulla tastiera, o cliccando due volte su uno dei nomi dei file indicati nella finestra.

Il gioco THE MANAGER ha sempre il suffisso "-.MAN". Il programma aggiunge automaticamente questo suffisso. Per salvare un gioco, avrete bisogno del dischetto 2 di THE MANAGER (apritelo prima).

CONSIGLIO IMPORTANTE!

Prima di incominciare a giocare, fate delle copie di riserva dei tre dischetti. Ricordatevi di usare queste copie, mantenendo gli originali intatti, riservandoli in caso ce ne fosse bisogno in futuro!

THE MANAGER è fornito di un importante sistema di sicurezza che rendono impossibile qualsiasi alterazione del gioco salvato. Anche altre cattive azioni come per esempio la copia di giochi, la loro alterazione con i modificatori di dischetti, etc. non avranno luogo. E' sempre meglio ottenere il successo onestamente cercando di guadagnare il vostro successo come direttore sportivo piuttosto che cercare di ottenerlo ingannando! The Manager effettua un autosalvataggio ogni tre anni. Il nome di questo gioco salvato è AUTOSAVE.MAN (quindi non usate questo nome per i vostri giochi salvati e tenete pronto un disco formattato vuoto). Se state giocando da un disco rigido il gioco sarà salvato qui. Se compare un errore del programma esso cercherà di salvare il gioco attuale come ERROR.MAN. Il salvataggio esatto non può essere garantito. Se

volete continuare a giocare ad uno dei vostri giochi salvati con un amico o con un collega, avrete bisogno del disco originale 2 di THE MANAGER così come del floppy contenente la partita salvata.

c) **Punteggi alti (figura 7)**

L'elenco dei punteggi alti è disponibile per la modalità di 3 anni.

L'elenco dei punteggi alti "Salone delle celebrità" annovera i 20 migliori direttori sportivi che hanno giocato a The Manager.

L'assegnazione dei punti dipende da molti fattori importanti come: il miglioramento della squadra, le vittorie delle partite di coppa, la classifica della lega, la situazione finanziaria, etc. Nella tabella dei punteggi alti vengono registrati il nome del direttore sportivo, la sua società e il numero dei punti ottenuti. Accanto ai punti, tra parentesi figura anche il numero dei campionati, delle vittorie di coppa Italia e di coppa Europa.

Vi sono diverse tabelle di punteggi alti per tre modalità, poiché vi sono diverse condizioni di avvio del gioco per ogni modalità.

Tutte le modalità sono suddivise in livelli 1 - 5, in modo che potete avere 18 diverse tabelle di punteggi alti.

Potete annullare queste tabelle cancellando i file dei dati corrispondenti sul dischetto 2 (cfr. anche 2.3.5, Disco). I nomi delle tabelle di punteggi alti indicano:

HIGH.xy "x" = 1 per la modalità 1 anno, 3 per la
 modalità 3 anni, 0 per la modalità continua, "y" = livello (0 - 5)

Attenzione: cancellando questo file distruggerete in modo irreversibile tutte le registrazioni effettuate fino a questo momento.

d) **Impostazioni (figura 7)**

Questa opzione vi permette di scegliere una varietà di impostazioni mediante le quali potete attivare o disattivare gran parte delle informazioni visualizzate disponibili a vostro piacere. In questo modo, forse non vorrete sapere quello che accade all'interno della lega nazionale calcio e della lega professionisti se la vostra società appartiene soltanto alla lega dilettanti. In questo caso, basta "disattivare" lo schermo dei risultati parziali, dei risultati finali e delle tabelle di queste leghe.

Inoltre, potete decidere di far apparire le scene animate dei goal (invece di un comunicato stampa), o uno schermo delle partite di coppa Italia, le partite di coppa Europa e le partite di recupero. Se la vostra squadra partecipa a una di queste partite, l'incontro sarà sempre rappresentato, indipendentemente dal tipo di impostazione.

La voce "Notizie" attiva o disattiva il comunicato stampa che appare alla fine di ogni partita; la voce "Oscurire" si riferisce ai passaggi ad un altro schermo. "Oscurire", attivata, significa che lo schermo si oscura o ritorna allo stato iniziale. "Aumento dell'intensità", significa che sta avendo luogo una diminuzione o un aumento dell'intensità. "Diminuzione dell'intensità" spegne lo schermo per un po' tra le opzioni di menu e poi lo accende di nuovo.

Potete continuamente regolare la velocità del gioco nella parte inferiore destra della finestra. In questo modo, se una partita è particolarmente entusiasmante, avete la possibilità di rallentare lo svolgimento del gioco. Nella finestra in alto a sinistra è indicato l'anno in cui finisce il gioco in modo che potete dire la modalità di gioco. La modalità selezionata viene qui indicata: "0 - 5" indica il livello, "NEV" indica la modalità di gioco illimitata.

e) Nuovo direttore sportivo (figura 7)

Questa opzione vi permette di far entrare successivamente un altro direttore sportivo. L'entrata si effettua come per la selezione di partenza nel paragrafo 2.1. L'unico inconveniente per il nuovo direttore sportivo è che, in qualità di principiante non può partecipare alle partite di coppa.

2.3.6) ABBANDONATE IL GIOCO (CFR. ANCHE LA FIGURA 2 A PAGINA 12)

Cliccando su questa opzione con il pulsante destro del mouse, vi sarà chiesto di confermare se volete porre fine al gioco. Se confermate, THE MANAGER vi rimanda alla noia della vita quotidiana nella quale eravate prima della sua esistenza.

2.4) IL GIORNO DELL'INCONTRO

Dopo che tutti i direttori sportivi hanno terminato il loro turno, seguirà il giorno dell'incontro (di lega o di coppa).

Se una delle squadre dei direttori sportivi partecipa ad un incontro, il relativo incontro è mandato "in diretta", altrimenti il programma continua con la scelta di menu del primo direttore sportivo (per esempio dopo un giorno di partita della lega professionisti/della lega superiore dei dilettanti nella modalità 1 anno, quando le squadre della lega nazionale calcio hanno un giorno libero).

Per ogni partita alla quale partecipa un direttore sportivo, un display elettronico compare sullo schermo con i simboli e i nomi delle squadre dei due avversari e altre informazioni. Vedrete per

esempio il numero dei cartellini gialli e rossi, dei calciatori infortunati, dei calciatori scelti e il numero delle possibilità di fare goal. Se le società dei due direttori sportivi giocano l'una contro l'altra, queste informazioni sono fornite per le due squadre con la squadra che gioca in casa a sinistra e la squadra ospite a destra. In basso a sinistra di questo display è indicato il numero degli spettatori a condizione che la squadra del direttore sportivo disputi una partita in casa. Se questo numero compare in rosso, significa che lo stadio è completamente pieno.

AVVERTIMENTO: se avete deciso di guardare le scene del gioco animate, potete ottenere il nome del realizzatore di ogni animazione cliccando sul pulsante destro del mouse alla fine dell'ultimo minuto.

E' possibile effettuare delle sostituzioni e dei cambiamenti tattici cliccando sul simbolo della vostra società.

Adesso potete per esempio modificare la posizione dei vostri calciatori, cliccando sul simbolo del campo di calcio che si trova a destra dello schermo (cfr. anche la sezione 2.3.3. a, Posizionare i giocatori). Nello stesso modo potete cambiare l'intervento della vostra squadra mediante l'apposita barra. Queste misure sono utili quando, per esempio prima dell'ultimo minuto di gioco, non avete molto tempo per recuperare e volete adottare un gioco offensivo per "giocare il tutto per tutto" (questo naturalmente comporta dei rischi, come nella situazione reale...). D'altro canto, potete ugualmente rafforzare la vostra difesa per assicurarvi un vantaggio fino alla fine della partita.

Un altro modo di intervenire nel gioco della vostra squadra consiste nel sostituire un giocatore. Per fare questo, procedete nel modo seguente: prima di tutto, cliccate sul calciatore che volete sostituire e gli verrà attribuita la voce: sostituito. In seguito cliccate sul calciatore che si trova nella panchina di riserva il quale deve sostituire l'altro calciatore nella squadra. Gli viene attribuita la voce "selezionato". Per assegnargli il giusto ruolo, cliccate in seguito sul simbolo del campo di calcio (terzo pulsante) e assegnategli il posto sul campo.

Secondo le regole delle Associazioni di calcio, potete sostituire al massimo un portiere e due calciatori.

NB: "CA" (composizione automatica) non può essere selezionata durante la partita.

Durante la partita sarete informati sui goal segnati, i cartellini gialli o rossi e gli infortuni dei calciatori che vi impediscono di continuare il gioco.

Se un calciatore è infortunato, il programma passa automaticamente allo "schermo di sostituzione", in modo che abbiate la possibilità di sostituirlo immediatamente.

Se al contrario, un calciatore è ai suo quarto cartellino giallo (ciò significa la sospensione per la partita seguente), questo vi sarà reso noto con la "freccia destra" nel riquadro dei messaggi.

Dopo il 45⁹ minuto di gioco, compaiono i risultati parziali. Quando la partita è finita, compaiono i risultati finali della vostra lega, oltre alla tabella aggiornata delle leghe.

2.5) IL GIORNALE

Alla fine di ogni giorno di partita, compare un articolo estratto dalla rubrica sportiva del vostro giornale locale, che commenta l'incontro disputato dalla vostra squadra. Anche i calciatori vengono valutati, con punti che vanno da: 1 = ottimo, a 6 = scarso.

Capitolo 3

Altre funzioni e caratteristiche del programma

3) ALTRE FUNZIONI E CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA

Il programma vi offre la possibilità esclusiva di ottenere molte informazioni sull'insieme delle squadre e società italiane in ogni momento durante il gioco.

a) Info-squadra

Le informazioni su una data squadra sono sempre disponibili ogni volta che sullo schermo compare il nome della società (per esempio nella tabella dei punteggi, nel programma, nelle partite di coppa, tranne che con la "Tabella storica della lega").

Cliccando sul nome della società con il pulsante sinistro del mouse comparirà un meraviglioso schermo con:

- La classifica e l'attuale divisione della squadra
- Il bilancio delle partite in casa e fuori casa e quello delle ultime otto partite
- La media dei goal segnati e dei goal subiti per partita
- La migliore vittoria/la peggiore sconfitta
- Il risultato degli ultimi tre incontri in casa o fuori casa con i dettagli dell'avversario
- 1 punti che la società ha ottenuto fino a adesso sulla tabella della lega.

Sotto la voce "Serie", otterrete delle importanti statistiche; per esempio "3 partite consecutive senza subire goal", o "438 partite consecutive perse in casa".

L'insieme dei dati di questa finestra riguarda sia le partite in casa, sia le partite fuori casa disputate dalla società interessata, a seconda che la partita in questione sia considerata come una partita in casa o come una partita fuori casa sullo schermo dell'opzione in cui vi trovate.

Esempio: nell'opzione "Programma", se cliccate sulla prima società del rigo "Manchester United vs Arsenal", le informazioni che compaiono nella finestra Info-squadra si riferiscono esclusivamente alle partite in casa della Manchester United.

Se passate a Info-squadra mentre siete nella tabella della lega otterrete tutte le informazioni richieste (in casa, fuori casa, totale) per la vostra squadra.

In questo modo è sicuro che otterrete sempre le informazioni migliori e più utili.

Se premete il tasto "Resto della stagione", apparirà un elenco in ordine cronologico degli altri avversari della vostra società. Accanto al nome, è indicato se si tratta di una partita in casa ("C") o di una partita fuori casa ("FC"). Altre informazioni indicano la classifica attuale della lega degli avversari, la sua potenza media, la data e eventualmente tutti i risultati finali.

Con il tasto destro in basso, potete scegliere tra "1^S girone" e "2^E girone". Il tasto "Info" vi rimanda alla finestra d'origine "Info-squadra".

A tale riguardo avete ancora un'altra opzione (sì, è vero!) quando usate il tasto "Visualizza".

Se questo tasto è attivato (lettere rosse), potete seguire l'andamento di un'altra squadra. Questa funzione è molto utile per seguire in tempo reale come sta giocando l'avversario più difficile.

b) Info-calciatori

Nello stesso modo della funzione "Info-squadra", potete ottenere tutte le informazioni importanti su qualsiasi giocatore della vostra squadra. Basta cliccare con il pulsante destro del mouse sulle partite importanti sulle opzioni di sottomenu: Contratti o Lista del calcio mercato.

Nel sottomenu della tabella dei marcatori, ottenete le vostre informazioni cliccando con il pulsante sinistro del mouse. Una finestra compare fornendovi un riassunto di tutte le informazioni disponibili sul giocatore. Dalle due barre in basso verrete informati sulla sua forma fisica attuale o sulla sua forza. Se quest'ultima si trova già nella zona rosso-scuro, dovete pensare seriamente a concedergli una breve pausa.

c) Calcolo automatico

The Manager dà al vostro computer la possibilità reale di fare qualcosa da solo. Il compito consiste nel calcolare le possibilità teoriche che sono rimaste alla vostra squadra per la stagione in corso.

Per esempio, comparirà un messaggio che dice che non potete più essere promossi (anche se vincete tutte le partite restanti con alti punteggi).

In questo modo vengono eseguiti dei calcoli per i casi seguenti:

- Titolo di campione quasi assicurato/ormai impossibile
- Posizione in coppa UEFA (per la lega nazionale calcio) o promozione (lega professionisti e lega superiore dilettanti) assicurata o non più realizzabile

- Rischio di retrocessione escluso/retrocessione non può più essere evitata

Le informazioni così ottenute vi possono essere molto utili per le vostre tattiche nel girone in corso. Potete, per esempio, diminuire l'intensità dell'allenamento della squadra, far riposare qualcuno e avere un diverso allineamento se siete in coppa UEFA e il campionato è molto lontano.

d) **Messaggi**

All'inizio di ogni turno, il computer vi fornisce le ultime notizie riguardanti la vostra squadra:

- Giocatori infortunati durante l'allenamento
- Offerte di altre società per i vostri calciatori
- Offerte da parte dei vostri calciatori di rinnovare il loro contratto alle stesse condizioni di prima.
- Mancato rinnovamento del contratto da parte dei vostri calciatori.
- Rinnovamento dello stadio terminato - hooligan nello stadio.

La notizia più recente compare sulla parte superiore della finestra dei messaggi. Potete accedere alle notizie più vecchie mediante l'uso delle frecce.

e) **Partite cancellate**

A volte le partite vengono cancellate, soprattutto in inverno. In effetti il programma delle partite cita e indica, al posto dei risultati, la data alla quale la partita è rinviata.

Il menu principale vi indica se la vostra squadra deve disputare una partita di recupero. Se volete conoscere il vostro avversario fate quanto segue: nel **programma delle partite** guardate la data della partita di recupero. Avete anche la possibilità di trovare il vostro avversario mediante info-squadra.

f) **Coppa Italia**

Trentadue squadre si qualificano per il primo girone di coppa nel THE MANAGER.

Se alla fine dei 90 minuti di gioco la partita è in pareggio, vi saranno due tempi supplementari, ognuno della durata di 15 minuti. Se nessuna delle due squadre va in vantaggio, si procede ai calci di rigore.

Le regole sono le seguenti: ogni squadra gioca con 5 giocatori che a turno tirano in porta.

Se dopo i tiri in porta le due squadre sono ancora in pareggio, un altro calciatore di ogni squadra tira, fino a quando uno degli avversari manca il suo tiro e l'altro fa goal.

Potete vedere "in diretta" sullo schermo il sorteggio delle partite di coppa Italia (attenzione: la suspense può rivelarsi particolarmente pericolosa!). Il primo sorteggio avviene subito dopo l'inizio del gioco, poi segue ogni giorno delle partite di coppa Italia: Una squadra della lega superiore dilettanti ospita sempre un incontro quando gioca con una squadra della lega nazionale calcio.

Le entrate delle partite di coppa Italia sono ripartite ugualmente tra i due avversari!

g) Coppa Europa

La coppa Europa si divide in tre gare distinte:

- La coppa dei campioni
- La coppa delle coppe
- La coppa UEFA

Contrariamente alla coppa Italia, la coppa Europa comprende delle partite in casa e delle partite fuori casa. In caso vi siano dei risultati uguali (per esempio vittoria di 2/1 nella partita in casa e alla fine dei 90 minuti di gioco della partita fuori casa 2/1 per l'avversario), si giocano i tempi supplementari.

Se vi è ancora il pareggio alla fine dei 120 minuti di gioco, si continua con i tiri in porta (cfr. anche la sezione "Coppa Italia").

Nel caso in cui il numero dei goal siano uguali dopo le due partite, si prendono in considerazione i goal segnati fuori casa.

Per esempio: se vincete il primo turno con 3/1 (in casa) e perdete per 0/2 fuori casa, siete purtroppo eliminati dalle partite di coppa poiché il vostro avversario ha segnato un goal in più fuori casa.

Le forze rispettive dei partecipanti alla coppa Europa corrispondono più a quelle delle vere squadre. Si può quindi concludere che è più facile vincere il vincitore di coppa di Malta che vincere contro l'AC Milan.

Come per la coppa Italia, la coppa Europa rappresenta, per il direttore sportivo, visto il vivo interesse che essa spesso suscita nel pubblico, un'importante fonte di entrate, in quanto essa ha delle conseguenze positive sulla situazione finanziaria della vostra società.

h) Entrate/Uscite

Le entrate e le uscite mensili sono sommate al o dedotte dal vostro conto l'ultimo giorno del mese. Grazie alle entrate provenienti dai biglietti d'ingresso, il saldo del vostro conto aumenta costantemente durante il mese. Questo saldo del tutto positivo è comunque spesso ingannatore e alla fine del mese esso viene bilanciato dalla deduzione delle spese effettuate.

Capitolo 4

Fine della Stagione

4) FINE DELLA STAGIONE

Nella lega nazionale calcio la stagione termina dopo 34 partite, nella lega professionisti e nella lega superiore dilettanti dopo 38 partite.

a) **Classifica della lega**

Prima di tutto vedrete a che punto della classifica siete arrivati, poi compaiono la lega e gli avvenimenti particolari come:

- Promozione/retrocessione
- Perdita di licenza (per esempio nel caso in cui abbiate debiti di più di 1.000.000 mL o la retrocessione dalla lega superiore dilettanti. In entrambi i casi, bisogna ricominciare un nuovo gioco con un capitale di 250.000 mL).
- Goleador della vostra squadra (premio in denaro)
- Promozione di un giovane calciatore.

b) **Ritiri**

Dopo che avete premuto il pulsante sinistro del mouse, dovete salutare definitivamente i vostri calciatori che hanno annunciato il loro ritiro. I calciatori che lasciano la società per motivi di età, compaiono sullo schermo l'uno dopo l'altro.

Se siete abbastanza fortunati di non avere nessuno giocatore anziano nella vostra squadra, THE MANAGER omette la parte "Ritiri".

c) **Negoziazioni di contratti**

Alla fine della stagione, verranno fatte delle nuove negoziazioni con alcuni calciatori il cui contratto è giunto a scadenza. E' l'ultima possibilità che avete di conservare un calciatore. Se la vostra offerta di contratto viene rifiutata, il calciatore lascia la società. Ricevete soltanto una modesta indennità per il mancato rinnovamento del contratto.

Se nessun contratto di calciatore è giunto a scadenza, anche la parte "Negoziazioni di contratti" è omessa da The Manager.

Capitolo 5

Note

5) NOTE

5.1) QUALCHE NOTA SUI CALCOLI

La straordinaria capacità di analisi dei The Manager offre numerosi calcoli dettagliati e precisi. Per esempio, il "valore" di un calciatore sul calciomercato è determinato, tra l'altro, da vari fattori come: condizione, tecnica, forma, età, goal segnati, partite giocate, cartellini gialli/rossi etc.

Naturalmente ci sono fattori fortuiti, ma questi riflettono le prove e le angosce della vita reale. Il successo di una squadra dipende in gran parte dalle qualità dei The Manager.

Il grado di difficoltà del gioco è stato accuratamente studiato durante numerosi mesi di "partite di prova". Questo gioco è appassionante e certamente attirerà il vostro interesse per un lungo periodo di tempo.

5.2) ASSISTENZA

Se incontrate qualche difficoltà nel caricamento del gioco, si prega di telefonare a U. S. Gold al numero 021-625-3366 e chiedere del nostre personale per l'assistenza ai clienti che sarà lieto di aiutarvi in qualsiasi problema troviate.

Per ulteriori informazioni sulle nuove uscite della U. S. Gold telefonate al numero dei nuovi prodotti: 0839-654 124 (Questo numero è disponibile esclusivamente per i residenti in Inghilterra). Si prega di chiedere il permesso alla persona che paga la bolletta del telefono prima di chiamare.

Servizio offerto dalla:

U. S. GOLD LIMITED
Units 2/3 Holford Way
Holford
Birmingham B6 7AX

Capitolo 6

L'intero programma delle partite

6) L'INTERO PROGRAMMA DELLE PARTITE

La tabella seguente elenca le date delle partite dell'anno in ordine cronologico. Questi dati restano invariati durante tutta la durata del gioco. Le eventuali partite di recupero non vengono prese in considerazione. Le cifre che compaiono nelle colonne corrispondono ai giorni delle partite.

DATA	Lega naz.	Calcio Lega professionisti	Lega sup. dilettanti
29 luglio	1	1	1
2 agosto		(1° girone di coppa Europa - partite di andata)	
5 agosto	2	2	2
12 agosto	3	3	3
16 agosto		(1° girone di coppa Europa - partite di ritorno)	
19 agosto	4	4	4
23 agosto	5	5	5
26 agosto		(1° girone di coppa Italia)	
2 settembre	5	6	6
9 settembre	7	7	7
13 settembre	-	8	8
16 settembre	8	9	9
20 settembre		(partite di ritorno di coppa Europa - partite di andata)	
23 settembre	9	10	10
27 settembre	10	11	11
30 settembre	11	12	12
4 ottobre		(partite di andata di coppa Europa - partite di ritorno)	
7 ottobre	12	13	13
14 ottobre		(partite di ritorno di coppa Italia)	
18 ottobre	13	-	-
21 ottobre	14	14	14
25 ottobre	-	15	15
28 ottobre	15	16	16
4 novembre	16	17	17
11 novembre		(quarti di finale di coppa Italia)	
15 novembre		(quarti di finale di coppa Europa - partite di andata)	
18 novembre	17	18	18
25 novembre	18	19	19

DATA	Lega naz. Calcio Lega	Professionisti	Lega sup. dilettanti
29 novembre		(quarti di finale di coppa Europa- partite di ritorno)	
2 dicembre	19	20	20
9 dicembre	20	21	21
7 febbraio	21	22	22
10 febbraio	22	23	23
17 febbraio	23	24	24
24 febbraio	24	25	25
3 marzo		25	26 26
7 marzo		(semifinali di Coppa Europa - partite di andata)	
10 marzo		(semifinali di coppa Italia)	
17 marzo	26	27	27
21 marzo		(semifinali di Coppa Europa - partite di ritorno)	
24 marzo	27	28	28
31 marzo	28	29	29
7 aprile		29	30 30
14 aprile	30	31	31
21 aprile	31	32	32
25 aprile		(finali di coppa Europa - partite di andata)	
28 aprile	32	33	33
5 maggio	33	34	34
9 maggio		(finali di coppa Europa - partite di ritorno)	
12 maggio	34	35	35
19 maggio	35	36	36
23 maggio	36	-	-
26 maggio		(finali di coppa Italia)	
2 giugno	37	37	37
9 giugno	38	38	38

(FINE DELLA STAGIONE)

TITOLI

THE MANAGER è stato creato da:

Ideatori	KRON software simulations (Werner Krahe e Jens Onnen)
Versione per AMIGA	Werner Krahe e Jens Onnen
Versione per PC	Ralph Noeske
Grafica	Tobias Richter, Sebastian Dosh
Layout della grafica	Werner Krahe e Jens Onnen
Musica del titolo	Sven Appel
Suoni digitalizzati	Werner Krahe e Jens Onnen
Animazione delle scene di goal	Jürgen Krahe, Werner Krahe e Markus Bergmann
Testo del manuale	Jens Onnen, Manfred Kleimann, Astrid Ruben
Layout	Alpha CRC Ltd
Illustrazioni	Michael Hellmich
Giocatori del collaudo	Markus Bergmann, Jürgen Krahe, Werner Krahe, Jens Onnen e Olaf Ernst
Traduzione	Alpha CRC Ltd