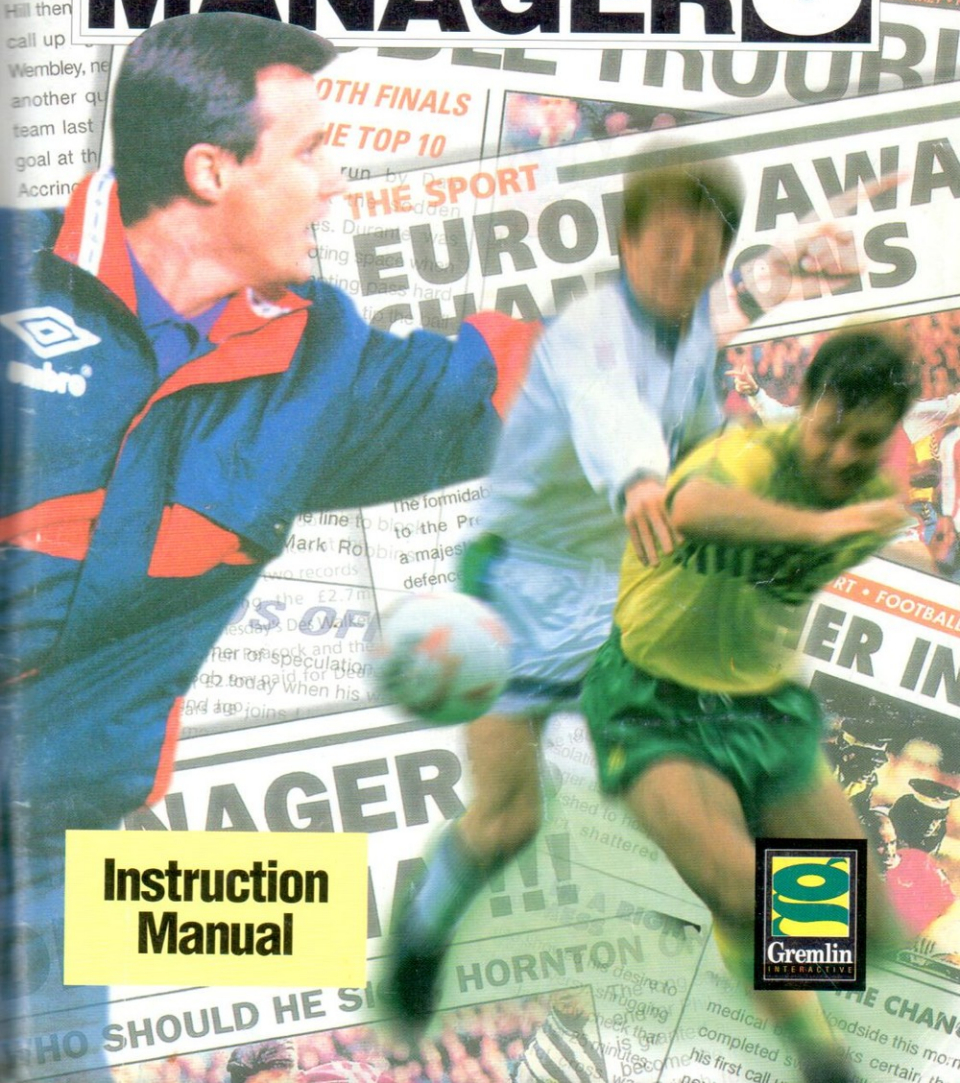


MY DECISION IS FINAL

PREMIER MANAGER 3



**Instruction
Manual**





PRESENTS **PREMIER MANAGER 3**

Programmer - John Atkinson

Additional Coding - Paul Atkinson

Graphics - Alex Kewin

Producer - Tony Casson

Team Data - Rob Millington

Music & SFX - Neil Biggin

Manual - Martin Calpin

Quality Assurance - Lee Campbell, Rob Millington, Sim
Furniss, Mick Sheehan and Tony Howe.

AMIGA 1200/600/500 USERS ONLY

PLAYING PREMIER MANAGER 3 FROM FLOPPY

1. Insert the Premier Manager 3 game disk 1 into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. Follow any on screen loading instructions.

INSTALLING PREMIER MANAGER 3 ONTO AN AMIGA HARD DRIVE

1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert the Premier Manager 3 game disk 1 at the Workbench Screen.
3. Double click on the 'Install PM3' Icon.
4. Follow the on screen instructions

PLAYING FROM HARD DRIVE

After installing Premier Manager onto your Hard Drive you can place your floppy disks in a safe place and play from the Hard Drive.

1. Go to the workbench screen.
2. Double Click on the Hard Drive partition where you have installed Premier Manager 3.
3. Double Click on the Premier Manager 3 Icon.

If you experience any loading or printing problems then please read the readme icon on disk

1. All you need to do is double click on that icon and you will be presented with a text file.

PREMIER MANAGER 3

It's There! A hat-trick of scorchers! A superb solo run from deep inside their own half and Gremlin have completed the finest 1-2-3 of the decade.

Premier Manager 1, a weaving run down the left hand side, perfect cross and diving header from the penalty spot! 1-0

Premier Manager 2, an over head volley into the top left hand corner! 2-0

And now Premier Manager 3, the pick of the bunch and a blistering team effort the length of the pitch. The competition really have got no chance now! It's 3-0 to Gremlin!

Gremlin's Premier Manager 3 manages to combine some absolutely stunning new features with its immensely popular and by now reassuringly familiar control interface.

There are completely new options for setting up training and tactics, an Assistant Manager to help with the day to day running of the club and a new transfer system that adds realism and excitement.

We've also included the most advanced interface so far for the actual match play. This exciting new feature means that you can actually watch a representation of the game on screen enabling you to assess the strengths and weaknesses of your tactics and players.

Premier Manager 3 is without a doubt the most comprehensive football management game within its genre, others have tried to copy its style, its interface and its addictive gameplay but there's only one football management game that's stayed in the charts since it was first released and that game is Premier Manager.

Premier Manager 3 is "the business", so get ready to kick off the new season with the reigning champions and this years favourite for the title.

SIGNING ON THE DOTTED LINE AND CHOOSING A TEAM



Select one of the panels by clicking on it with the left mouse button. A dotted line will appear in the panel, type in your name and press return. A photograph box and the name of a Conference League team will now appear in the panel. You can select a different photograph or team by clicking on the arrows on the left and right of these features to automatically toggle through all the photographs (we've added a couple of blanks in here so you don't have to be represented in the game by something that would frighten old ladies and could possibly model for gargoyles at weekends) and all the Conference teams. **Please note** that the photograph option mentioned above is not available on the Amiga 500/600 version of this game.

Two players can play Premier Manager 3 simultaneously. After player 1 has finished entering his/her name, choosing a photo and team, player 2 clicks on the unused panel and enters their name and chooses a photo and team. Once you've started the game use the space bar to toggle between players.

When you are satisfied with your settings press the space bar or click on Start Game at the bottom of this screen.

PROTECTION

After signing in, an instruction screen will appear requesting that you enter a number from the code wheel, which you will find in your Premier Manager 3 package. You should align the two letters being requested. Locate the window being requested and enter the number visible through the window and press return.

PRE-SEASON FRIENDLIES



After selecting your team you will be given the opportunity to play up to four friendly games. At this point in the game you are two weeks away from the start of the season, the Number icons 1 to 4 at the bottom left of the screen represent dates for the optional matches you can play before the season starts. If you click on the Number 1 icon, you will see that the first friendly is for Monday - week one of 1994, if you click on 2 you will see that the date for that friendly is Wednesday - week one, 3 and 4 represent two further matches in the second week before the season starts.

If you wish to play only one friendly, select a number icon and then a team from the list to play against by clicking on the team with mouse icon and then click on the on/off switch at the bottom right of the screen. If you want to play more than one friendly, select your first friendly as described above then click on another Number icon and select another team to play against. Continue clicking on the icons 1 to 4 to toggle you through all the available pages of teams. Once you've decided how many friendlies you wish to play click on the On/Off switch to take you back to the Main Menu.

Friendlies can be useful, they allow you to check out your squad before the season starts. You can then spot any adjustments and fine tuning that may need making before the start of season. The down side to all this is that you won't make any money from playing friendlies away from home and you run the risk of injuries as well as players being sent off before the season even starts.

Before you click on the Play Match Icon on the Main Menu, we strongly recommend that you read the rest of this manual and follow the advice given. Click on the On/Off to go to the Main Menu.



Friendlies Icons. Click on these icons to set-up friendly matches.



Fixture Icon. Click on this to check out your timetable for your team.



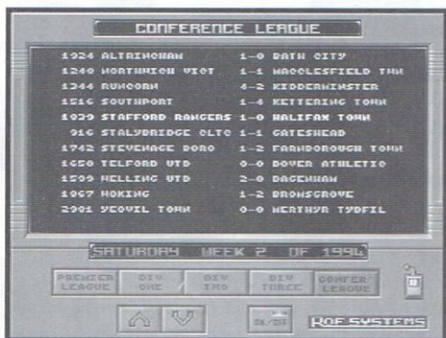
View Current Team Icon. Click here to check out your team and their rating.

RESULT REPORTS AND RESULTS MONITOR



RESULTS REPORTS

If you have this feature turned on in the Game Options you will be able to see the result of every match being played, you can if you wish just choose to see the Result Reports from the League your playing in. On this screen you will be given the results of the matches, who scored, the crowd attendance, the weather, the referees name, who was injured and who was booked. To view all the available pages click on Next at the bottom of the screen. To start the match click Exit.



RESULTS MONITOR

If you have the Results Monitor turned on in the Game Options it will appear after you've played a match. Here you can see the results of every match. Just click on the division buttons to see the results and use the up and down buttons on the left of the on/off switch to scroll the results screen up and down. Click on the On/Off button to return to the Main Menu

NOTE

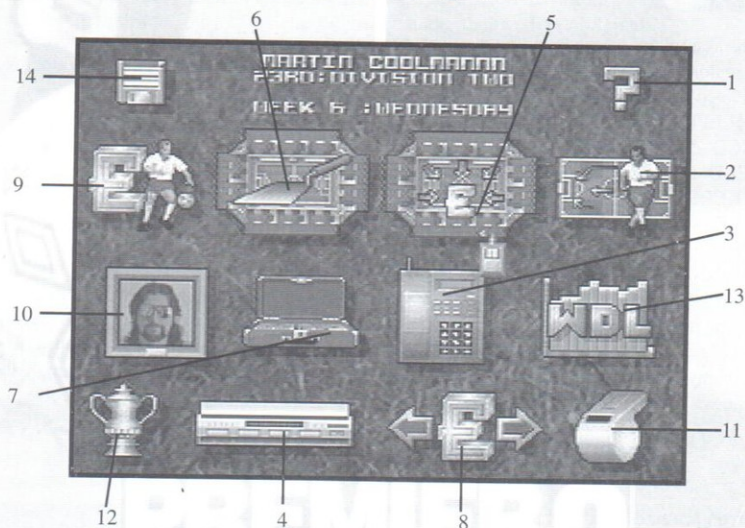
If you haven't chosen to play all four friendlies and you have match reports for Friendlies switched on you must click on Match at the bottom of the screen so that PM3 can calculate the results. PM3 works in real time fixtures and as such each match must be played so the league positions etc. can be worked out.



PRE-MATCH SCREEN

After you've clicked on the Play Match icon on the Main Menu you will be presented with the Pre-Match Screen. Here you will be told which divisions are playing, who you are playing against. Click on Match at the bottom of the screen to play your match. This screen will also tell you if you have an invalid team selected. If the division you are playing in isn't playing and you have the Result Reports turned on you will be taken to that screen, if you don't have any of the reports turned on you will be returned to the Main Menu.

MAIN OPTION SCREEN



- 1** Game Options **2** Team Icon **3** Telephone **4** Fax Machine
5 Sponsorship **6** Ground Improvements **7** Business Case
8 Club Finances **9** Transfer Market **10** Managers History
11 Play Match **12** The Cups **13** League Tables
14 Save/Load Game

This screen is made up of all the major icons you'll need to get your squad to the top of the Premier League. Some of the icons you'll use more than others and you can use them in any order you wish. The following pages will give you a full break down of what each icon does and what it can be used for.



TEAM SELECTION

Select the Team Icon to check out your squad, see Squad Analysis and Selection for more details on making major changes to your team. Your team is divided into five sections, each of which has a distinctive colour. The colours are as follows:

GOALKEEPERS - DARK GREEN

DEFENCE - LIGHT GREEN

MIDFIELD - YELLOW

ATTACKERS - ORANGE

RESERVES - RED

You will also notice that each player has an initial before their surname, this isn't the initial of the players Christian name (if it was, it would suggest that their parents had a somewhat limited vocabulary) it's the position he plays. For example G Owens doesn't mean the players name is George Owens, it means that Owens highest skill is that of a goalkeeper. You can if you wish play anyone in any position you like but playing a goalkeeper as an attacker is not a wise move, although the goalie will play in this position he will be out classed and would have very little to offer.

TEAM ANALYSIS AND SELECTION SCREEN

This screen provides you with all the information you'll need to put together a killer squad (or just squeeze the best out of a would-be weekend pub team). To leave any of the following screens, click on the on/off switch at the bottom right of the screen.

The Team Selection Screen lists all the players with a full break down of all their attributes:

HN = Handling

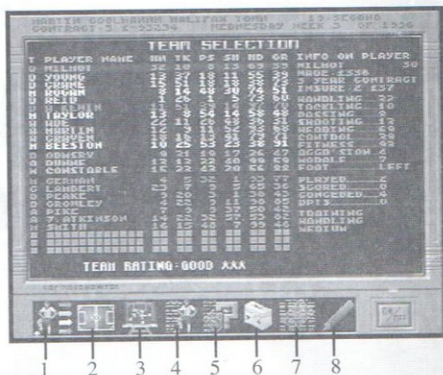
TK = Tackling

PS = Passing

SH = Shooting

HD = Heading

CR = Control



(See the following pages for icon information.)

The numbers below these headings represent your players ability at that particular skill, the figures are scaled between 1 and 99. So if one of your Attackers has a score of 90 under TK it means he's one of the best tacklers in the World. If he has a score of 10 under TK it basically means he couldn't get the ball off a five year old.

Players, teams and members of staff are also graded in bands. This enables you to get a good overview of abilities, strengths and weaknesses of both individuals and the team. The grades are as follows:

1. Fair 2. Good 3. Very Good 4. Superb 5. Outstanding
6. World Class 7. Exceptional 8. The Ultimate

The first three of these bands are also graded with a star system, so a team or player rated as Fair * would be totally hopeless. Each of the first three can have up to five * after their rating so a team rated as Very Good followed by ***** would just be under the banding of Superb.

ATTRIBUTES.

The first five attributes mentioned earlier are basically self explanatory but the attributes Control and Fitness (listed on the right hand side of the screen) need explaining a little more in depth.

CONTROL.

This refers to your players ability to bring the ball under control, dribble the ball and ride tackles. Players with greater control will be more successful in these areas.

FITNESS.

Players who are at peak fitness will have a number listed in the high nineties, the lower this number is the less fit the player is and the more likely they are to pick up an injury. You should monitor each players fitness level closely, pushing a player too hard in both matches and training can prove fatal, as can putting a player back in the team just after an injury.

PLAYERS AND THEIR STATISTICS - TEAM SELECTION.

Select a player by clicking on them with the left mouse button, this will give you a list of the players personal stats on the right of the screen. This provides you with the vital information you need to fine tune each player as well as a full break down of their training schedule, age, wages, number of goals scored(or conceded for your goal keeper), whether they are insured, contract details (See the Telephone for more information on this point) and any disciplinary points conceded.

MOVING PLAYERS AROUND.

To move a player, highlight the player you want to move by clicking on him with the left mouse button, once selected move to the slot you want to move him to and press the right mouse button. The two players will now switch places. Below your squad you will see a set of blank spaces, if at any point you are unable to field a full team due to injuries or some other circumstances then one of these blank lines can be placed into your Subs. This allows you to field a team that does not have a full complement of players.

At the bottom of the Team Selection screen you will be given an overall rating for the whole of your team, keep a close eye on this rating as you buy, sell and substitute players further into the game as it gives a good indication of your teams capabilities as a whole unit.

At the bottom of the screen there are 8 icons, each one provides you with different information and playing capabilities. The following is a break down of what is possible after clicking on each icon.



1 Main Team Selection Icon. This takes you back to the Main Team Selection screen from any other screen in this section.



2 Player Tactics Icon. This allows you to change your teams formation and the individual playing tactics of each individual player.

INDIVIDUAL PLAYER PERFORMANCE BRIEFING.

This is where you instruct each individual player. Select a player for the list by clicking on him with the left mouse button, now move to the personal instruction list on the right of the screen. There are

three options here, Attacking, Passing and Defensive. Under each of these titles you can instruct each player to perform as you wish.

ATTACKING.

Under this title you can alter the passing and running percentage of the player as well as the shooting distance. If you wish to increase the passing percentage of a player place the mouse pointer on the percentage number and press the left mouse button to increase his passing percentage. You should note that Passing and Running are inter-linked, if you increase the Running percentage the Passing percentage will decrease and vice versa. If you click on Shooting it will toggle through all the available options.

PASSING.

Here you can change each players passing abilities. Use the left or right mouse button to toggle through the available options on Distance, Pitch Area and Height.

DEFENSIVE.

Click on Tackling to toggle to either soft, medium or hard. Marking, select zonal or man to man.

If you click on the pitch map using the right mouse button on any one of the fifteen squared areas this will show you the position of all your players when the ball is in that highlighted area. This should enable you to hone your team to near perfection and maximise their abilities and perhaps cover their short falls.



Team Tactics Icon. This icon allows you to move the positions of your main eleven and decide who will be the Captain and Vice Captain. To change your Captain or Vice Captain put the mouse pointer on the Captain or Vice Captain text and use the left or right mouse button to toggle through your players. You can also decide who will take corners, kick offs, penalties and which players will be involved in the passing and shooting of free kicks. To change the players involved click on the numbers with left or right mouse button to toggle through the players numbers.

To change the tactical formation of your team to one of the eight pre-set formations, click on the Tactic title with the left mouse button to toggle through all the available options. You can if you wish change and save your own favoured tactical set ups. To change the formation of your players highlight a player by clicking on his name in the list with the left mouse button. Once the player is highlighted in the list, move to the pitch, you can either drag the player to the position you'd like him to play by holding down the left mouse button and releasing the button at the desired position or you can simply click on the players number with the left mouse button once. When the player is selected use the mouse pointer to move around the pitch and click on the left mouse button again to place the player at the desired position.

Pay close attention to the individual players stats here, put left footers on the left and right footers on the right for maximum effectiveness.



Players Match Data Icon. All your chosen eleven's personal performance is displayed on this screen. For example:

PLAYER	RATE	SHOTS	G	TACKLES	PASSES	SV
Nostra	93%	12:5	3	14:3	10:6	0

A break down of this would be that the player Nostra's playing percentage is 93% out of a possible 100, he's had twelve shots at the goal of which five have been off target. He's scored three goals, made fourteen tackles - three of which he's won. He's made ten passes, six of those have been unsuccessful. SV only applies to the goalkeeper, it lists the number of saves your goalkeepers made. At the bottom of this screen is a total of your teams collective data, here you'll be given the amount of time your teams had possession of the ball, plus the number of shots, goals, tackles, passes and saves.



5 Fixture Icon. Click on this icon to view the pending match details, here you'll find the ratings of your team and the team you're going to play next. You'll be able to compare goalkeepers, defence, midfield, attack and an over all team rating against the team you're about to play. The band and star system is used on this screen to give you a good idea how each section of your team compares, used wisely this screen can be used to finely tune your team to exploit the oppositions weaknesses. At the bottom of the screen you will also see a full break down of both teams previous matches played against each other. If this is the first time the teams have played each other the list will contain only noughts.



6 First Aid & Physio Icon. This screen reveals your teams injuries, if there are any, and whether they are being treated.

This is where you decide how you'll treat your injured players. Your Physio's can treat some of the injuries your players will incur. The better your Physio, the more capable he will be to treat the more serious injuries. The average Physio can only treat four players at any one time (some of the better Physio's can treat up to eight players but the really poor ones can only treat two players) and the treatment he can offer is cheaper than the Hospital or the private hospital Lillishall but it is nowhere near as effective. Your Physio can treat any injuries, injuries between seven and ten weeks can be treated in the hospital. Treatment of over ten weeks can be treated at Lillishall. Treatment in the Hospital or Lillishall may be costly but it is a guaranteed method to ensure your player makes a speedy recovery.



7 Timetable Icon. This gives you a list of previous played matches, the type of match (Conference match, F. A. Cup match etc.), the team you played and the score.



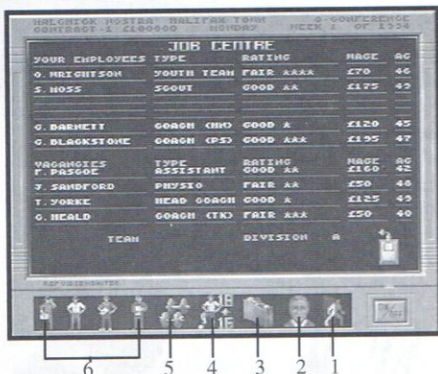
8 Pencil Icon. Are you sick of the top scorer in your team being called Giggs, is your goalkeeper so bad you think he should be named something more appropriate than Wilmott? Well here's your chance, click on this icon and then click on the players name you want to change. Type in the players new name and press return, the re-named player will now appear in your teams listing.

Once you've sorted out your team, click on the On/Off switch to return to the Main Menu



Main
Menu
Icon

THE BUSINESS



1 Job Centre Icon. Click on this icon to view the available members of staff you can hire to join your work force. All the staff available are rated using the banding and star system exactly the same as the players, the higher their rating - the higher their wages are but you can rest assured that they'll be more effective than someone with a lower rating. To hire an individual simply click on their name using the left or right mouse button and their name will appear in the list of your employees.

It's worth your while to keep checking the Job Centre from time to time throughout the game to check for better qualified members of staff. If you wish to fire a member of staff who is performing badly, select their name from the list by clicking on it, the computer will ask you if you're sure you want to sack the individual, if you're sure you want to sack them type Y for yes or N for no. The employees name will now disappear from your employees list. To replace existing staff with better qualified staff you must first fire your existing member of staff. For example if your head coach is graded as Fair** and you want to set a head coach on with a grading of Good*, you must fire the head coach with the grading Fair** first before you can set the better coach on.

If you choose to sack the employee he will disappear from your employees list, care should be taken when doing this because when you hire or fire staff you will have to pay them roughly two months wages.

From time to time you may also apply for the managers job with another team. You'll find this information on the Fax Machine (see Fax Machine for further details). At the bottom of the Job Centre screen the name of the club and the division they play in will appear as below:

TEAM	DIVISION	A
Chesterfield	Division 2	N

To apply for the job, click on the letter N to change it to the letter Y. If you are successful in your application for the new position you will be offered a new contract by the club. If you are unsuccessful you will receive a fax informing you to that effect.

You should use a certain amount of caution when applying for other jobs because if you are constantly turned down for every job your directors will begin to lose confidence in you. You may find that it's your job that's up for grabs.

While you're at the Job Centre you should at the very least hire an assistant manager, a head coach, a physio and a scout. This will become more relevant as you use the other icons on this screen.

2



Assistant Directors Icon. This is where you find out how well you are doing with your football managerial skills. You'll see your ratings for your managerial skills plus the directors and supporters confidence.

You can also apply for money from your directors. Click on Apply For Money and type in the amount you require and press return, you will be told if your application has been accepted or declined. This is a good way to get some fast cash for "that player" you've been after or to build new facilities but don't be surprised if you get turned down if you apply for vast amounts if the directors confidence in you is low.

If your club is so poor or you wish to spare yourself the embarrassment of coming bottom of the league again you can hand in your resignation, click on Hand In Resignation and confirm this by pressing either Y or N. If you resign you'll have to start from scratch.

3



Insurance Case Icon. An important factor when managing a team, you can insure your player against any injuries obtained on or off the field. There are three groups of insurance available:

Group one: The cheapest but ensures that the players will get their wages paid by the insurance company while they are injured.

Group two: As above but with the added bonus of paying for their treatment as well.

Group three: Includes all the benefits of group 2 but you will receive a cash lump sum as compensation for any player who is injured. You'll also get compensation if the player retires due to injury.

4



Youth Team Icon. Your Youth Team coach will look for suitable prospects from his team to promote. Click on any mouse button on the Type Of Youth Player Required

text to toggle through all the skills available. The list at the bottom of the screen will list the attributes the Youth Coach can search for. For example if Handling isn't available don't waste time asking him to find a player with that attribute.

5



Training Icon. This is where you decide how you are going to train each individual player, each player is listed along with his stats - this is to aid you with your training techniques. You decide which attribute and how hard you're going to train each player.

If a player is a striker and is training low on handling, not recommended for strikers, and you want to train him hard on shots, click on handling under the TRAIN title till the text toggles to shots then click on low under the INTENSE title to toggle it to hard. You can change a players training anytime you wish but you should be careful about training players too hard for too long, they may receive injuries while training, which will waste all your previous training sessions with the player.

For training to be successful it is wise to hire specialised coaches from the Job Centre. This type of coach can boost your teams ability at a particular skill, if a coach has the letters PS in brackets after his job title it means that coaches special training skill is passing. Hiring coaches with special training skills can greatly improve your players ability at that skill.

6



Scout Icons. You can have up to four Scouts working for you at any one time, that's if you can afford the wages. Under the Scout Report Title

you'll find a set of instructions you can issue to your Scout, to change the instructions click on the text to toggle through the instructions. Your scout(s) can be instructed to perform the following tasks:

Spy On Opponents Tactics: This is an excellent feature, it enables you to see your next opponents tactics, stats of all their players and each players position when the ball is in any of the fifteen areas on the pitch. Click on any of the areas on the pitch to view the opponents position, use this to check out their formations in attack and defence. Utilise this information when you set your team tactics up.

Report On Club And Players: Select a Division and Club and your scout will do the rest, he'll check out the club and give you a comprehensive breakdown of each player within the club you've selected. To select a division and club simply click on the text to toggle through the divisions and clubs, the number of divisions your scout can search depends on his rating.

Search for Type and Rating: Set the Skill, Rating and Foot by clicking on the text, then select the Division and your scout will search for the attributes you've outlined.

Negotiate Free Transfers: Select this for your scout to check the selected club for free transfers to save you money, the scout will search the whole division.

PREMIER 3 MANAGER

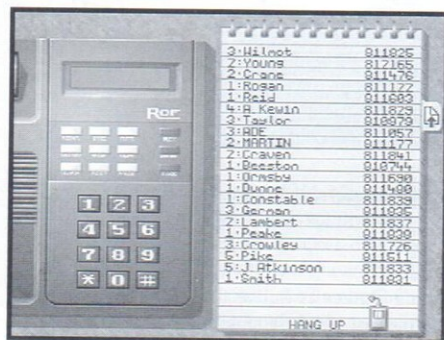
TELEPHONE AND FAX MACHINE.

These are two very important pieces of equipment, if neglected your team and finances will suffer greatly.

TELEPHONE.



Here you can call every player in your team as well as calling every club in England to loan or buy any player.



To call a player from your team simply click on his name, this will provide you with a full break down of the players attributes, abilities, training schedule as well as his contractual status and state of mind. If a players Morale is low you can offer him a bonus to boost his Morale level, this is useful if your team has been losing quite a lot lately. You can also sack a player from this screen if you wish but don't do anything you may regret later. To sack a player click on the Sack The Player text, the computer will ask you if you're sure, enter Y for yes or N for no. The number before each players name indicates the length of his contract with your club, you should check this before you play your first

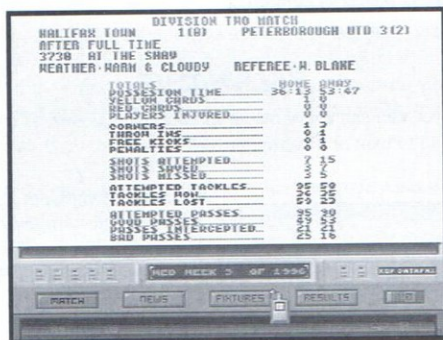
match and at the beginning of every new season. If a player has a nought before his name it means he has no contract with your club (e.g. 0: Nostra 881178), you should call this player and offer him a new contract if you wish to keep him. A player may turn down a contract if it's not to his liking. Offer the player a new wage, contract and signing fee, how much you give him is up to you, click on the text and enter what you are willing to offer and press enter after entering each of the required categories. Don't always give the player what he's asking for, being a "soft touch" won't help you one bit, always haggle for the best deal. If you don't keep an eye on the length of your players contracts you could find yourself without your star striker or cat-like goalkeeper after a couple of matches into a new season.

Use the leaf tab on the right-hand side of the pad to toggle through all the pages in your phone book. If you wish to call a club click on their name or use the touch pad on the phone by clicking on the numbers to call the club. A full list of the clubs players will be listed, the players strongest attribute will be listed before their name (e.g. TK: Nostra). If you wish to loan or buy any player in the club you've called click on their name, the computer will ask you if you want to Loan or Buy the player, enter L for loan or B for buy. If you choose Loan the computer will ask you the number of weeks you wish to loan the player and press return. If you are successful the player will be loaned for the number of weeks you have requested but don't be surprised if you're in the Conference League and Giggs refuses to be loaned out to you. You can only loan two players at any one time. If you select to buy the player you will either be told that the player is not for sale or to make a bid for the player. Enter the club fee, player fee, wage and length of contract and press return, the player will tell you if any or none of your offers have been accepted. You can re-bid if you wish but it could prove to be an expensive way to buy players.



Main
Menu
Icon

FAX MACHINE



Click on this icon to view news updates and information concerning grants, fines, injuries, transfers, offers and tax bills. If someone wishes to contact you they will leave a Fax for you. The words FAX IN will appear on the fax every time a new fax has come in.

The fax machine also gives information on forthcoming fixtures as well as the results from the last round of league matches as well as a break down of your last match. You will also get faxes from other managers wanting to speak to you and from players who have been injured while training.

Click on the buttons on the Fax Machine to view Match, News, Fixtures or Results. To leave the fax machine click on the On/Off switch on the bottom right of the Fax Machine.

SPONSORSHIP



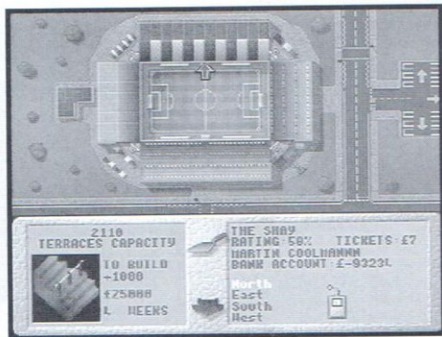
Clicking on Sponsorship icon on the Main Menu will take you to your ground. At the bottom left of the screen you see sponsor boards under which you'll find the details of the sponsor. To toggle through all the available sponsors click on the left and right arrows at the side of the sponsors boards. The information under each board is important, it tells you where the advertiser wants to put their board (pitch or covering), the number of boards they want to place, how much they're willing to pay and how many weeks they want to advertise. Some of the sponsors will be offering a one-off lump sum whilst others will want to pay weekly. If you need a quick injection of cash, take the one-off payments. Weekly payments offer more over all and will give you a steady cash flow.

To fill your advertising boards, click on the sponsor board and if there is enough available space the boards will be placed. To scroll round the ground use the stadium icon on the right of the screen, the numbers on this icon represent the number of free boards you have at that end of the ground. At the side of the stadium icon you see a text information box, this will tell you whether the free boards are for the pitch or covering.

Your advertising boards can be increased by building covering on your stadium (see Ground Improvements), this enables advertisers to place their boards on the eves of the covering. Its worth noting that the ends of the ground that face your home supporters are the most desirable and the easiest to fill. If you are just starting out it is unlikely that you'll have enough sponsors to fill all your available spaces but as you become more successful you'll find that competition for space increasing.

To exit this screen, click on the red arrow on the bottom right of the screen.

GROUND IMPROVEMENTS



Ground improvements are now a necessity rather than a luxury, this screen allows you to improve your ground and enjoy the full benefits of a fully modernised ground. Caution should be used here, can you afford to build the covering? Or would the money be better spent by putting in seating on the terracing or that "must have defender"? The choice is yours.

Use the pointer to click on the picture of your stadium, once you have selected an area of your ground to improve, you'll know that its selected because the red arrow will be pointing towards it, you can decide if your going to increase the capacity, build covering, add seating or facilities.

Once the part of the ground is selected, click on the ground information box on the bottom left of the screen to toggle through all the available choices. All the information you'll need will be supplied in this box, how much the improvement will cost, how long it will take to build and how much it will increase the crowd capacity by. If you want to build an improved terrace, big car park or supports club click on the trowel and work will begin on your selected improvement. When work like building covering, new terraces or fitting new seating is under taken the capacity of that area of the ground will be reduced to 12% of the normal capacity until the improvements have been completed.

The following is a small break down of each improvement you can make:

TERRACING AND SEATING.

The better they are the more likely they are to be full with your fans, a covered terrace with seating and good facilities is more appealing than a windy concrete terrace with food a dog would turn its nose up at. If you add seating to any area you can charge a little more for it and if you're feeling a little flush you can also improve the seating from wooden seating to plastic.

COVERING.

Even the most basic covering is more likely to entice more fans than an open area and it has the added bonus of increasing your advertising boards thus increasing your revenue.

FACILITIES.

This will increase the amount of miscellaneous sales you make at each game, hats, scarves, inflatables etc.

SUPPORTERS CLUB.

There's nothing worse for a hard-core supporter than having to wait in the rain with those who only come to matches once every blue moon. Building a Supporters Club will ensure that your hard-core fans will come and watch every match regardless of the weather or how bad you're playing.

UNDER-SOIL HEATING.

This will stop those winter games from being postponed, this will leave the end of the season less congested.

FLOODLIGHTS/SCOREBOARD.

These are general improvements to the overall quality of your ground.

CAR PARK.

Expensive and not much to look at but it will make your ground more accessible to a larger amount of people and will increase the attendance.

SAFETY.

This will improve the safety rating of your ground. The FA are incredibly strict with regard to the safety of every ground, they are also keen on fining those who ignore it. A visit from their inspectors occurs at least once a season and they can prove costly, you've been warned.

CHANGING YOUR GROUND NAME

To change the name of you ground, click on the existing ground name and then enter a new name on the dotted line and then press return. You can also change the four area names of the ground by clicking on them with the right mouse button.



CLUB FINANCES

DAILY BANK STATEMENT		
ITEMS	DEBIT	CREDIT
GATE RECEIPTS		29211
CLUB WAGES	8	
TRANSFER FEES	0	0
CLUB FINES	0	
GRANTS FOR CLUB		0
CLUB BILLS	20046	
MISCELLANEOUS SALES		11792
BANK LOAN PAYMENTS	8	8
GROUND IMPROVEMENTS	0	
ADVERTISING BOARDS		0
OTHER ITEMS	0	0
ACCOUNT INTEREST	0	0
THE DAILY TOTAL	20046	10020
THE DAILY BALANCE	11390	
MONEY IN ACCOUNT	133234	
OVERDRAFT LIMIT	12000000	

1 2 3 4 5 6 7 8

Everything you'll need to know about your clubs finance and a few things you wish you hadn't (like the debt for that midfield player and the interest on your last loan). This is where you'll find out if your teams glory is matched by your money management.

The icons at the bottom of the screen will give you access to the following information.



1 Daily Bank Statement Icon. This icon will give you a full break down of your daily bank statement.



2 Yearly Icon. Click on this icon to view a yearly bank statement, you can then assess how successful you are as a financial manager by comparing your income and spending.



3 Loan Icon. Bank Loan Information, how much you have in your account, a yearly balance and the interest rate you are being charged for any outstanding loans. It also shows you how much you've loaned and when its due back.



4 Apply for Loan Icon. Click on this to apply for a loan. Type in the length of time you wish to borrow the money for, then press Return and then enter the amount you wish to borrow and press return again. You'll then be told if your application was successful or not. It's important that you know now that when the loan period expires, you will be expected to make the repayment in full plus the interest. This is where learning to budget comes into its own, borrowing money has never been cheap.



5 Club Wages Icon. View all your players and staffs wages at a glance, are you over paying anyone? This is where you'll find out if you are paying for a striker who hasn't scored for years too much or for a coach who is nothing more than a vat of lard.



6 Club Tickets Icon. Here you can change the price of the tickets for league and cup matches on both the terraces and the stands. Click on the +/- buttons to change the price up or down. You can also see which is the most popular, the seating or the terraces with the flow charts at the bottom of the screen as well as a season average.



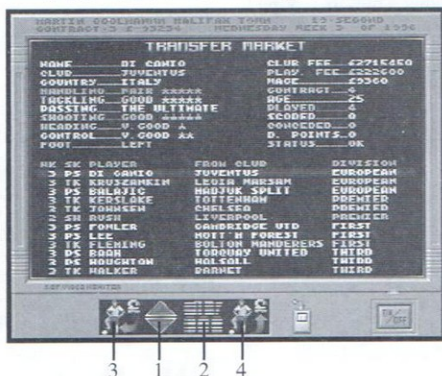
7 Pitch Board Icon. A full break down of the advertisers who use the boards at your ground, how much they're paying how many weeks they've booked for. Click on this again to toggle through North, East, South and West. Click on any of the other icons to leave this screen.



8 Ground Info Icon. This screen lets you know the full details of your ground. The improvements that are being made and how long they will take to complete as well as the current status of your ground. You will also see an overall ground rating as a percentage. The better your ground the higher your rating.

To return to the main menu click on the On/Off button on the bottom right of the screen.

THE TRANSFER MARKET



This is where the main transfer action takes place. Here you can off load the dead wood and sign up new players to strengthen your team. As the season progresses you'll find that the number of players decreases towards the middle of the season. So you have a choice of buying early or strengthening your team towards the end of the season, there are players available mid-season but good ones tend to be few and far between.



1 Scroll Icon. This icon allows you to scroll the screen up and down if there are more players for sale than the screen can show at any one time.



2 Stats Icon. This sorts the players into their categories, click on this to toggle through all the categories (i.e. passing, shooting, handling), this saves you time when you're looking for a player with a certain attribute. To view a player's personal stats and his club details select him by clicking on his name with the mouse pointer and his details will appear at the top of the screen. These details are important if you want to buy a player and they fore-arm you with the details you'll need to make a bid.

To select a player you just highlight him by clicking on his name and then click on the buy icon.



3 Transfer buy Icon. Once your player is selected and you're sure you want to buy the player click on this icon and let the bidding commence. The player's details will still be at the top of the screen and these should give you a good idea of what you should be offering. Before you make a bid you should check how much your Directors have allowed you to bid, this information is displayed in the bottom left of the screen. If the Directors think you're making an unwise move the allowance will be a big fat zero, even if they do give you some money it may not be enough to actually buy the player. Care should be taken here, because if you open the bidding for a player you can bet your bottom dollar that other clubs will take an interest and if you don't have enough of the folding stuff to out bid them the player will be bought by someone else. Its like cutting off your nose to spite your face.

If you do have enough to bid with, then enter the amounts you think will interest the player and press return after each entry. The bidding details will now be displayed in the centre of the screen, your bid will be highlighted. If your bid is top of the list you can if you wish stick with your first bid, to do this simply press return at enter point and your offer will stay the same. If you're bottom

of the list and you still want the player you simply enter a new figure at each enter point in the hope of out bidding the other clubs. Don't be surprised if some clubs raise the stake at the very last bid, this is what happens in real life so you need your wits about you if you are going buy some top class players. You get the chance to bid for the player four times, at the end of the bidding you see a table with your bid highlighted plus information on who's bid was accepted.



Sell Player Icon. If you wish to off load players with two left feet or need to make some quick cash by selling your star player click on this icon. A full list of your players will be displayed, select the player you want to sell by clicking on him. You must have at least fifteen players before you can sell any players and you cannot sell players who are on loan or players you've bought recently. Once you've selected the player you'll see the bidding for that player displayed in the centre of the screen. If there is more than one offer on the screen choose one from the list by clicking on it. To accept the offer click on the TICK icon at the bottom of the screen once you've highlighted it, click on the CROSS icon to turn down all the offers. The player may also turn down the offer if he wishes (poor wages, lower division club are just two of the reasons he may turn down an offer) and you may have to sack him if you want to get rid of him that bad. There is also the chance that no-one will bid for him as well.



Main
Menu
Icon

MANAGER'S HISTORY



Main
Menu
Icon

AMIGA 600/500 ONLY

MANAGER'S HISTORY OF LAST 2 YEARS
PREVIOUS CLUBS FROM TO HIGH LOW SPAT

LEAGUE TITLES	HON	YRS	CUP TITLES	HON	YRS
PREMIER LEAGUE	0	0	F.A. CUP	0	0
DIVISION TWO	0	0	LEAGUE CUP	0	0
DIVISION THREE	0	0	CHAMPIONS CUP	0	0
CONFERENCE	0	0	CUP WINNERS CUP	0	0
			U.F.C. CUP	0	0
			CHARITY SHIELD	0	0

WATON TYPE	PLAY	HON	DRCH	LOST	FOR	ACH
PREMIER LEAGUE	0	0	0	0	0	0
DIVISION ONE	0	0	0	0	0	0
DIVISION TWO	0	0	0	0	0	0
DIVISION THREE	0	0	0	0	0	0
CONFERENCE	0	0	0	0	0	0
F.A. CUP	0	0	0	0	0	0
LEAGUE CUP	0	0	0	0	0	0
CHAMPIONS CUP	0	0	0	0	0	0
CUP WINNERS CUP	0	0	0	0	0	0
U.F.C. CUP	0	0	0	0	0	0
CHARITY SHIELD	0	0	0	0	0	0
TOTALS	0	0	0	0	0	0

MANAGER OF THE MONTH AWARDS 0
MANAGER OF THE YEAR AWARDS 0

1 2 3 4 5 6 7

This is where you get a break down of your career and the clubs, plus a full history of League and Cup tables.



1 Manager Icon. This gives you your personal history as a club manager and your teams performance stats.



2 League Icon. Your clubs history, the position, wins, losses, draws and points are all listed here.



3 English cup Icon. A history of the F.A. Cup, League Cup and the Charity Shield.



4 European Cup Icon. Click on this icon to reveal the truth about your quest for the cups....Sad isn't it.



5 Previous Div Champs Icon. Click on this icon to view the previous champion of each division, continue to click on this icon to toggle through all the available screens.



6 Previous cup finals Icon. As above but all the previous Cup Finals.



7 Prev Matches Icon. A full history of previous matches played is displayed when you click on this icon. Continue to click on this icon to view all your clubs previous results. All the clubs you've played against will be highlighted.

LEAGUE TABLES

PS	CLUB NAME	P	W	D	L	Pts
1	PETERBOROUGH UTD	10	0	0	0	0
2	CHARTER CITY	10	0	0	0	0
3	STOCKPORT COUNTY	10	0	0	0	0
4	SHARNFORD CITY	10	0	0	0	0
5	HARROGATE	10	0	0	0	0
6	NORTHAMPTON TOWN	10	0	0	0	0
7	HARRISON CITY	10	0	0	0	0
8	STAKE CITY	10	0	0	0	0
9	SNODENSBURY	10	0	0	0	0
10	BODENHAM CITY	10	0	0	0	0
11	WIMBORNE TOWN	10	0	0	0	0
12	PLAIDMOUTH BOROUGH	10	0	0	0	0
13	LESTON ORIENT	10	0	0	0	0
14	FULHAM	10	0	0	0	0
15	BIRMINGHAM CITY	10	0	0	0	0
16	WIMBORNE UTD	10	0	0	0	0
17	ROCHESTER	10	0	0	0	0
18	ORIENT FORD	10	0	0	0	0
19	WIMBORNE TOWN	10	0	0	0	0
20	CHARTER CITY	10	0	0	0	0
21	PRESTON N.E.	10	0	0	0	0
22	BRISTOL	10	0	0	0	0
23	WIMBORNE TOWN	10	0	0	0	0

This is where you get to see the hard facts about your team, your ground and the referees! These screens give you a whole range of statistics for your team and ground, will you be basking in the radius of your glowing monitor as you sit at the top of the league or will you be making excuses.

Clicking on the following icons will give you access to the following information on the highlighted team.

- 1 League Table Icon.** This shows the league your playing in and your position and the number of points you have or maybe don't. (Press F1 to F5 to select the division).
- 2 Home Away Icon.** This shows the league split into home and away results, this makes it easier to assess any team's form. (Press F1 to F5 to select the division).
- 3 Form Chart Icon.** The graph charts your performance throughout the year and gives you a colour coded comparison with the team in the division. Yellow=Win, Green= A Draw and Red= A Defeat. (Press F1 to F5 to select the division).
- 4 Position Icon.** This graph indicates on the highlighted teams league position match by match.
- 5 Ground Icon.** This gives you information on your ground and information on your current highlighted team.
- 6 Team Timetable Icon.** A full timetable of all the games the highlighted team has got to play, once you've played a few matches the results will be stored here. Click on this icon to toggle through all the pages available.
- 7 Top Scorers Icon.** A list of all the top scores in the division you are playing in, this is useful for head-hunting a star striker. (Press F1 to F5 to select the division).
- 8 Referees Icon.** A run down of all the referees in the division plus stats for age, red and yellow cards, matches refereed and the total disciplinary points. This information should help you decide whether to go for leg-breaking tackles in the next match and if you'll get away with it or not. The only thing you don't get info on is if the ref needs glasses.



Main
Menu
Icon

PLAYING A MATCH.



Click on the whistle on the Main Menu to start the end to end action.

You've hired the staff, sorted the finances, studied your players stats and hopefully picked your best eleven and a few subs just in case. This is where you see your hard work come to fruition. If your team is invalid (this can happen if one of your chosen eleven has left because he didn't have a contract with you or a player is injured) you'll be taken to the team selection screen to reorganise your team.

Once your team is valid you'll be taken to the match screen shown above.



1 Player Display Icon. Click on this to toggle through the player representation choices.



2 Ball Icon. Click on this icon to toggle the ball on or off.



3 Tactic Icon. Click on this icon to change tactics, view player tactics and compare stats with the team you are playing. The action pauses when you click on this icon.



4 Match speed Icon. Choose the speed of the match by clicking on the following icons, >> to speed the game up in units of ten or click on > icon to increase in single units. Clicking << or < will decrease the

speed. To pause the game click on || to pause, click on this icon again to continue to play, or press P on the keyboard to pause.

You'll also see your top eleven listed and your oppositions top eleven. In the bottom left hand corner there is a text commentary of the game. When a player is in possession of the ball his name will be highlighted, keeping a close eye on this and the commentary will give you a good indication of a player's abilities.

Just above the text commentary is the match clock, after 45min you'll be taken to the Half Time Tactic screen shown on the next page.

END OF THE SEASON

At the end of each season you'll receive full report screens on who has been promoted and relegated. Who won the Cups and the runners up, plus the Manager of the year, the League Manager of the year and the Golden Studs Award for the best player..

Just before you start a new season you also see an end of season manager report, this give you all the stats on your performance

HIRING AND FIRING: NEW CONTRACTS

If your current team hasn't performed particularly well, or you've run up a large overdraft, then there's every likelihood that your current team will sack you. However, if you've performed well there is a strong likelihood that other teams will offer you a position with their club.

JOHN ATKINSON
CONTRACT EXTENSION

BANK ACCOUNT £713520
CLUB CREDIT 10077503

CONTRACT LENGTH 0
SIGNING BONUS 00

PLAYER	RATING
Walton	Good *
Lambert	Fair *****
B. Quinn	Good AAAA
Prindiville	Good **
Hegson	Good *****
Keane	Fair AAAA
Jones	Good **
Lennon	Fair *****
Broughan	Good AAAA
Smith	Good **
Gernan	Good **
J. Atkinson	Good *****
Edwards	Good **
Blackford	Good *
Connelley	Good *
Patterson	Good **
Crovan	Good *
Casson	Fair AAAA

OK

Halsbury Town
Haverton 3
Dewsbury
Doncaster

At the bottom right of this screen there may be a list of other clubs you can choose to sign to as well as your own club., to view what the clubs are offering click on the club name. Take note of the contract length and the signing bonus. if there's a zero on the contract length it means you can enter the length of the contract yourself (between one and five years), click on the contract length text and enter a figure. Once you've decided which offer, if there's more one, your going to take click on OK to continue the game.

HINTS AND TIPS

Change your teams formations to counter your opponents tactics and take advantage of their weaknesses. Don't play the same formation week in week out.

Buy players who are out of contract via the telephone. Note that you can only buy players who are not in the teams first fourteen.

If you are promoted to the next division always increase your safety rating by at least one star.

Try your directors for money before applying for a costly bank loan.

Try and get all your young players to sign a contract for the maximum five years.

Don't apply for a job with other clubs unless your management rating is quite high, if you do your directors confidence will decrease making it harder to get money from them as well as the possibility of you getting the sack.

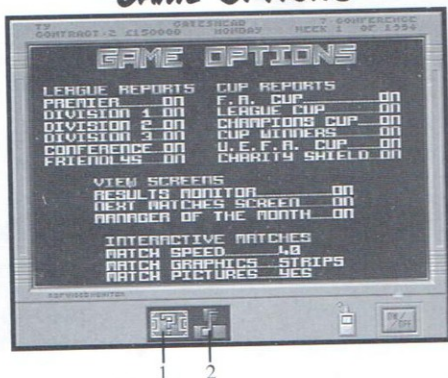
Keep a watchful eye on how many players and members of staff you have on the payroll, excess baggage is costly.

Save your game before an important match, this will give you a chance to re-think your tactics if you get a good thrashing.



Main
Menu
Icon

GAME OPTIONS



1 Pitch Icon. Select this icon to set up your game options, here you can decide how many League Reports and Cup Reports you want to receive. You can also set which View Screens you want to view plus the graphics for the in game matches. To change any of the settings click on the options to toggle them on or off. This is where real statistics junkies can see reports for every single game. If this is the first time you've played Premier Manager it's a good idea to just receive the reports that concern the league you are in, you can always turn all the report back on as you become more familiar with the game. Any match reports you have turned on will appear before you play your match.



2 Music Note Icon. This option screen allows you to change the colour of the background screen and the highlight bar you use within the game. To change the colour click on one of the colour coders (R,G or B) and enter a number (0 to 255, enter any number between these values) and press return, once you've entered all three figures the colour will change accordingly. To change the Highlight Bar click on it to toggle through the available choices. You can also change the mouse pointer and turn the sound effects on and off by clicking on the text to toggle through the available options.

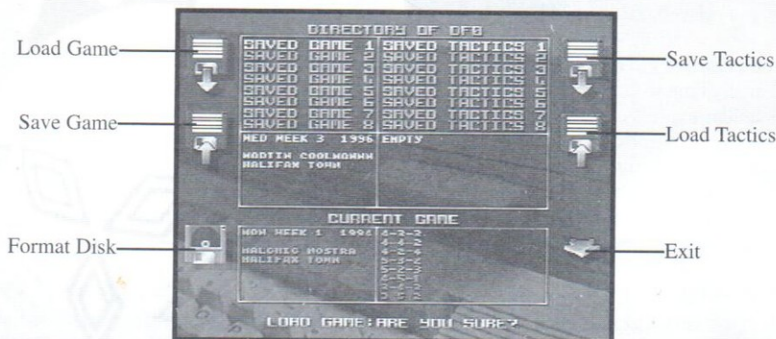
To return to the Main Menu screen click on the On/Off switch on the bottom right of the screen.



Main
Menu
Icon

SAVING A GAME AND TACTICS

AMIGA VERSION ONLY



This screen allows you to save a game or your tactics and load these from a floppy or hard disk. Please ensure that you insert a floppy disk into your disk drive before you select this option from the Main Menu. If you are playing on an Amiga 500/600, click on the icon from the Main Menu, at the save screen put your save disk in the drive and click on the DIRECTORY OF DF0 text at the top of the screen using the right mouse button.

Format: PM3 uses a special formatting method to save all the match data to floppy disk. You must use this to format your floppy disk before you can save a game or tactics to a floppy. As mentioned above, insert a blank disk into the drive before you choose this option, DO NOT FORMAT ANY OF YOUR GAME DISKS. Click on the icon and follow any on screen instructions.

To save a game click on the Save Icon (you can use the first two slots for floppy disks and all eight for hard disk drives) and follow the on screen instructions. To load a game click on the Load Icon and select a game to load from one of the slots and follow the on screen instructions.

To save a set of tactics click on the Save Tactics icon, to load tactics click on the Load Tactics icon. The same rules apply to tactics as mentioned above in saving and loading games.

At the top of this screen you'll see the text DIRECTORY OF DF0, this is the default save directory for floppy disk users. To change to another directory click on the DIRECTORY OF DF0 text to toggle through all the available directories.

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Premier Manager 3, then return it to your retailer, or to Gremlin Interactive at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Interactive Helpline is available between the hours of 9.30am and 5.30pm U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423.

Gremlin Interactive Ltd reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Interactive Ltd make no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Interactive Ltd make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Interactive Ltd be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use of the software.

LIMITED WARRANTY

Gremlin Interactive Ltd warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Interactive Ltd at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Premier Manager 3 disk(s) are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

AMIGA 1200/600/500 UNIQUEMENT

JOUER À PREMIER MANAGER 3 À PARTIR DES DISQUETTES

1. Insérez la disquette 1 de Premier Manager 3 dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez la souris dans le port numéro 1.
3. Allumez l'ordinateur et le moniteur. Suivez les instructions de chargement qui apparaissent à l'écran.

INSTALLER PREMIER MANAGER 3 SUR DISQUE DUR

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Insérez la disquette 1 de Premier Manager 3 lorsque l'écran Workbench est affiché.
3. Cliquez deux fois sur l'icône "Install PM3".
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

JOUER À PARTIR DU DISQUE DUR

Lorsque vous avez installé Premier Manager sur votre disque dur, vous pouvez mettre les disquettes en lieu sûr et jouer à partir du disque dur.

1. Allez à l'écran Workbench.
2. Cliquez deux fois sur la partition du disque dur où vous avez installé Premier Manager 3.
3. Cliquez deux fois sur l'icône Premier Manager 3.

Si vous rencontrez des problèmes de chargement ou d'impression, veuillez lire le fichier "readme" qui se trouve sur la disquette 1. Il vous suffit de cliquer deux fois sur l'icône "readme" pour faire apparaître le fichier texte.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

SIGNER SUR LA LIGNE POINTILLÉE ET CHOISIR UNE ÉQUIPE



Sélectionnez l'un des panneaux en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Une ligne pointillée apparaîtra à l'intérieur du panneau. Tapez votre nom et appuyez sur Return. Votre photo et le nom d'une équipe de la Conférence apparaîtront alors dans le panneau. Vous pouvez choisir une photo ou une équipe différentes en cliquant sur les flèches situées de chaque côté. Cela vous permet de faire défiler automatiquement toutes les photos (on en a laissé quelques-unes en blanc pour ne pas vous obliger à ressembler à un hurluberlu qui ferait peur aux vieilles dames et pourrait poser comme gorille le week-end) et toutes les équipes de la Conférence. Remarque: l'option photo mentionnée ci-dessus n'est pas disponible pour la version Amiga 500/600.

Deux personnes peuvent jouer simultanément à Premier Manager 3. Lorsque le joueur 1 a entré son nom, choisi une photo et une équipe, le joueur 2 clique sur le panneau inutilisé et peut à son tour entrer son nom et choisir une photo et une équipe. Une fois le jeu commencé, utilisez la barre d'espace pour passer d'un joueur à l'autre.

Lorsque vous êtes satisfait des sélections effectuées, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur "Start Game" (commencer à jouer) en bas de l'écran.

PROTECTION

Quand vous aurez signé, un écran d'instructions apparaîtra et vous devrez entrer un numéro, que vous trouverez sur la roue codée incluse dans la boîte de Premier Manager 3. Alignez les deux lettres demandées, trouvez la fenêtre requise et tapez le numéro affiché dans la fenêtre. Puis appuyez sur Return.

MATCHES AMICAUX DE PRÉ-SAISON



Une fois votre équipe sélectionnée, vous aurez la possibilité de participer à un maximum de quatre matches amicaux. Vous êtes à deux semaines du début de la saison. Les icônes 1 à 4 situées en bas à gauche de l'écran représentent les dates des matches facultatifs que vous pouvez disputer avant que la saison ne commence. Si vous cliquez sur l'icône numéro 1, vous verrez que le premier match amical est prévu pour le lundi (Monday) de la première semaine (week one) de 1994. Si vous cliquez sur 2, la date correspondante est le mercredi (Wednesday) de la première semaine. 3 et 4 représentent deux autres matches programmés pour la deuxième semaine précédant le début de la saison.

Si vous décidez de ne disputer qu'un seul match amical, sélectionnez une icône de 1 à 4, puis l'équipe que vous affronterez. Pour cela, cliquez sur l'équipe de votre choix, puis sur l'interrupteur On/Off situé en bas à droite de l'écran. Si vous voulez participer à plusieurs matches amicaux, sélectionnez le premier match comme expliqué précédemment, puis cliquez sur une autre icône de 1 à 4 et sélectionnez une autre équipe à affronter. Continuez à cliquer sur les icônes 1 à 4 pour voir toutes les listes d'équipes disponibles. Lorsque vous avez choisi le nombre de matches amicaux que vous désirez disputer, cliquez sur l'interrupteur On/Off pour retourner au menu principal.

Les matches amicaux peuvent s'avérer utiles car ils vous permettent de voir votre équipe à l'œuvre et de repérer d'éventuels ajustements et modifications à effectuer avant le début de la saison. Par contre, vous ne gagnez pas d'argent en participant à des matches amicaux à l'extérieur et vous courez le risque d'avoir des joueurs blessés ou suspendus avant même que la saison ne commence.

Avant de cliquer sur l'icône Commencer Match du menu principal, nous vous conseillons vivement de lire d'abord le reste du manuel et de suivre les conseils donnés. Cliquez sur l'interrupteur On/Off pour aller au menu principal.



Matches amicaux. Cliquez sur ces icônes pour programmer les matches amicaux.



Matches prévus. Cliquez sur cette icône pour voir le calendrier de votre équipe.



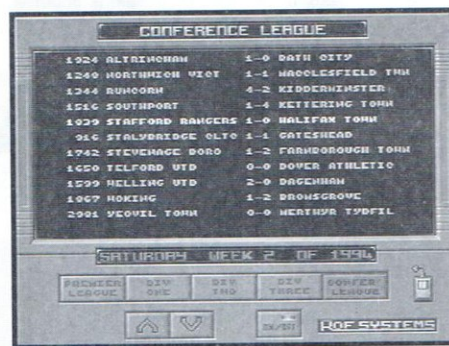
Voir équipe. Cliquez sur cette icône pour voir votre équipe et son classement.

RAPPORTS DES MATCHES ET ÉCRAN DES SCORES



RAPPORTS DES MATCHES (RESULT REPORTS)

Si vous activez cette fonction sur l'écran des options de jeu, vous pourrez voir le rapport de chaque match disputé. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir de voir uniquement les résultats concernant la ligue dans laquelle vous jouez. Sur cet écran, vous verrez le score du match, les joueurs qui ont marqué des buts, le nombre de spectateurs, les conditions météo, le nom de l'arbitre, les joueurs qui ont été blessés et ceux qui ont reçu des cartons. Pour faire défiler toutes les pages disponibles, cliquez sur "Next" (suite) en bas de l'écran. Pour commencer le match, cliquez sur "Exit" (sortie).



ÉCRAN DES SCORES (RESULTS MONITOR)

Si vous activez cette fonction sur l'écran des options de jeu, l'écran des scores apparaîtra après chaque match disputé. Vous pouvez y voir les scores de tous les matches. Il vous suffit de cliquer sur les boutons des divisions pour voir les scores et d'utiliser les boutons haut/bas à gauche de l'interrupteur On/Off pour faire défiler l'écran des scores vers le haut/bas. Cliquez sur l'interrupteur On/Off pour retourner au menu principal.

REMARQUE

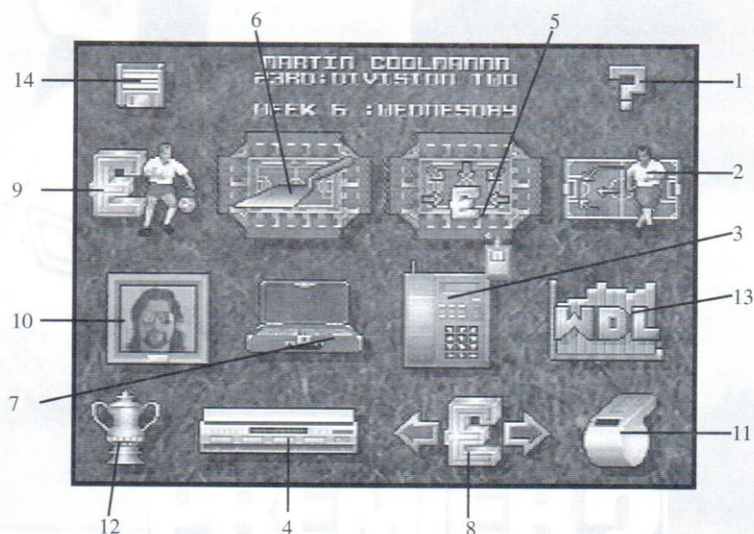
Si vous avez décidé de ne pas disputer les quatre matches amicaux et que vous avez activé la fonction rapports des matches pour les matches amicaux, vous devrez cliquer sur Match en bas de l'écran pour que PM3 (Premier Manager 3) calcule les résultats. PM3 fonctionne en temps réel pour les rencontres et par conséquent, chaque match doit être joué pour que les classements de ligue etc. soient déterminés.



ÉCRAN PRÉ-MATCH

Après avoir cliqué sur l'icône Commencer Match du menu principal, l'écran Pré-Match apparaîtra. Là, vous verrez les divisions qui jouent, ainsi que l'équipe que vous allez affronter. Cliquez sur Match en bas de l'écran pour commencer le match. L'écran Pré-Match vous indiquera également si vous avez sélectionné une équipe invalide. Si votre division ne joue pas et que l'option rapports des matches (Results Reports) est activée, vous passerez à cet écran. Si aucun rapport n'est activé, vous retournerez au menu principal.

MENU PRINCIPAL



- 1 Options de Jeu 2 Icône Équipe 3 Téléphone 4 Fax
 5 Sponsor 6 Aménagements du Terrain 7 Business
 8 Finances du Club 9 Marché des Transferts
 10 Histoire du Manager 11 Commencer Match
 12 Les Coupes 13 Classement de Ligue
 14 Sauvegarder/Charger Partie

Cet écran comprend toutes les icônes principales qui vous permettront d'amener votre équipe au sommet de la gloire. Vous utiliserez certaines icônes plus que d'autres, et vous pourrez les utiliser dans n'importe quel ordre. Les pages suivantes expliquent en détail la fonction de chaque icône.

Les trois premières évaluations sont également dotées d'un système d'étoiles. Ainsi, une équipe ou un joueur classé comme "Fair"* serait complètement nul. Il peut y avoir jusqu'à cinq * après les trois premières évaluations, donc "Very Good"***** se situe juste en dessous de "Superb".

ATTRIBUTS

Les quatre premiers attributs mentionnés précédemment se passent d'explication, par contre Contrôle et Forme (Fitness) nécessitent un peu plus de détails.

CONTRÔLE (CONTROL)

Cela correspond à la capacité du joueur de s'emparer du ballon, dribbler et éviter les tacles. Les joueurs qui ont le meilleur contrôle seront plus doués dans ces domaines.

FORME (FITNESS)

Les joueurs en pleine forme auront un nombre supérieur à 95. Plus le nombre est bas, moins le joueur est en forme et plus il risque de se faire blesser. Surveillez bien la forme de chacun de vos joueurs. Si vous poussez trop un joueur, aussi bien pendant les matches qu'à l'entraînement, cela pourrait s'avérer fatal, de même que remettre un joueur dans l'équipe juste après une blessure.

LES JOUEURS ET LEURS STATISTIQUES - SÉLECTION D'ÉQUIPE

Sélectionnez un joueur en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. La liste des statistiques du joueur s'affichera alors à droite de l'écran. Cela vous donnera les informations essentielles dont vous aurez besoin pour effectuer d'éventuels ajustements, ainsi que tous les détails sur le programme d'entraînement du joueur, son âge, son salaire, le nombre de buts marqués (ou encaissés pour un gardien de but), la police d'assurance (s'il est assuré), les termes du contrat (voir le téléphone pour plus de renseignements à ce sujet) et les points de discipline reçus.

DÉPLACER LES JOUEURS

Pour déplacer un joueur, sélectionnez-le en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, puis allez à l'endroit où vous voulez le placer et appuyez sur le bouton droit de la souris. Les deux joueurs échangeront alors leurs places. Au-dessous de votre équipe, vous verrez une série de blancs. Si à un moment ou un autre, votre équipe est incomplète en raison de blessures ou d'autres circonstances, vous pouvez mettre l'un des blancs à la place de vos remplaçants. Cela vous permet de faire jouer une équipe qui n'a pas le nombre de joueurs requis.

En bas de l'écran de sélection d'équipe, vous recevrez une note globale pour l'ensemble de l'équipe. Surveillez cette note lorsque vous achetez, vendez et remplacez des joueurs au cours du jeu, car elle vous donne une bonne indication des capacités de votre équipe en tant qu'unité.

En bas de l'écran, il y a 8 icônes, vous donnant chacune différentes informations et options de jeu. La fonction de chaque icône est expliquée ci-dessous.



1 Sélection d'équipe. Cette icône vous permet de retourner à l'écran de sélection d'équipe à partir de tout autre écran de cette section.



2 Tactiques des joueurs. Cette icône vous permet de changer la formation de votre équipe et les tactiques individuelles de chaque joueur.

"INDIVIDUAL PLAYER PERFORMANCE BRIEFING" (BRIEFING D'UN JOUEUR)

C'est là que vous donnez des instructions à chaque joueur. Sélectionnez un joueur en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, puis allez à la liste d'instructions personnelles à droite de

l'écran. Vous y trouverez trois options: "Attacking" (attaque), "Passing" (passes) et "Defensive" (défense). Dans chacune de ces catégories, vous pouvez donner des instructions à chaque joueur.

"ATTACKING" (ATTAQUE)

Vous pouvez modifier les pourcentages de passes (passing) et de course (running), ainsi que la distance de tir (shooting). Si vous souhaitez augmenter le pourcentage de passes d'un joueur, placez le pointeur de la souris sur le pourcentage et appuyez sur le bouton gauche. Il faut savoir que les pourcentages de passes et de course sont inversement proportionnels. Si vous augmentez le pourcentage de course, le pourcentage de passes diminuera et vice versa. Si vous cliquez sur "Shooting" (tir), vous ferez défiler toutes les options disponibles.

"PASSING" (PASSES)

Vous pouvez modifier la capacité à faire des passes de chaque joueur. Utilisez le bouton gauche ou droit de la souris pour passer en revue toutes les options disponibles en ce qui concerne la distance, la zone du terrain (Pitch Area) et la hauteur (Height).

"DEFENSIVE" (DÉFENSE)

Cliquez sur "Tackling" (tacles) pour choisir entre "soft" (légers), "medium" (moyens) et "hard" (durs). Pour "Marking" (marquage), sélectionnez "zonal" (de zone) ou "man to man" (individuel).

Si vous cliquez sur l'une des quinze cases de la carte du terrain avec le bouton droit de la souris, vous verrez la position de tous vos joueurs quand le ballon sera dans cette case. Cette option devrait vous permettre de maximiser les capacités de vos joueurs et de pallier éventuellement à leurs faiblesses afin d'arriver aussi près que possible de la perfection.



3 **Tactiques d'équipe.** Cette icône vous permet de modifier les positions des onze joueurs principaux et de choisir le capitaine et le vice capitaine. Pour en changer, placez le pointeur de la souris sur les mots "Captain" ou "Vice Captain" et utilisez le bouton gauche ou droit de la souris pour passer vos joueurs en revue. Vous pouvez également décider qui fera les corners, les coups d'envoi et les penaltys, et quels joueurs seront impliqués dans les coups francs (passes et tirs). Pour changer de joueurs impliqués, cliquez sur les numéros avec le bouton gauche ou droit de la souris afin de passer en revue les numéros des joueurs.

Pour modifier la formation tactique de votre équipe et choisir l'une des huit formations prédéterminées, cliquez sur "Tactic" avec le bouton gauche de la souris pour passer en revue toutes les options disponibles. Si vous le désirez, vous pouvez établir et sauvegarder vos propres formations tactiques. Pour changer de formation, sélectionnez un joueur en cliquant sur son nom avec le bouton gauche de la souris. Une fois que le joueur est affiché en surbrillance sur la liste, allez sur le terrain. Vous pouvez amener le joueur à la position désirée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en le relâchant à la position voulue. L'autre méthode est de cliquer simplement sur le numéro du joueur avec le bouton gauche de la souris, puis d'utiliser le pointeur de la souris pour vous déplacer sur le terrain et de cliquer à nouveau sur le bouton gauche pour placer le joueur à la position voulue. Il est important de tenir compte des statistiques de chaque joueur ici. Placez les gauchers à gauche et les droitiers à droite pour une efficacité maximum.



4 **Données de match des joueurs.** Les performances personnelles de chacun des onze joueurs choisis sont affichées sur cet écran.
Par exemple:

PLAYER (Joueur)	RATE (Pourcentage)	SHOTS (Tirs)	G (B)	TACKLES (Tacles)	PASSES	SV (AR)
Nostra	93%	12:5	3	14:3	10:6	0

Ces données signifient que le joueur Nostra a un pourcentage de jeu de 93%, qu'il a tiré au but douze fois et que cinq de ces tirs sont passés à côté, qu'il a marqué trois buts, qu'il a effectué quatorze tacles et en a réussi trois, qu'il a fait dix passes et en raté six. SV s'applique uniquement au gardien de but et indique le nombre de buts arrêtés. En bas de l'écran, il y a le total des données globales pour l'équipe. Vous y trouverez la durée pendant laquelle votre équipe a été en possession du ballon, ainsi que le nombre de tirs, de buts, de tacles, de passes et de buts arrêtés.



5 Match prévu. Cliquez sur cette icône pour obtenir tous les détails sur le prochain match. Vous y trouverez des informations sur votre équipe et sur celle que vous allez affronter. Vous pourrez comparer les gardiens de but, les défenseurs, les milieux de terrain, les attaquants et la note globale de chaque équipe. Le système d'évaluation et d'étoiles est utilisé sur cet écran pour vous donner une bonne idée du niveau de chaque partie de votre équipe par rapport à l'équipe adverse. Si vous savez tirer parti de cet écran, vous pourrez ajuster votre équipe afin d'exploiter les faiblesses de l'adversaire. En bas de l'écran, vous verrez également toutes les informations concernant les matches précédemment disputés par ces deux équipes. Si c'est la première fois que les deux équipes se rencontrent, la liste ne contiendra que des zéros.



6 Premiers soins et kiné. Cet écran indique s'il y a des blessés dans votre équipe et s'ils sont soignés.

C'est là que vous décidez comment soigner vos joueurs blessés. Le kiné (physio) peut soigner certaines blessures. Meilleur est le kiné, plus il sera capable de soigner les blessures graves. Un kiné moyen ne peut soigner que quatre joueurs à la fois (les meilleurs kinés peuvent en soigner jusqu'à huit et les moins bons, deux seulement) et le traitement proposé est moins onéreux qu'à l'hôpital ou à la clinique privée de Lillishall, mais aussi moins efficace. Le kiné peut soigner n'importe quelle blessure. Pour un traitement de sept à dix semaines, on peut aller à l'hôpital et pour un traitement de plus de dix semaines, on peut aller à Lillishall. Les soins offerts par la clinique de Lillishall sont très coûteux mais garantissent le prompt rétablissement du joueur.



7 Calendrier. Cette icône vous permet d'accéder à la liste des matches disputés précédemment, avec le type de match (Conférence, Coupe FA etc.), l'équipe affrontée et le score.

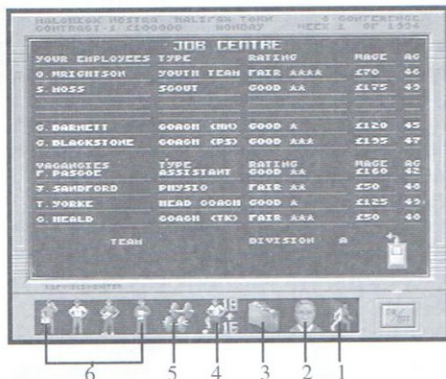


8 Crayon. Si vous en avez marre de voir le meilleur buteur de votre équipe appelé Giggs, si votre gardien de but est si nul que vous aimeriez lui donner un nom mieux approprié que Wilmott, cette icône vous sera utile. Cliquez dessus, puis sur le nom du joueur que vous souhaitez changer. Tapez un nouveau nom et appuyez sur Return. Le nouveau nom apparaîtra maintenant sur la liste de l'équipe.

Une fois que vous êtes satisfait de votre équipe, cliquez sur l'interrupteur On/Off pour retourner au menu principal.



BUSINESS



ANPE (Job Centre). Cliquez sur cette icône pour voir les personnes que vous pouvez recruter. Toutes les personnes

disponibles sont classées selon le même système d'évaluation et d'étoiles que les joueurs. Le niveau est proportionnel au salaire, mais également à l'efficacité. Pour recruter une personne, il vous suffit de cliquer sur son nom en utilisant le bouton gauche ou droit de la souris. Son nom s'inscrira alors sur la liste de vos employés.

Il est utile de faire un tour à l'ANPE de temps en temps pour essayer de trouver du personnel mieux qualifié. Si vous désirez licencier un de vos employés dont les performances sont mauvaises, sélectionnez son nom sur la liste en cliquant dessus. L'ordinateur vous demandera alors si vous êtes certain de vouloir renvoyer cette personne. Tapez alors Y pour oui ou N pour non. Si vous tapez Y, le nom de l'employé disparaîtra de la liste de votre personnel. Pour remplacer un employé par quelqu'un de mieux qualifié, vous devez d'abord licencier celui que vous voulez remplacer. Par exemple, si votre entraîneur principal est classé comme "Fair" (Moyen)** et que vous désirez le remplacer par quelqu'un de classé comme "Good" (Bon)*, vous devez d'abord licencier l'entraîneur existant pour pouvoir engager l'autre.

Si vous décidez de renvoyer un employé, il disparaît de la liste de votre personnel. Vous devez agir avec prudence quand vous recrutez ou licenciez du personnel, car vous devrez payer l'équivalent de deux mois de salaire.

Parfois, vous pouvez également poser votre candidature pour un poste de manager dans une autre équipe. Vous trouverez les informations voulues sur le fax (voir Fax pour plus de détails). En bas de l'écran "Job Centre" (ANPE), le nom du club et de la division sont affichés:

TEAM	DIVISION	A
	(Équipe)	(P)
Chesterfield	Division 2	N

Pour postuler, cliquez sur la lettre N pour qu'elle se change en Y. Si votre candidature est acceptée, le club vous offrira un nouveau contrat. Si elle est refusée, vous recevrez un fax vous en informant.

Vous devriez faire preuve de prudence lorsque vous postulez pour d'autres emplois car si vos candidatures sont constamment refusées, vos directeurs commenceront à perdre confiance en vous et c'est votre poste qui pourrait être à pourvoir.

Lorsque vous êtes à l'ANPE, vous devriez au moins recruter un assistant manager, un entraîneur principal (head coach), un kiné (physio) et un informateur (scout). Vous en comprendrez la raison lorsque vous utiliserez les autres icônes de cet écran.



2 Assistants directeurs. Cette icône vous permet de connaître vos performances en tant que manager d'une équipe de football. Vos talents de manager seront évalués, ainsi que le degré de confiance de vos directeurs et de vos supporters.

Vous pouvez également demander de l'argent à vos directeurs. Cliquez sur "Apply For Money" (demander de l'argent), tapez le montant désiré et appuyez sur Return. On vous dira si votre demande a été acceptée ou refusée. C'est un bon moyen d'obtenir rapidement de l'argent pour acheter "ce joueur" que voulez absolument ou pour construire de nouveaux aménagements. Cependant, ne soyez pas surpris si on ne vous accorde pas l'argent demandé, surtout si vous demandez beaucoup, ou si les directeurs ont peu confiance en vous.

Si votre club est vraiment pauvre ou si vous voulez éviter la honte de terminer encore une fois dernier de la ligue, vous pouvez donner votre démission. Cliquez sur "Hand In Resignation" (démissionner) et confirmez en appuyant sur Y (oui) ou sur N (non). Si vous démissionnez, vous devrez recommencer depuis le début.



3 Assurance. Lorsque vous êtes manager d'une équipe, vous pouvez assurer vos joueurs contre les blessures reçues sur le terrain ou en dehors. Il y a trois polices d'assurance disponibles:

Police un: C'est la moins chère. La compagnie d'assurance paie les salaires des joueurs lorsqu'ils sont blessés.

Police deux: Comme ci-dessus, mais les soins sont également couverts.

Police trois: Inclut tous les bénéfices de la police 2 mais en plus, un montant forfaitaire est versé en dédommagement pour tout joueur blessé. Vous recevez également des indemnités si le joueur doit arrêter sa carrière pour cause de blessure.



4 Équipe junior. L'entraîneur de l'équipe junior cherchera à promouvoir les jeunes joueurs prometteurs de son équipe. Cliquez sur "Type Of Youth Player Required" (type de jeune joueur recherché) avec l'un des boutons de la souris pour passer en revue tous les attributs disponibles. La liste en bas de l'écran affichera les attributs pouvant être recherchés par l'entraîneur de l'équipe junior. Par exemple, si "Handling" (touche de balle) n'est pas disponible, ne perdez pas votre temps à demander à l'entraîneur de vous trouver un joueur ayant cet attribut.



5 Entraînement. Cette icône vous permet de choisir le mode d'entraînement de chaque joueur. Tous les joueurs sont affichés, accompagnés de leurs statistiques, afin de vous aider à déterminer vos techniques d'entraînement. Pour l'entraînement de chaque joueur, vous choisissez un attribut et un degré d'intensité. Supposons qu'un buteur travaille sa touche de balle de façon peu intensive, ce qui n'est pas recommandé pour les buteurs. Vous désirez qu'il s'entraîne aux tirs de façon intensive. Cliquez sur "Handling" (touche de balle) sous le titre "TRAIN" (s'entraîner) jusqu'à ce que "Shots" (tirs) s'affiche. Puis cliquez sur "Low" (faible) sous le titre "INTENSE" (intensité) pour faire apparaître "Hard" (forte). Vous pouvez modifier l'entraînement d'un joueur quand vous le souhaitez mais évitez les entraînements trop intensifs et trop longs, car cela accroît les risques de blessures et toutes vos sessions d'entraînement pourraient finir par ne servir à rien.

Pour réussir l'entraînement, il est utile de recruter des entraîneurs spécialisés (specialised coaches) à l'ANPE (Job Centre). Ce type d'entraîneur peut développer la capacité de votre équipe à maîtriser une certaine technique. Ainsi, si les lettres PS sont affichées entre parenthèses après le titre d'un entraîneur, cela signifie que c'est un spécialiste des passes. Vous pouvez augmenter considérablement l'aptitude d'un joueur pour une certaine technique en recrutant un entraîneur spécialisé dans cette technique.



6 Informateurs. Vous pouvez employer jusqu'à quatre informateurs en même temps, à condition de pouvoir les payer bien entendu. Sous le titre "Scout Report" (rapport de l'informateur), vous trouverez une série d'instructions que vous pourrez donner à votre informateur. Cliquez sur le texte pour passer en revue les instructions disponibles:

"Spy On Opponents Tactics" (espionner les tactiques de l'équipe adverse): C'est une excellente fonction, qui vous permet de connaître les tactiques de la prochaine équipe que vous allez affronter, les statistiques de tous ses joueurs et la position de chaque joueur par rapport à celle du ballon sur le terrain. Cliquez sur n'importe quelle zone du terrain (il y en a quinze en tout) pour voir comment se placent vos adversaires. Cela vous permettra de connaître leurs formations offensives et défensives. Utilisez ces renseignements lorsque vous établissez les tactiques de votre équipe.

"Report On Club And Players" (rapport sur un club et ses joueurs): Sélectionnez une division et un club. Votre informateur fera le reste. Il vous donnera des informations détaillées sur chaque joueur du club sélectionné. Cliquez sur une division ou un club pour faire défiler les divisions ou les clubs. Le nombre de divisions pouvant être "espionnées" dépend du niveau de votre informateur.

"Search for Type and Rating" (recherche de type et de niveau): Déterminez la technique (Skill), le niveau (Rating) et le pied (Foot) en cliquant sur le texte, puis sélectionnez la division. Votre informateur cherchera alors les joueurs ayant le profil demandé.

"Negotiate Free Transfers" (négocier transferts gratuits): Sélectionnez cette option pour que votre informateur recherche des transferts gratuits à effectuer. Cela vous permettra d'économiser de l'argent. L'informateur fera ses recherches dans toute la division.

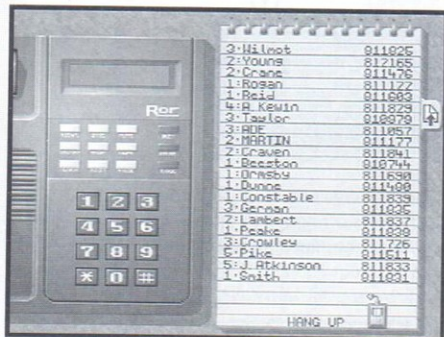
TÉLÉPHONE ET FAX

Ce sont deux appareils très importants. Si vous les négligez, votre équipe et vos finances en souffriront considérablement.

TÉLÉPHONE



Vous pouvez appeler chaque joueur de votre équipe ainsi que tous les clubs d'Angleterre pour emprunter ou acheter un joueur.



Pour appeler un joueur de votre équipe, il vous suffit de cliquer sur son nom. Vous obtenez alors tous les détails sur les attributs, les capacités, le programme d'entraînement, le statut contractuel et l'état d'esprit du joueur. Si le moral d'un joueur est bas, vous pouvez lui offrir une prime pour l'encourager. C'est utile si votre équipe a beaucoup perdu ces derniers temps. Vous pouvez également renvoyer un joueur à partir de cet écran si vous le désirez, mais ne faites rien que vous risqueriez de regretter par la suite. Pour renvoyer un joueur, cliquez sur "Sack the Player" (renvoyer le joueur). L'ordinateur vous demandera si vous

êtes sûr, tapez alors Y pour oui ou N pour non. Le nombre précédant le nom de chaque joueur indique la durée de son contrat avec votre club. C'est une chose à vérifier avant de disputer votre premier match et au début de chaque nouvelle saison. Si un zéro précède le nom d'un joueur, cela signifie qu'il n'a pas de contrat avec votre club (ex: 0: Nostra 881178). Dans ce cas, vous devriez appeler ce joueur et lui offrir un nouveau contrat si vous désirez le garder. Un joueur a le droit de refuser un contrat s'il ne lui convient pas. Proposez au joueur un nouveau salaire, un contrat et une prime d'engagement. Le montant offert dépend de vous. Cliquez sur le texte de chaque catégorie et entrez ce que vous voulez donner, puis appuyez sur Return. Ne donnez pas toujours au joueur ce qu'il demande; être trop accommodant ne vous mènera à rien, il faut toujours marchander pour faire une bonne affaire. Si vous ne surveillez pas la durée des contrats de vos joueurs, vous risquez de vous retrouver sans votre buteur vedette ou sans votre gardien de but vif comme l'éclair après quelques matches d'une nouvelle saison.

Utilisez le curseur à droite du répertoire pour passer en revue toutes les pages. Si vous souhaitez appeler un club, cliquez sur son nom ou utilisez le clavier du téléphone et cliquez sur les numéros. La liste complète des joueurs du club apparaîtra et le meilleur attribut de chaque joueur précèdera son nom (ex: TK (Tacles): Nostra). Si vous souhaitez emprunter ou acheter un joueur du club appelé, cliquez sur son nom. L'ordinateur vous demandera alors si vous souhaitez emprunter (Loan) ou acheter (Buy) le joueur. Tapez L pour emprunter ou B pour acheter. Si vous choisissez d'emprunter le joueur, l'ordinateur vous demandera pour combien de semaines. Tapez le nombre de semaines et appuyez sur Return. Si votre demande est acceptée, le joueur fera partie de votre équipe pendant le nombre de semaines convenu. Ceci dit, si vous êtes dans la Ligue de la Conférence, ne soyez pas surpris si Giggs refuse de jouer pour vous. Vous ne pouvez emprunter que deux joueurs à la fois. Si vous voulez acheter un joueur, soit on vous dira qu'il n'est pas à vendre, soit on vous demandera de faire une offre. Tapez le cachet du club, le cachet du joueur, le salaire et la durée du contrat, puis appuyez sur Return. Le joueur vous dira si votre offre est acceptée, en partie ou en totalité. Vous pouvez faire une nouvelle offre si vous le souhaitez mais cela peut s'avérer une façon coûteuse d'acheter des joueurs.



FAX

DIVISION TWO MATCH		
HALIFAX TOWN	1(0)	PETERBOROUGH UTD 3(2)
AFTER FULL TIME		
3730 AT THE SHAW		
WEATHER: RAIN & CLOUDY		
REFEREE: M. BLANE		
TOTALS	NONE	GRAY
POSSESSION TIME	36:45	3:47
YELLOW CARDS	0	0
RED CARDS	0	0
PLAYERS INJURED	0	0
CORNER	0	0
THROW INS	0	0
FACE KICK	0	0
PENALTIES	0	0
SHOTS ATTEMPTED	1	5
SHOTS SAVED	0	0
SHOTS MISSED	0	0
ATTEMPTED TACKLES	0	0
TACKLES WON	0	0
TACKLES LOST	0	0
ATTEMPTED PASSES	0	0
PASSES INTERCEPTED	0	0
END PASSES	0	0

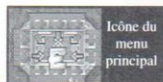
RED WEEK 3 OF 1996

MATCH NEWS FIXTURES RESULTS

Cliquez sur cette icône pour voir les dernières informations concernant les subventions, les amendes, les blessures, les transferts, les offres et les feuilles d'impôts. Si quelqu'un souhaite vous contacter, il vous enverra un fax. Les mots "FAX IN" (fax reçu) apparaîtront sur le fax chaque fois qu'un nouveau fax sera arrivé.

Le fax vous donne également des renseignements sur les prochains matches, les résultats du dernier tour des matches de la ligue et le détail de votre dernier match. Vous recevrez aussi des fax d'autres managers désireux de vous parler, ainsi que de joueurs blessés lors de l'entraînement.

Cliquez sur les boutons "Match", "News" (infos), "Fixtures" (matches prévus) ou "Results" (résultats) pour obtenir les renseignements de votre choix. Pour quitter le fax, cliquez sur l'interrupteur On/Off situé en bas à droite de l'écran.



icône du
menu
principal

SPONSOR



En cliquant sur l'icône Sponsor du menu principal, vous irez sur votre terrain. En bas à gauche de l'écran, vous voyez les panneaux des sponsors et en dessous, les informations concernant chaque sponsor. Pour passer en revue tous les sponsors disponibles, cliquez sur les flèches gauche et droite situées à côté des panneaux. Les renseignements affichés sous chaque panneau sont importants, car ils vous indiquent l'endroit où le sponsor veut placer ses panneaux (terrain ou tribune), le nombre de panneaux qu'il veut mettre, la somme qu'il est prêt à payer et le nombre de semaines pendant lesquelles il veut afficher. Certains sponsors offriront un montant forfaitaire, payable en une fois, tandis que d'autres préféreront un paiement hebdomadaire. Si vous avez besoin d'argent liquide rapidement, privilégiez les paiements en une seule fois.

Les paiements hebdomadaires sont plus intéressants à long terme et garantissent un cash flow régulier.

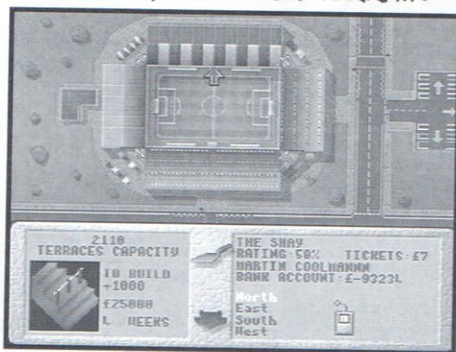
Pour remplir vos panneaux publicitaires, cliquez sur le panneau du sponsor. S'il y a suffisamment de place disponible, les panneaux seront alors placés. Pour faire défiler le terrain, utilisez l'icône Stade à droite de l'écran. Les chiffres affichés sur cette icône représentent le nombre de panneaux libres que vous avez sur les différents côtés du terrain. À côté de l'icône Stade, il y a une fenêtre texte, qui vous indique si les panneaux libres sont pour le terrain (pitch) ou la tribune (covering).

Vous pouvez augmenter le nombre de panneaux publicitaires en couvrant les tribunes (voir Aménagements du terrain). Cela permet aux sponsors de placer des panneaux sur les bordures du toit de la tribune. Il faut savoir que les côtés du terrain qui font face à vos supporters sont les plus désirables et les plus faciles à remplir. Si vous venez de commencer, il est peu probable que vous ayez suffisamment de sponsors pour remplir tous les espaces disponibles. Par contre, à mesure que vous remporterez des victoires, les sponsors se disputeront vos espaces publicitaires.

Pour quitter cet écran, cliquez sur la flèche rouge en bas à droite.



AMÉNAGEMENTS DU TERRAIN



Les aménagements du terrain sont une nécessité plus qu'un luxe. Cet écran vous permet de moderniser votre terrain et d'en tirer profit. Cependant, vous devez faire preuve de prudence. Avez-vous les moyens de couvrir les tribunes? Serait-il plus utile d'investir dans l'amélioration du confort des gradins ou d'acheter ce défenseur que vous voulez absolument? C'est à vous de choisir.

Utilisez le pointeur pour cliquer sur l'image de votre stade. Lorsque vous avez sélectionné une partie du terrain à aménager, celle-ci est indiquée par une flèche rouge. Vous pouvez décider d'augmenter la capacité du terrain, de couvrir les tribunes, d'ajouter des gradins ou d'améliorer les services.

Une fois que vous avez sélectionné la partie du terrain de votre choix, cliquez sur la fenêtre d'informations sur le terrain en bas à gauche de l'écran pour passer en revue toutes les options disponibles. Tous les renseignements dont vous avez besoin sont affichés dans cette fenêtre: le coût de l'aménagement, la durée de la construction et l'augmentation de la capacité. Si vous voulez construire des gradins améliorés, un grand parking ou un club de supporters, cliquez sur la truelle pour commencer les travaux. Lorsque vous entreprenez certains travaux comme la construction d'un toit au-dessus des tribunes, de nouveaux gradins ou l'aménagement de nouvelles places assises, la capacité de cette partie du terrain sera réduite de 12% jusqu'à la fin des travaux.

Voici la description de chaque aménagement pouvant être effectué:

"TERRACING AND SEATING" (GRADINS ET PLACES ASSISES)

Les gradins bien aménagés attireront plus de supporters. Une tribune couverte avec places assises et services de qualité est bien plus attrayante que des gradins en béton exposés au vent avec de la nourriture dont même un chien ne voudrait pas. Si vous aménagez des places assises, vous pouvez augmenter un peu le prix de la place et si vous êtes en fonds, vous pouvez même investir dans des sièges en plastique.

"COVERING" (TOIT)

Une tribune couverte, même si le toit est des plus rudimentaires, attirera davantage de supporters que des gradins découverts. De plus, cela augmentera l'espace publicitaire disponible, et donc vos revenus.

"FACILITIES" (SERVICES)

Cela augmentera le nombre de ventes diverses réalisées à chaque match: chapeaux, foulards, objets gonflables etc.

"SUPPORTERS CLUB" (CLUB DE SUPPORTERS)

Il n'y a rien de pire pour les vrais supporters que de devoir patienter sous la pluie avec ceux qui ne viennent aux matches que tous les trente-six du mois. La construction d'un club de supporters garantira la venue des supporters endurcis à tous les matches, par tous les temps et même si votre équipe joue mal.

"UNDER-SOIL HEATING" (CHAUFFAGE SOUTERRAIN)

Cela empêchera les matches d'hiver d'être reportés et la fin de la saison sera donc plus calme.

"FLOODLIGHTS/SCOREBOARD" (PROJECTEURS/TABLEAU D'AFFICHAGE)

Ces aménagements contribuent à la qualité globale du terrain.

"CAR PARK" (PARKING)

Bien qu'il soit cher et pas très beau, il rendra le terrain accessible à un plus grand nombre de gens et les spectateurs viendront donc plus nombreux.

"SAFETY" (SÉCURITÉ)

Cela augmentera le niveau de sécurité de votre terrain. La FA est extrêmement stricte en ce qui concerne la sécurité sur tous les terrains et a tendance à donner des amendes à ceux qui n'en tiennent pas compte. Vous pouvez vous attendre à une visite des inspecteurs au moins une fois par saison et cela peut vous coûter très cher. Vous serez prévenu!

"CHANGING YOUR GROUND NAME" (CHANGER LE NOM DU TERRAIN)

Pour changer le nom de votre terrain, cliquez sur le nom existant, puis entrez un nouveau nom sur la ligne pointillée et appuyez sur Return. Vous pouvez également changer les noms des quatre côtés du terrain en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.



FINANCES DU CLUB

DAILY BANK STATEMENT		
ITEM	DEBIT	CREDIT
GATE RECEIPTS		28211
CLUB WAGES	0	
TRANSFER FEES	0	0
CLUB FINES	0	
GRANTS FOR CLUB		0
CLUB BILLS	28046	
MISCELLANEOUS SALES		11792
BANK LOAN PAYMENTS	0	0
GROUND IMPROVEMENTS	0	
ADVERTISING BOARDS		0
OTHER ITEMS	0	0
ACCOUNT INTEREST	0	0
THE DAILY TOTAL	28046	10036
THE DAILY BALANCE	11390	
MONEY IN ACCOUNT	£-83234	
OVERDRAFT LIMIT	£2000000	

Cet écran vous apprend tout ce que vous avez besoin de savoir sur les finances de votre club et également ce que vous préféreriez ne jamais savoir (comme la dette contractée pour ce milieu de terrain et le taux d'intérêt de votre dernier prêt). C'est là que vous verrez si la gloire de votre équipe va de pair avec votre gestion financière.

Les icônes situées en bas de l'écran vous donneront accès aux informations suivantes.



1 Relevé bancaire quotidien. Cette icône vous permet d'accéder à tous les détails de votre relevé bancaire quotidien.



2 Relevé bancaire annuel. Cliquez sur cette icône pour voir un relevé bancaire annuel. Vous pourrez alors estimer vos qualités de gestionnaire en comparant vos revenus et vos dépenses.



3 Prêt. Cette icône vous donne des informations sur les prêts bancaires, l'argent que vous avez sur votre compte, votre solde annuel et le taux d'intérêt des emprunts que vous avez souscrits. Le montant du prêt est également indiqué, ainsi que son échéance.



4 Demander un prêt. Cliquez sur cette icône pour demander un prêt. Tapez la durée pendant laquelle vous désirez emprunter de l'argent, puis appuyez sur Return. Tapez ensuite le montant que vous voulez emprunter et appuyez à nouveau sur Return. On vous dira alors si votre demande est acceptée ou non. Lorsque le prêt arrive à terme, vous devez le rembourser avec les intérêts. C'est là qu'il est important de savoir comment gérer un budget. Emprunter de l'argent n'a jamais été bon marché.



5 Salaires. Cette icône permet de voir les salaires de tous vos joueurs et employés. C'est là que vous pouvez vous apercevoir que certains sont surpayés, comme un buteur qui n'aurait pas marqué de buts depuis des années.



6 Billets. Vous pouvez changer le prix des billets pour les matches de ligue et de coupe, aussi bien pour les places assises que pour les places debout. Cliquez sur les boutons +/ - pour augmenter ou diminuer le prix des billets. Cela vous permet également de voir quelles places sont les plus populaires, grâce à des organigrammes en bas de l'écran, ainsi qu'une moyenne de la saison.



7 Panneaux publicitaires du terrain. Vous obtenez des informations sur tous les sponsors qui utilisent les panneaux publicitaires de votre terrain, le prix qu'ils vous paient et le nombre de semaines qu'ils ont réservé. Cliquez à nouveau pour voir les côtés nord, est, sud et ouest. Cliquez sur n'importe laquelle des autres icônes pour quitter cet écran.

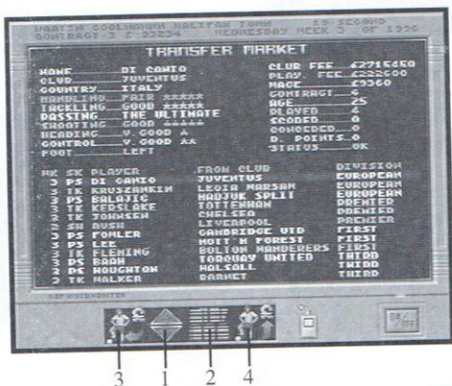


8 Infos sur le terrain. Cette icône vous permet d'accéder à toutes les informations concernant votre terrain: aménagements en cours, durée des travaux et la situation actuelle du terrain. Vous verrez également une évaluation globale du terrain sous forme de pourcentage. Meilleur est votre terrain, plus le pourcentage sera élevé.

Pour retourner au menu principal, cliquez sur l'interrupteur On/Off en bas à droite de l'écran.



LE MARCHÉ DES TRANSFERTS



C'est sur cet écran que les principales opérations de transfert ont lieu. Vous pouvez vous débarrasser des joueurs inutiles et en engager de nouveaux pour renforcer votre équipe. Le nombre de joueurs a tendance à diminuer vers le milieu de la saison. Vous avez donc le choix entre acheter suffisamment de joueurs dès le début ou renforcer l'équipe vers la fin de la saison. Il reste des joueurs disponibles en milieu de saison, mais il faut savoir qu'il est rare d'en trouver de bons.



1 Scrolling. Cette icône vous permet de faire défiler l'écran vers le haut/bas s'il est trop petit pour afficher tous les joueurs en vente.



2 Statistiques. Cette icône permet de répartir les joueurs par catégorie. Cliquez dessus pour passer en revue toutes les catégories (ex: passes, tirs, touche de balle). Cela vous permet de gagner du temps lorsque vous cherchez un joueur ayant un certain attribut. Pour voir les statistiques personnelles d'un joueur et les informations sur son club, sélectionnez-le en cliquant sur son nom avec le pointeur de la souris. Les détails apparaîtront en haut de l'écran. Ils vous seront très utiles si vous voulez acheter un joueur et vous donneront tous les renseignements dont vous aurez besoin pour faire une offre.

Pour sélectionner un joueur, il vous suffit de le mettre en surbrillance en cliquant sur son nom et de cliquer ensuite sur l'icône Acheter.



3 Acheter. Lorsque vous avez sélectionné un joueur et que vous êtes certain de vouloir l'acheter, cliquez sur cette icône pour faire une offre. Les informations concernant le joueur sont toujours affichées en haut de l'écran et devraient vous donner une idée de ce que vous devriez offrir. Avant de faire une offre, vérifiez la somme allouée par vos directeurs, qui est affichée en bas à gauche de l'écran. Si les directeurs ne sont pas d'accord avec votre choix, la somme allouée sera de zéro. Même s'ils vous donnent de l'argent, il est possible que cela ne soit pas suffisant pour acheter le joueur. Vous devez faire preuve de prudence. En effet, si vous faites une offre pour un joueur, il y a de fortes chances que d'autres clubs soient également intéressés et si vous n'avez pas assez d'argent pour surenchérir, le joueur sera acheté par quelqu'un d'autre.

Si vous avez suffisamment d'argent, entrez les sommes qui devraient intéresser le joueur selon vous, et appuyez sur Return après chaque entrée. Les détails des offres seront alors affichés au centre de

l'écran, la vôtre apparaissant en surbrillance. Si votre offre est en haut de la liste, vous n'êtes pas obligé de la modifier. Dans ce cas, il vous suffit d'appuyer sur Return et votre offre demeurera inchangée. Si vous êtes en bas de la liste et que vous voulez toujours acheter le joueur, vous devez alors entrer une nouvelle somme pour chaque catégorie, en espérant que votre surenchère dépassera celle des autres clubs. Ne soyez pas surpris si certains clubs surenchérissent pour la toute dernière offre. Cela se passe comme ça dans la réalité et vous devrez être rusé en affaires pour acheter des joueurs de haut niveau. Vous avez la possibilité de faire quatre offres. Ensuite, un tableau apparaît, affichant votre offre en surbrillance et indiquant celle qui a été acceptée.



4 Vendre. Si vous souhaitez vous débarrasser de joueurs nuls, ou si vous désirez vendre votre meilleur joueur pour renflouer vos fonds rapidement, cliquez sur cette icône. La liste complète de votre équipe apparaîtra. Sélectionnez le joueur que vous désirez vendre en cliquant dessus. Vous devez avoir au moins quinze joueurs pour pouvoir en vendre et vous ne pouvez pas vendre les joueurs que vous avez empruntés ou achetés récemment. Une fois que vous avez sélectionné le joueur que vous voulez vendre, vous verrez les offres pour ce joueur apparaître au centre de l'écran. S'il y a plusieurs offres sur l'écran, choisissez-en une en cliquant dessus. Pour accepter l'offre en surbrillance, cliquez sur l'icône V en bas de l'écran. Pour refuser toutes les offres, cliquez sur l'icône X. Le joueur en vente peut également refuser l'offre s'il le désire (ex: mauvais salaire, division inférieure) et vous serez peut-être obligé de le licencier si vous voulez absolument vous en débarrasser. Il est également possible que personne ne veuille acheter votre joueur.



HISTOIRE DU MANAGER

WINTER PROGRAMME HALF TERM TOWN LEY SECOND
 GUYARD 3 2 33239 RECOVERY WEEK 3 OF 1990

MANAGER HISTORY OF LAST 2 YEARS

PREVIOUS CLUBS FROM TO MANAGER SPAT

LEAGUE TITLES	MAN	YRS	CUP TITLES	MAN	YRS	
PREMIER LEAGUE	0	0	F.A. CUP	0	0	
DIVISION TWO	0	0	LEAGUE CUP	0	0	
DIVISION TWO	0	0	CHAMPIONS CUP	0	0	
DIVISION THREE	0	0	CUP HIMMERS CUP	0	0	
CONFERENCE	1	1	C.F.A. CUP	0	0	
			CHARITY SHIELD	0	0	
MATCH TYPE	PLAY	MAN	DREN	LOST	FOR	ACH
PREMIER LEAGUE	0	0	0	0	0	0
DIVISION ONE	0	0	0	0	0	0
DIVISION TWO	0	0	0	0	0	0
DIVISION THREE	0	0	0	0	0	0
CONFERENCE	0	0	0	0	0	0
F.A. CUP	0	0	0	0	0	0
LEAGUE CUP	0	0	0	0	0	0
CHAMPIONS CUP	0	0	0	0	0	0
CUP HIMMERS CUP	0	0	0	0	0	0
C.F.A. CUP	0	0	0	0	0	0
CHARITY SHIELD	0	0	0	0	0	0
TOTALS	0	0	0	0	0	0
	4	2	14	0	14	0

MANAGER OF THE MONTH AWARDS - 0
 MANAGER OF THE YEAR AWARDS - 0

MANAGER HISTORY

MAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

1 2 3 4 5 6 7

Vous y trouverez des informations sur votre carrière et sur les clubs, ainsi que tous les classements de ligue et de coupe.



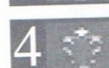
1 Manager. Cliquez sur cette icône pour voir votre histoire personnelle en tant que manager de club et les statistiques des performances de votre équipe.



2 Ligue. L'histoire de votre club, son classement, avec les victoires, les défaites, les matches nuls et les points.



3 Coupe d'Angleterre. Histoire de la coupe FA, de la Coupe de Ligue et du Charity Shield.



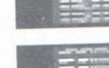
4 Coupe d'Europe. Cliquez sur cette icône pour vous rendre compte que vos chances de remporter la Coupe d'Europe sont tristement minimes.



5 Derniers champions de chaque division. Cliquez sur cette icône pour voir les derniers champions de chaque division. Continuez de cliquer sur cette icône pour passer en revue tous les écrans disponibles.



Dernières finales de coupes. Comme ci-dessus, mais pour toutes les dernières finales de coupes.

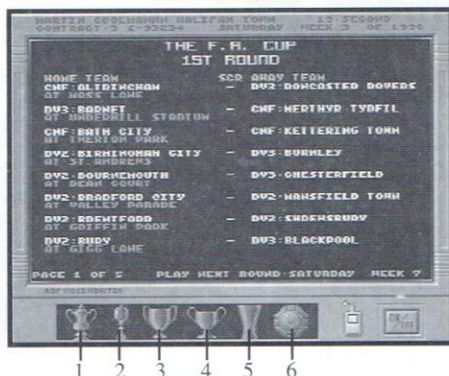


Matches précédents. Cliquez sur cette icône pour faire apparaître l'histoire complète des matches disputés précédemment. Continuez de cliquer sur cette icône pour voir tous les résultats passés de votre club. Tous les clubs contre lesquels vous avez joué apparaîtront en surbrillance.



icône du
menu
principal

LES COUPES



C'est sur cet écran que vous trouverez toutes les informations sur les matches de coupe à venir. Chaque championnat a son icône. Cliquez sur l'icône de votre choix pour voir toutes les pages d'informations disponibles. Si votre équipe participe à un championnat, la rencontre la concernant apparaîtra en surbrillance.

Tous les championnats obéissent aux règles internationales. Les icônes sont les suivantes:



1 La Coupe FA



2 La Coupe de Ligue



3 La Coupe d'Europe



4 La Coupe des Vainqueurs de Coupe



5 La Coupe de l'UEFA



6 Le Charity Shield



COMMENCER UN MATCH



Cliquez sur le sifflet du menu principal pour commencer le match.

Vous avez recruté du personnel, mis de l'ordre dans vos finances, étudié les statistiques de vos joueurs et choisi les onze meilleurs ainsi que quelques remplaçants au cas où. C'est maintenant que vous allez voir le résultat de tout ce travail. Si votre équipe est "invalidée" (c'est possible, si l'un des onze joueurs choisis a quitté le club car il n'avait pas de contrat ou si un joueur est blessé), vous passerez à l'écran de sélection d'équipe pour réorganiser votre équipe.

Une fois l'équipe opérationnelle, vous irez à l'écran match illustré ci-dessus.

1 Affichage du joueur. Cliquez sur cette icône pour passer en revue les différentes représentations possibles.

2 Ballon. Cliquez sur cette icône pour activer/désactiver le ballon.

3 Tactiques. Cliquez sur cette icône pour changer de tactiques, voir les tactiques des joueurs et comparer vos statistiques avec celles de l'équipe adverse. L'action s'interrompt lorsque vous cliquez sur cette icône.

4 Vitesse de match. Choisissez la vitesse de déroulement du match en cliquant sur les icônes suivantes: >> pour accélérer la vitesse de 10 unités, > pour accélérer d'1 unité, << et < pour ralentir la vitesse. Pour interrompre le jeu, cliquez sur || ou appuyez sur la touche P du clavier, puis cliquez à nouveau pour reprendre le jeu.

Vos onze meilleurs joueurs seront également affichés, ainsi que ceux de l'équipe adverse. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez un commentaire du match. Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, son nom apparaît en surbrillance. Si vous faites bien attention à cela et au commentaire, vous vous ferez une bonne idée des capacités d'un joueur.

Juste au-dessus du commentaire, vous pouvez voir l'horloge du match. Au bout de 45 minutes, vous irez à l'écran de mi-temps, expliqué à la page suivante.

ÉCRAN DE MI-TEMPS

MARTIN COULHAM BILLY TOM 22 SECOND									
CONTINENT 2 2 35234 SATURDAY WEEK 3 OF 1996									
PRESENT MATCH DATA									
DIVISION TWO MATCH									
SHREWSBURY 1 (1)									
MILFARK TOM 0 (0)									
PLAYER	RATE	SHOTS	G	TACKLES	PASSES	SU			
M. Iest	62%	0:0	0	0:0	1:0	1			
Youngs	132%	0:0	0	3:2	1:1	0			
Craze	22%	0:0	0	0:0	2:1	0			
Rogan	682%	0:0	0	2:0	1:2	0			
Reid	37%	0:0	0	1:3	7:2	0			
Donne	512%	0:0	0	1:1	1:1	0			
Taylor	96%	0:0	0	1:3	5:1	0			
HBE	76%	1:1	0	3:0	2:1	0			
MARTIN	100%	1:2	0	1:1	1:0	0			
Craze	11%	0:0	0	3:0	1:2	0			
Deeslon	77%	0:0	0	1:1	7:1	0			
Drasby	82%	0:0	0	0:0	0:0	0			
Peake	0%	0:0	0	0:0	0:0	0			
Constable	8%	0:0	0	0:0	0:0	0			
TIME	21:59	5:3	0	20:11	30:15	1			

1 2 3 4 5 6

Sur cet écran, vous pouvez faire entrer des remplaçants, changer de tactiques et voir des données sur le déroulement du match jusqu'à présent. Vous irez également à cet écran si l'un de vos joueurs est blessé pendant un match, afin de le remplacer.

Les cinq premières icônes de la liste ci-dessous fonctionnent exactement de la même façon que les icônes équivalentes décrites dans la partie Sélection d'équipe.



1 Sélection d'équipe. Cette icône vous permet de retourner à l'écran de sélection d'équipe à partir de tout autre écran de cette section.



2 Tactiques des joueurs. Cette icône vous permet de changer la formation de votre équipe et les tactiques individuelles de chaque joueur.



3 Tactiques d'équipe. Cette icône vous permet de changer la formation tactique de votre équipe.



4 Données de match des joueurs. Les performances personnelles de chacun des onze joueurs choisis sont affichées sur cet écran.



5 Match. Cliquez sur cette icône pour obtenir tous les détails sur le match. Vous y trouverez des informations sur votre équipe et sur celle que vous affrontez, ainsi qu'un rapport météo et des renseignements sur l'arbitre.



6 Données de match de l'équipe adverse. Les performances personnelles de chacun des onze joueurs de l'équipe adverse sont affichées sur cet écran.

Lorsque vous aurez effectué tous les changements voulus et acheté votre sandwich au saucisson, cliquez sur l'interrupteur On/Off pour commencer la deuxième mi-temps.

FIN DE LA SAISON

À la fin de chaque saison, vous recevez des rapports détaillés vous informant sur les équipes promues et reléguées, les vainqueurs des coupes et les seconds, le manager de l'année, le manager de ligue de l'année et la récompense "Golden Studs" décernée au meilleur joueur.

Juste avant de commencer une nouvelle saison, vous voyez également un rapport de fin de saison vous donnant toutes les statistiques sur votre performance.

LICENCIER ET RECRUTER. NOUVEAUX CONTRATS

Si votre équipe n'a pas été particulièrement brillante, ou si vous avez un gros découvert, il y a de grandes chances que vous vous fassiez renvoyer. Par contre, si votre équipe a fait des prouesses, il est très probable que d'autres équipes vous offrent un poste dans leur club.

JOHN ATKINSON
CONTRACT EXTENSION

BANK ACCOUNT 2719530
CLUB CREDIT 18877503

CONTRACT LENGTH 0
SIGNING BONUS 0

PLAYER	RATING
Hilbert	Good *
Longbert	Fair ***
R. Kewlin	Good ****
Prindiville	Good *
Hessson	Good ***
Peale	Fair *****
Joruck	Good *
Lorner	Fair ****
Broadman	Good ****
Smith	Good *
Gerson	Good *
J. Atkinson	Good *****
Edwards	Good *
Blackford	Good *
Donstive	Good *
Pekerson	Good *
Graven	Good *
Casson	Fair *****

OK

Hellaw: Town
Division 3
Dewerhan
Conference

En bas à droite de cet écran, il peut y avoir une liste des autres clubs prêts à vous engager, en plus de votre propre club. Pour voir ce qu'un club vous offre, cliquez sur son nom. Notez la durée du contrat et la prime d'engagement. Si la durée du contrat indique zéro, cela signifie que c'est à vous de choisir (entre un et cinq ans). Cliquez sur la durée du contrat et tapez un chiffre. Lorsque vous avez choisi l'offre que vous allez accepter (s'il y en a plusieurs), cliquez sur OK pour continuer le jeu.

CONSEILS

Changez la formation de votre équipe pour contrer les tactiques de vos adversaires et tirer parti de leurs faiblesses. Ne gardez pas la même formation pendant des semaines.

Achetez des joueurs dégagés de tout contrat par l'intermédiaire du téléphone. Remarque: vous ne pouvez acheter des joueurs que s'ils ne font pas partie des quatorze premiers d'une équipe.

Si vous êtes promu à la division supérieure, augmentez toujours votre niveau de sécurité d'une étoile minimum.

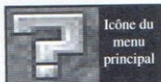
Essayez d'obtenir de l'argent de vos directeurs avant de demander un prêt bancaire coûteux.

Essayez de faire en sorte que tous vos jeunes joueurs signent un contrat de cinq ans.

Ne postulez pas pour un emploi dans un autre club, à moins d'être un manager de haut niveau. Sinon, vos directeurs perdront confiance en vous et refuseront de vous donner de l'argent. Vous pourriez même vous faire renvoyer.

Il est important de savoir combien de salariés vous avez. N'employez pas de personnel superflu.

Sauvegardez le jeu avant un match important. Cela vous permettra de rectifier vos tactiques si vous vous faites battre à plates coutures.



icône du
menu
principal

OPTIONS DE JEU



1 Terrain. Sélectionnez cette icône pour établir les options de jeu. Vous pouvez décider combien de rapports de ligue (League Reports) et de rapports de coupe (Cup Reports) vous voulez recevoir. Vous pouvez également déterminer les écrans (View Screens) que vous voulez voir, ainsi que les graphismes pour les matches. Cliquez sur les options pour les activer ou les désactiver. C'est là que les vrais fans de statistiques pourront voir des rapports pour chaque match. Si c'est la première fois que vous jouez à Premier Manager, vous avez intérêt à recevoir uniquement les rapports concernant la ligue dans laquelle vous jouez. Vous pourrez toujours réactiver tous les rapports quand vous serez plus habitué au jeu. Tous les rapports de match activés apparaîtront avant que vous ne commenciez votre match.

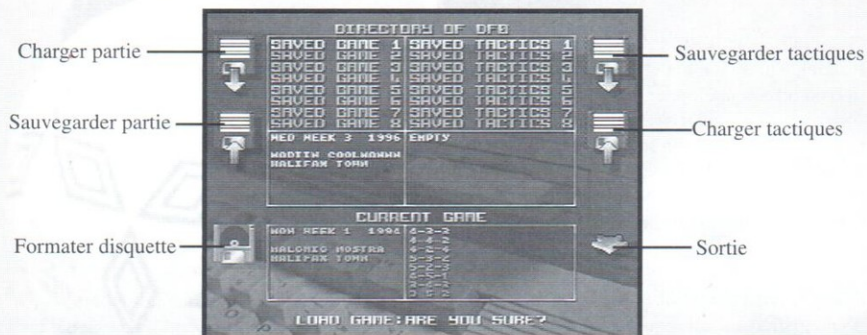


2 Note de musique. Cet écran d'options vous permettra de changer la couleur de l'arrière-plan, ainsi que la barre de surbrillance que vous utilisez dans le jeu. Pour changer de couleur, cliquez sur l'un des codes couleurs (R, G ou B) et entrez un nombre (entre 0 et 255), puis appuyez sur Return. Quand vous aurez entré les trois nombres, la couleur changera en conséquence. Pour modifier la barre de surbrillance, cliquez dessus afin de passer en revue les choix disponibles. Vous pouvez également modifier le pointeur de la souris et activer/désactiver les effets sonores en cliquant sur le texte pour passer en revue les options disponibles.

Pour retourner au menu principal, cliquez sur l'interrupteur On/Off en bas à droite de l'écran.



SAUVEGARDER UNE PARTIE ET DES TACTIQUES VERSION AMIGA UNIQUEMENT



Cet écran vous permet de sauvegarder une partie ou des tactiques, et de les charger ultérieurement à partir d'une disquette ou du disque dur. Veillez à insérer une disquette dans le lecteur avant de sélectionner cette option sur le menu principal. Si vous jouez sur un Amiga 500/600, cliquez sur l'icône du menu principal; une fois l'écran de sauvegarde affiché, placez la disquette de sauvegarde dans le lecteur et cliquez sur "DIRECTORY OF DF0" (répertoire de DF0) en haut de l'écran en utilisant le bouton droit de la souris.

Format: PM3 utilise une méthode de formatage spéciale pour sauvegarder toutes les données des matches sur une disquette. Vous devez utiliser cette fonction pour formater votre disquette avant de pouvoir sauvegarder une partie ou des tactiques sur disquette. Comme mentionné ci-dessus, insérez une disquette vierge dans le lecteur avant de choisir cette option. **NE FORMATEZ AUCUNE DE VOS DISQUETTES DE JEU.** Cliquez sur l'icône et suivez les instructions à l'écran.

Pour sauvegarder une partie, cliquez sur l'icône Sauvegarde (vous pouvez utiliser les deux premiers emplacements si vous sauvegardez sur disquette et les huit si vous sauvegardez sur disque dur) et suivez les instructions à l'écran. Pour charger une partie, cliquez sur l'icône Charger, sélectionnez une partie à charger et suivez les instructions à l'écran.

Pour sauvegarder une série de tactiques, cliquez sur l'icône Sauvegarder Tactiques. Pour charger des tactiques, cliquez sur l'icône Charger Tactiques. La procédure est la même que pour sauvegarder et charger des parties.

En haut de cet écran, vous verrez "DIRECTORY OF DF0" (répertoire de DF0). C'est le répertoire de sauvegarde par défaut pour les utilisateurs de disquettes. Pour choisir un autre répertoire, cliquez sur "DIRECTORY OF DF0" afin de passer en revue tous les répertoires disponibles.

DES PROBLEMES?

Si De Premier Manager 3 vous pose des problèmes de chargement, renvoyez le jeu à votre détaillant, ou à Gremlin Interactive à l'adresse indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler Gremlin Interactive, entre 9h30 et 17h30, heure britannique, du lundi au vendredi, au numéro suivant: 19 (+44) 742 753423.

Gremlin Interactive Ltd.. se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Gremlin Interactive Ltd. n'apporte aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel" et était correct au moment de sa publication. Gremlin Interactive Ltd. apporte certaines garanties limitées au logiciel et au support de celui-ci. Gremlin Interactive Ltd. ne pourra être tenu responsable de toute perte ou dommage, spécial, indirect ou conséquent, ou toute perte ou dommage causé par ou subi à la suite de toute perte ou corruption des données provenant de l'utilisation du logiciel.

GARANTIE LIMITEE

Gremlin Interactive Ltd. garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés est exempt de tout défaut de matière première et de vice de fabrication, pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Au cours de cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Ltd. à l'adresse indiquée au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une description des problèmes, du support défectueux et de votre adresse.

Cette garantie s'ajoute à vos droits statutaires, sans les affecter.

Cette garantie ne s'applique pas aux programmes logiciels, eux-mêmes, qui sont fournis "tels quels", et ne s'applique pas non plus au support ayant fait l'objet d'un mauvais traitement, d'un endommagement, d'une corruption ou d'une usure excessive.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les renseignements contenus dans Premier Manager 3 font l'objet d'un copyright appartenant à Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à se servir de ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne n'est autorisé à transférer, donner ou vendre, toute partie de ce manuel, ou des renseignements contenus sur le disque, sans l'autorisation préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou personnes reproduisant toute partie de ce programme, sur n'importe quel support, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright et pourra faire l'objet d'une poursuite, à la discrétion du détenteur du copyright.

NUR FÜR BENUTZER VON AMIGA 1200/600/500

BETREIBEN VON PREMIER MANAGER 3 VON DISKETTEN

1. Legen Sie die *Premier Manager 3*-Diskette 1 in das Standardlaufwerk.
2. Schließen Sie Ihre Maus an Port 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein. Befolgen Sie alle Anweisungen auf dem Bildschirm.

INSTALLATION VON PREMIER MANAGER 3 AUF EINER AMIGA-FESTPLATTE

1. Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein.
2. Legen Sie die *Premier Manager 3*-Spieldiskette 1 beim Workbench-Bildschirm ein.
3. Klicken Sie zweimal das "Install PM3"-Icon an.
4. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DAS SPIELEN VON DER FESTPLATTE

Nach der Installation von *Premier Manager* auf Ihrer Festplatte können Sie Ihre Disketten an einem sicheren Ort aufbewahren und von der Festplatte spielen.

1. Gehen Sie zum Workbench-Bildschirm.
2. Klicken Sie zweimal die Festplatten-Partition an, in der Sie *Premier Manager 3* installiert haben.
3. Klicken Sie zweimal das *Premier Manager 3*-Icon an.

Sollten beim Laden oder Drucken irgendwelche Probleme auftreten, dann lesen Sie bitte die Readme-Datei auf Diskette 1. Klicken Sie dazu einfach zweimal das entsprechende Icon an, und die Textdatei wird geöffnet.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

UNTERSCHREIBEN DES VERTRAGS UND AUSWAHL DER MANNSCHAFT



Wählen Sie eine der Tafeln, indem Sie sie mit dem linken Mausknopf (LMK) anklicken. Daraufhin erscheint eine unterbrochene Linie auf der Tafel. Tragen Sie darauf Ihren Namen ein, und drücken Sie <Return> (die Eingabetaste). Nun sehen Sie ein Foto und den Namen einer Mannschaft der Conference League (also der untersten Spielklasse). Sie können ein anderes Foto oder einen neuen Verein wählen, indem Sie auf die Pfeile rechts und links daneben klicken, um durch alle Gesichter und Conference-League-Teams zu scrollen. Wir haben auch leere Bilder eingefügt, damit Sie im Spiel nicht mit einem Gesicht herumlaufen müssen, mit dem Sie alte Damen erschrecken und als Nebenbeschäftigung für Horrorcomics Modell sitzen könnten. **Beachten Sie bitte**, daß die oben erwähnte Foto-Option in der Amiga 500/600-Version des Spiels nicht zur Verfügung steht.

Premier Manager 3 kann von zwei Personen gleichzeitig gespielt werden. Nachdem Spieler 1 seinen (oder ihren) Namen eingegeben, ein Foto und einen Verein gewählt hat, klickt Spieler 2 die unbenutzte Tafel an und gibt seinen Namen in eine Reihe bringen. Suchen Sie dann das gewünschte Fenster, geben Sie die darin sichtbare Zahl ein, und drücken Sie <Return>.

Sobald Sie mit Ihrer Einstellung zufrieden sind, drücken Sie die Leertaste, oder klicken Sie "Start Game" (Spiel starten) unten auf diesem Bildschirm an.

KOPIERSCHUTZ

Nach dem Unterschreiben des Vertrags erscheint ein Anleitungsbildschirm, auf dem Sie aufgefordert werden, eine Zahl vom Code-Rad einzugeben, das Ihrer Spielpackung beiliegt. Sie sollten zu diesem Zweck die beiden angegebenen Buchstaben in eine Reihe bringen. Suchen Sie dann das gewünschte Fenster, geben Sie die darin sichtbare Zahl ein, und drücken Sie <Return>.

FREUNDSCHAFTSSPIELE VOR SAISONBEGINN



Nach der Teamauswahl haben Sie die Möglichkeit, bis zu vier Freundschaftsspiele zu absolvieren. Es ist zwei Wochen vor Saisonbeginn. Die Icons mit den Zahlen 1 bis 4 unten links auf dem Bildschirm stehen für die Daten der Spiele, die Sie auf Wunsch vor Beginn der Saison ansetzen können. Wenn Sie die 1 anklicken, sehen Sie, daß das erste Freundschaftsspiel für Montag der ersten Woche 1994 angesetzt ist (Monday Week 1 of 1994). Spiel 2 findet am Mittwoch (Wednesday) der ersten Woche statt, 3 und 4 stehen für zwei weitere Spiele in der zweiten Woche vor Saisonbeginn.

Möchten Sie nur ein Freundschaftsspiel absolvieren, dann wählen Sie ein Zahlen-Icon und eine Mannschaft von der Liste als Gegner, indem Sie zuerst das Team und dann den Ein-/Aus-Schalter (On/Off) unten rechts auf dem Bildschirm mit dem Mauscursor anklicken. Wollen Sie dagegen mehr als ein Spiel ansetzen, wählen Sie Ihr erstes Freundschaftsspiel wie oben beschrieben, und klicken Sie dann ein weiteres Zahlen-Icon und einen neuen Gegner an. Klicken Sie weiter auf die Icons 1 bis 4, um durch alle verfügbaren Mannschaften zu scrollen. Sobald Sie Ihre Freundschaftsspiele festgelegt haben, klicken Sie den "On/Off"-Knopf an, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Freundschaftsspiele sind nützlich, weil Sie dabei Ihren Kader vor Saisonbeginn beobachten können. Hier sind noch große und kleine Veränderungen möglich, bevor die Saison beginnt. Andererseits gehen Sie dabei das Risiko ein, Verletzungen zu kassieren oder sogar Spieler vor Beginn der Saison vom Platz gestellt zu sehen. Außerdem verdienen Sie bei Auswärts-Freundschaftsspielen kein Geld.

Wir empfehlen Ihnen dringend, den Rest dieses Handbuchs durchzulesen und unseren Hinweisen zu folgen, bevor Sie das Icon "Play Match" (Match spielen) vom Hauptmenü wählen.



Freundschaftsspiel-Icons (Friendly Matches). Klicken Sie diese Icons an, um Freundschaftsspiele anzusetzen.



Spielplan-Icon (Fixture). Klicken Sie hier, um den Spielplan für Ihre Mannschaft aufzurufen.



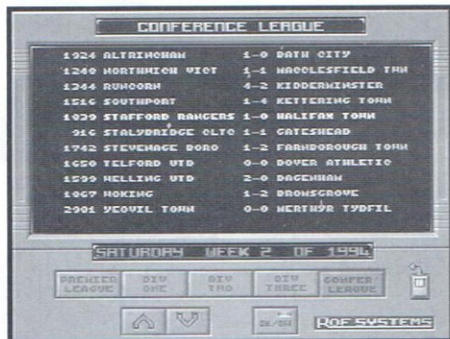
Icon zum Aufrufen der aktuellen Mannschaft (Current Team). Damit können Sie Ihre Mannschaftsaufstellung und die Beurteilung der einzelnen Spieler abrufen.

ERGEBNISBERICHTE UND ERGEBNIS-MONITOR



ERGEBNISBERICHTE (RESULTS REPORTS)

Wenn Sie in den Spieloptionen (Game Options) diese Funktion wählen, sehen Sie das Ergebnis jedes gespielten Matches. Sie können auch nur die Ergebnisberichte für Ihre eigene Spielklasse wählen. Auf diesem Bildschirm erscheinen das Endergebnis des Spiels, die Torschützen (Goal Scorers), die Zuschauerzahl, das Wetter (unten links), der Name des Schiedsrichters (unten rechts), verletzte Spieler (Injuries) und gelbe oder rote Karten (Cards). Um alle verfügbaren Seiten zu sehen, klicken Sie "Next" (Nächste) unten auf dem Bildschirm an. Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie "Exit" (Verlassen) an.



ERGEBNIS-MONITOR (RESULTS MONITOR)

Wenn Sie in den Spieloptionen den Ergebnis-Monitor einschalten, erscheint dieser nach jedem Ihrer Spiele. Darauf sehen Sie das Ergebnis aller Spiele. Klicken Sie die Knöpfe der einzelnen Spielklassen an, um deren Ergebnisse abzurufen, und scrollen Sie mit den Pfeilknöpfen links neben dem "On/Off"-Knopf nach oben und unten durch die Ergebnislisten. Mit dem "On/Off"-Knopf kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

ANMERKUNG

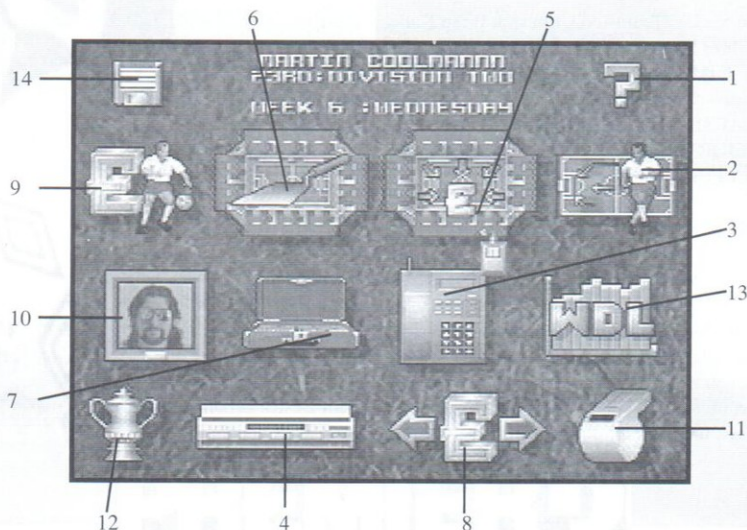
Wenn Sie sich entschieden haben, nicht alle Freundschaftsspiele wahrzunehmen, jedoch die Spielberichte für Freundschaftsspiele eingeschaltet haben, müssen Sie "Match" unten auf dem Bildschirm anklicken, damit PM3 die Ergebnisse errechnen kann. PM3 ist auf Echtzeit-Spielpläne ausgelegt, daher muß jedes Match gespielt werden, damit die Positionen in der Liga etc. kalkuliert werden können.



DER BILDSCHIRM VOR DEM SPIEL

Wenn Sie das Icon "Play Match" im Hauptmenü angeklickt haben, sehen Sie den Bildschirm vor dem Spiel. Hier erfahren Sie, in welcher Spielklasse und gegen wen Sie antreten. Klicken Sie "Match" unten auf dem Bildschirm an, um das Fußballspiel zu starten. Auf diesem Bildschirm erfahren Sie auch, ob Sie eine ungültige Mannschaft aufgestellt haben. Falls in Ihrer Spielklasse keine Spiele stattfinden und Sie die Ergebnisberichte eingeschaltet haben, gelangen Sie zum entsprechenden Bildschirm. Haben Sie keine Berichte gewählt, dann kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

HAUPT-OPTIONSBILDSCHIRM



- 1** Spielloptionen **2** Team-Icon **3** Telefon **4** Faxgerät **5** Sponsoren
6 Stadionausbauten **7** Aktenmappe **8** Vereinsfinanzen
9 Transfermarkt **10** Manager-Karriere **11** Match spielen
12 Die Pokale **13** Ligatabellen **14** Spiel sichern/laden

Auf diesem Bildschirm finden Sie alle wichtigen Icons, mit denen Sie Ihre Mannschaft an die Spitze der Premier League bringen können. Einige Icons werden Sie häufiger verwenden als andere, und die Reihenfolge der Benutzung ist ganz beliebig. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Funktionen und Einsatzmöglichkeiten jedes Icons.



TEAMAUSWAHL (TEAM SELECTION)

Wählen Sie das Team-Icon, um sich Ihren Kader anzusehen. Einzelheiten zu den Veränderungen, die Sie an Ihrer Mannschaft vornehmen können, finden Sie unter "Teamanalyse- und Auswahlbildschirm" (Team Analysis / Selection). Ihre Mannschaft ist in fünf Bereiche aufgeteilt, die jeweils durch eine bestimmte Farbe gekennzeichnet sind. Es gibt folgende Farben:

TORWARTE (GOALKEEPERS) - DUNKELGRÜN

VERTEIDIGUNG (DEFENCE) - HELLGRÜN

MITTELFELD (MIDFIELD) - GELB

ANGRIFF (ATTACKERS) - ORANGE

ERSATZSPIELER (RESERVES) - ROT

Sie werden außerdem bemerken, daß vor dem Nachnamen jedes Spielers ein Buchstabe steht. Dies ist nicht der Anfangsbuchstabe seines Vornamens (wenn es so wäre, würde dies auf mangelnde Phantasie der Eltern hinweisen), sondern bezeichnet die Position des Spielers. So bedeutet G Owens nicht, daß der Name des Spielers George Owens lautet, sondern daß er ein Torwart (Goalkeeper) ist. Sie können zwar jeden Spieler in jeder Position einsetzen, doch empfiehlt es sich nicht gerade, einen Torwart im Angriff spielen zu lassen. Er wird zwar sein Bestes geben, doch das ist in dieser Position nicht viel, und er wäre den Gegenspielern hoffnungslos unterlegen.

TEAMANALYSE- UND AUSWAHLBILDSCHIRM (TEAM ANALYSIS/SELECTION)

Auf diesem Bildschirm erhalten Sie alle Informationen, die Sie brauchen, um einen unbesiegbaren Kader zusammenzustellen (oder das Beste aus einem Haufen Stammtischkicker herauszuholen). Um einen der folgenden Bildschirme zu verlassen, klicken Sie den "On/Off"-Schalter unten rechts auf dem Bildschirm an.

Auf dem Teamauswahl-Bildschirm (Team Selection) werden alle Spieler mit genauen Angaben zu ihren Fähigkeiten aufgeführt:

HN = Handling (Torwartfähigkeit)

TK = Tackling (Ballabnahme)

PS = Passing (Pässe)

SH = Shooting (Schußgenauigkeit)

HD = Heading (Kopfballstärke)

CR = Control (Ballkontrolle)

NORRIS COOLMOUTH BOLTONS TOWN 12:220000 CONTRACTS: 3 2 50234 MEDICALS: 100000 REEL: 3 OF 10000									
TEAM SELECTION									
T	PLAYER NAME	HN	TK	PS	SH	HD	GR	INFO	ON PLAYER
1	YOUNG	1	10	11	11	11	11	11	11
2	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
3	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
4	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
5	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
6	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
7	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
8	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
9	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
10	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
11	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
12	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
13	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
14	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
15	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
16	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
17	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
18	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
19	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
20	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
21	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
22	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
23	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
24	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
25	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
26	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
27	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
28	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
29	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
30	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
31	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
32	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
33	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
34	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
35	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
36	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
37	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
38	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
39	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
40	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
41	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
42	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
43	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
44	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
45	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
46	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
47	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
48	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
49	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
50	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
51	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
52	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
53	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
54	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
55	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
56	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
57	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
58	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
59	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
60	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
61	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
62	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
63	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
64	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
65	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
66	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
67	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
68	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
69	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
70	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
71	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
72	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
73	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
74	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
75	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
76	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
77	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
78	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
79	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
80	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
81	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
82	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
83	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
84	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
85	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
86	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
87	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
88	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
89	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
90	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
91	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
92	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
93	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
94	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
95	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
96	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
97	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
98	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
99	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
100	REID	1	10	11	11	11	11	11	11
TEAM RATING: GOOD XXX									

(Informationen zu den Icons finden Sie auf den folgenden Seiten.)

Die Zahlen innerhalb dieser Rubriken zeigen das Können Ihres Spielers im jeweiligen Bereich an. Die Bewertung reicht von 1 bis 99. Steht also bei einem Ihrer Angreifer in der Rubrik TK die Zahl 90, bedeutet dies, daß er zu den besten Tacklern der Welt gehört. Steht dort jedoch die Zahl 10, heißt das, daß er nicht mal einem Fünfjährigen den Ball abjagen könnte.

Die Spieler, Mannschaften und Mitarbeiter sind außerdem in Leistungsklassen eingeteilt. Dadurch können Sie sich einen guten Überblick über die Fähigkeiten, Stärken und Schwächen sowohl einzelner Personen als auch des ganzen Teams verschaffen. Es gibt folgende Leistungsklassen:

1. Befriedigend (Fair)
2. Gut (Good)
3. Sehr gut (Very Good)
4. Hervorragend (Superb)
5. Außergewöhnlich (Outstanding)
6. Weltklasse (World Class)
7. Einmalig (Exceptional)
8. Unübertroffen (The Ultimate)

Die ersten drei dieser Leistungsklassen verwenden außerdem ein Sterne-System. Ein Spieler in der Klasse "Fair*" wäre demnach eine ziemliche Niete. In den ersten drei Leistungsklassen gibt es bis zu fünf * hinter der Bewertung, so daß eine Mannschaft mit der Einschätzung "Very Good" gefolgt von ***** fast die Kategorie "Superb" erreichen würde.

FÄHIGKEITEN

Die ersten vier der oben genannten Fähigkeiten verstehen sich von selbst, doch die Kategorien "Control" und "Fitness" müssen etwas genauer erläutert werden.

CONTROL (BALLKONTROLLE)

Damit ist die Fähigkeit Ihres Spielers gemeint, den Ball unter Kontrolle zu bringen, ihn zu dribbeln und bei einem Tackling im Ballbesitz zu bleiben. Spieler mit besserer Ballkontrolle meistern diese Aufgaben leichter.

FITNESS

Spieler in hervorragendem körperlichen Zustand haben einen Wert über 90. Je niedriger die Zahl ist, desto weniger fit ist der Spieler, und desto größer wird die Wahrscheinlichkeit einer Verletzung. Sie sollten die Fitneß jedes Spielers genau im Auge behalten, denn eine Überlastung sowohl im Spiel als auch im Training kann fatale Folgen haben. Dies gilt auch für den Einsatz eines Spielers, der gerade eine Verletzung überstanden hat.

SPIELER UND IHRE STATISTISCHEN WERTE - TEAMAUSWAHL

Wählen Sie einen Spieler, indem Sie ihn mit dem linken Mausknopf anklicken. Damit rufen Sie eine Liste der statistischen Werte dieses Spielers auf der rechten Bildschirmseite auf. Hier erhalten Sie alle Informationen, die Sie brauchen, um über das weitere Training des Spielers zu entscheiden und sich über seinen bisherigen Trainingsplan (Training Schedule), sein Alter (Age), Gehalt (Wage), die Anzahl der erzielten Tore (Goals Scored) oder beim Torwart die einkassierten (Conceded), die Versicherung (Insurance), wenn vorhanden, Einzelheiten zum Vertrag (Contract Details - mehr Informationen dazu erhalten Sie über das Telefon) sowie über diesen Spieler verhängte Disziplinarpunkte zu informieren.

DAS VERSCHIEBEN VON SPIELERN

Um einen Spieler zu verschieben, markieren Sie den gewünschten Spieler mit dem linken Mausknopf. Gehen Sie dann an die Stelle, an der Sie ihn einsetzen wollen, und drücken Sie den rechten Mausknopf. Daraufhin wechseln die beiden Spieler ihren Platz. Unterhalb Ihres Kaders sehen Sie eine Reihe von Leerplätzen. Sollte es Ihnen irgendwann aufgrund von Verletzungen oder aus anderen Gründen nicht möglich sein, eine komplette Mannschaft aufzustellen, dann können Sie für Ihre Ersatzspieler (Subs) eine dieser Leerzeilen einsetzen. Auf diese Weise können Sie mit einer Mannschaft antreten, die nicht die volle Spielerzahl hat.

Unten auf dem Teamauswahl-Bildschirm sehen Sie eine Gesamtwertung für Ihre Mannschaft. Behalten Sie diese Wertung im Auge, wenn Sie im weiteren Verlauf des Spiels Spieler kaufen, verkaufen und auswechseln, da sie Ihnen einen guten Eindruck von der Leistung Ihres Teams als Ganzes vermittelt.

Am unteren Bildschirmrand erscheinen 8 Icons, mit denen Sie verschiedene Informationen und Spielfähigkeiten abrufen können. Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die Möglichkeiten beim Anklicken jedes Icons.



Haupt-Teamauswahl-Icon (Main Team Selection). Damit gehen Sie von allen anderen Bildschirmen in diesem Abschnitt zurück zum Haupt-Teamauswahlbildschirm.



Spielertaktik-Icon (Player Tactics). Damit können Sie Ihre Mannschaftsaufstellung und die Spielertaktik jedes einzelnen Spielers ändern.

LEISTUNGSBESPRECHUNG FÜR JEDEN EINZELNEN SPIELER (PERFORMANCE BRIEFING)

Hier geben Sie jedem einzelnen Spieler Anweisungen. Wählen Sie einen Spieler von der Liste, indem Sie ihn mit dem LMK anklicken. Gehen Sie nun zur Liste mit den persönlichen Anweisungen rechts auf dem Bildschirm. Hier haben Sie drei Optionen: "Attacking", "Passing" und "Defensive". In diesen Kategorien können Sie jedem Spieler nach Ihren Wünschen neue Anweisungen geben.

ATTACKING (ANGRIFF)

Unter dieser Überschrift können Sie die Prozentzahl für Pässe (Passing) und Läufe (Running) sowie die Schußentfernung (Shooting Distance) des Spielers verändern. Möchten Sie zum Beispiel die Prozentzahl der Pässe für einen Spieler erhöhen, ziehen Sie den Mauscursor auf die Zahl, und drücken Sie den LMK, um den Prozentwert zu erhöhen. Sie sollten dabei beachten, daß Laufen und Pässe miteinander verbunden sind. Wenn Sie also den Prozentwert für Läufe erhöhen, verringert sich der für die Pässe und umgekehrt. Wenn Sie "Shooting" anklicken, gehen Sie durch alle verfügbaren Optionen.

PASSING (PÄSSE)

Hier verändern Sie die Art der Pässe eines Spielers. Schalten Sie mit dem linken oder rechten Mausknopf durch die verfügbaren Optionen für Entfernung (Distance), Spielfeldbereich (Pitch Area) und Höhe (Height).

DEFENSIVE

Klicken Sie "Tackling" an, um zwischen den Einstellungen Leicht (Soft), Mittel (Medium) oder Hart (Hard) zu wählen. Unter "Marking" (Deckung) haben Sie die Auswahl zwischen Zonen- (Zonal) und Manndeckung (Man).

Wenn Sie auf der Spielfeldkarte mit dem rechten Mausknopf einen der fünfzehn quadratischen Bereiche anklicken, sehen Sie die Position all Ihrer Spieler, sobald der Ball in diesem markierten Bereich ist. Dadurch sollten Sie in der Lage sein, Ihre Mannschaft perfekt auszurichten, ihre Fähigkeiten optimal einzusetzen und vielleicht sogar ihre Schwächen zu kaschieren.



Teamtaktik-Icon (Team Tactics). Hier können Sie die Positionen Ihrer ersten Elf verändern und entscheiden, wer Mannschaftskapitän (Captain) und dessen Vertreter (Vice Captain) sein soll. Um einen neuen Kapitän oder Vertreter zu bestimmen, ziehen Sie den Mauscursor auf die Option "Captain" bzw. "Vice Captain", und schalten Sie mit dem linken oder rechten Mausknopf durch Ihre Spieler. Sie können außerdem bestimmen, wer Eckstöße (Corners), Anstöße (Kick offs) und Elfmeter (Penalties) ausführen soll und welche Spieler an der Ausführung von Freistößen (Free Kicks) beteiligt sein sollen. Um die beteiligten Spieler auszuwechseln, klicken Sie mit dem rechten oder linken Mausknopf die Spielernummern an, um alle durchzugehen.

Um die taktische Aufstellung Ihrer Mannschaft auf eine der vorgegebenen Formationen festzulegen, klicken Sie mit dem LMK "Tactic" (Taktik) an, um durch die verfügbaren Optionen zu gehen. Wenn Sie möchten, können Sie aber auch Ihre eigenen bevorzugten taktischen Aufstellungen einsetzen und sichern. Um die Aufstellung Ihrer Spieler zu ändern, markieren Sie den entsprechenden Spieler durch Anklicken seines Namens auf der Liste mit dem LMK. Gehen Sie danach auf das Spielfeld. Sie können den Spieler entweder durch Ziehen mit der Maus bei gedrücktem Mausknopf und Loslassen an der entsprechenden Stelle in die gewünschte Position bringen oder einfach die Spielernummer einmal mit dem LMK anklicken. Benutzen Sie nach Auswahl des Spielers den Mauszeiger, um über das Spielfeld zu gehen, und drücken Sie erneut den LMK, um den Spieler an der gewünschten Stelle zu positionieren.

Achten Sie dabei genau auf die statistischen Werte der Spieler. Wenn Sie optimale Leistungen wollen, sollten Sie Linksfüßer (Left footers) auf der linken und Rechtsfüßer (Right footers) auf der rechten Seite einsetzen.



Icon für Matchdaten der Spieler (Players Match Data). Auf diesem Bildschirm wird die persönliche Leistung jedes Spielers Ihrer Elf aufgeschlüsselt. Ein Beispiel:

PLAYER (SPIELER)	RATE (WERTUNG)	SHOTS (SCHÜSSE)	G (TORE)	TACKLES (BALLABNAHMEN)	PASSES (PÄSSE)	SV (GEHALTEN)
Nostra	93%	12:5	3	14:3	10:6	0

Daraus ergibt sich, daß die Gesamtleistung des Spielers Nostra 93% der möglichen 100 beträgt, daß er zwölfmal in Richtung Tor geschossen und es dabei fünfmal verfehlt hat. Er hat drei Tore erzielt und vierzehn Tackles ausgeführt, von denen drei erfolgreich waren. Er hat 10 Pässe geschossen, von denen sechs ihr Ziel nicht erreicht haben. "SV" ist nur für Torwarte gültig und steht für die Anzahl der von ihnen gehaltenen Torschüsse. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie die Summe der statistischen Daten Ihres Teams. Sie können dort ablesen, wie lange Ihre Mannschaft in Ballbesitz war (Possession) und wie viele Schüsse, Tore, Tackles, Pässe und gehaltene Schüsse auf ihr Konto gehen.



Begegnungs-Icon (Fixture). Klicken Sie dieses Icon an, um Einzelheiten über das nächste Spiel abzurufen, d.h. die Wertung Ihrer Mannschaft und Ihres nächsten Gegners. Sie können dabei Ihren eigenen Torwart, Ihre Verteidigung, Ihr Mittelfeld und Ihren Angriff sowie die Gesamtwertung für Ihre Mannschaft mit den Werten des Opponenten vergleichen. Auf diesem Bildschirm wird das Leistungsklassen- und Sterne-System verwendet, damit Sie einen guten Überblick über die einzelnen Bereiche Ihrer Mannschaft gewinnen. Wenn Sie diese Angaben geschickt auswerten, können Sie Ihr Team so ausrichten, daß es die Schwächen des anderen ausnutzt. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie außerdem eine genaue Aufstellung aller bisherigen Begegnungen der beiden Mannschaften. Spielen die beiden das erste Mal gegeneinander, dann erscheinen hier nur Nullen.



Erste-Hilfe- & Arzt-Icon (First Aid & Physio). Auf diesem Bildschirm erscheinen die Verletzungen Ihrer Spieler, wenn es welche gibt, sowie die Art der Behandlung.

Hier entscheiden Sie, wie Ihre verletzten Spieler behandelt werden sollen. Ihr Arzt (Physio) kann einige Verletzungen selber behandeln. Je besser er ist, desto eher ist er in der Lage, auch mit schwereren Verletzungen fertigzuwerden. Ein durchschnittlicher Arzt kann nur vier Spieler gleichzeitig behandeln (die besseren Ärzte nehmen bis zu acht Patienten auf, die schlechteren nur zwei), doch er ist billiger als das Krankenhaus (Hospital) oder die Privatklinik Lillishall, wenn auch

nicht annähernd so effektiv. Ihr Arzt kann alle Verletzungen betreuen, während solche mit einer Dauer von sieben bis zehn Wochen im Krankenhaus behandelt werden können. Verletzungen, die länger als zehn Wochen dauern, können nach Lillishall überwiesen werden. Die Einweisung in ein Krankenhaus oder nach Lillishall mag zwar teuer sein, sie stellt jedoch sicher, daß Ihre Spieler rasch wiederhergestellt werden.



Zeitplan-Icon (Timetable). Hier sehen Sie eine Liste der bisher absolvierten Spiele mit der Art des Spiels (Conference-Match, FA-Cup-Match usw.), dem Gegner und dem Ergebnis.



Bleistift-Icon. Haben Sie die Nase voll davon, daß Ihr bester Torschütze Giggs heißt? Ist Ihr Torwart so schlecht, daß Sie meinen, er verdiene den Namen Wilmott nicht? Dann sollten Sie diese Funktion nutzen. Klicken Sie zuerst dieses Icon und dann den Namen des Spielers an, den Sie ändern möchten. Geben Sie den neuen Namen ein, und drücken Sie <Return>. Daraufhin erscheint der Spieler in Ihrer Mannschaftsaufstellung mit neuem Namen.

Sobald Ihre Mannschaft ganz Ihren Wünschen entspricht, klicken Sie den "On/Off"-Knopf an, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



DIE GESCHÄFTLICHE SEITE

JOB CENTRE					
YOUR EMPLOYEES	TYPE	RATING	WAGE	AG	
O. NIGHTSON	YOUTH TEAM	FAIR AAA	£70	46	
S. HOSS	SCOUT	GOOD AA	£175	43	
G. BARNETT	COACH (MD)	GOOD A	£120	45	
G. BLACKSTONE	COACH (PS)	GOOD AAA	£125	47	
VAGABONDS	TYPE	RATING	WAGE	AG	
F. PASCOE	ASSISTANT	GOOD AA	£160	42	
F. SANDFORD	PHYSIO	FAIR AA	£50	40	
T. YORKE	HEAD COACH	GOOD A	£125	43	
G. WEALD	COACH (TK)	FAIR AAA	£50	40	
TEAM		DIVISION		A	

1 **Arbeitsamt-Icon (Job Centre).** Klicken Sie dieses Icon an, um die verfügbaren Mitarbeiter zu sehen, die Sie in Ihren Stab aufnehmen können. Alle Mitarbeiter werden nach dem Leistungsklassen- und Sterne-System (Rating) bewertet, genau wie die Spieler. Je höher ihre Wertung, desto mehr Gehalt (Wage) verlangen sie, doch Sie können auch sicher sein, eine höhere Leistung zu erhalten als von einer niedriger bewerteten Person. Um einen Mitarbeiter einzustellen, klicken Sie einfach dessen Namen mit dem linken oder rechten Mausknopf an, und sein Name erscheint in der Liste Ihrer Mitarbeiter.

Es lohnt sich, ab und zu im Arbeitsamt nachzufragen, um möglicherweise bessere Mitarbeiter einzustellen. Wenn Sie einen Mitarbeiter aufgrund ungenügender Leistungen entlassen möchten, wählen Sie dessen Namen durch Anklicken in der Liste. Der Computer fragt Sie daraufhin, ob Sie diese Person wirklich entlassen wollen. Wenn dies der Fall ist, drücken Sie Y für "Yes" (Ja), sonst N für "Nein". Im Entlassungsfall verschwindet dann der Name des Mitarbeiters von der Liste. Um Ihre Mitarbeiter durch bessere Kräfte zu ersetzen, müssen Sie zuerst die alten entlassen. Hat Ihr Cheftrainer z.B. die Wertung "Fair**", und Sie möchten ihn durch einen mit der Wertung "Good**" ersetzen, müssen Sie den Cheftrainer mit "Fair**" zuerst entlassen, bevor Sie den besseren einstellen können.

Sobald Sie einen Angestellten entlassen haben, verschwindet er von der Liste Ihrer Mitarbeiter. Gehen Sie dabei jedoch überlegt vor, denn wenn Sie Mitarbeiter entlassen oder einstellen, müssen Sie ihnen ungefähr zwei Monatsgehälter zahlen.

Von Zeit zu Zeit möchten Sie sich vielleicht auch um die Managerposition bei einem anderen Verein bewerben. Informationen zu freien Stellen finden Sie über das Faxgerät (schlagen Sie dazu im Kapitel "Das Faxgerät" nach). Unten auf dem Arbeitsamt-Bildschirm erscheinen der Name des Vereins und die Spielklasse, in der er sich befindet, wie hier zu sehen:

TEAM	DIVISION	A
Chesterfield	Division 2	N

Um die Stelle anzunehmen, klicken Sie das N an, um daraus ein Y zu machen. Wenn Ihre Bewerbung um die neue Stelle Erfolg hat, bietet Ihnen der neue Verein einen Vertrag an. Akzeptiert der Verein Ihre Bewerbung nicht, dann werden Sie in einem Fax darüber informiert.

Sie sollten bei Ihren Bewerbungen vorsichtig vorgehen, denn wenn Sie ständig abgewiesen werden, verliert Ihr Vorstand das Vertrauen zu Ihnen. Dann könnten Sie plötzlich feststellen, daß Ihre Stelle zu vergeben ist.

Im Arbeitsamt sollten Sie mindestens einen Managerassistenten (Assistant Manager), einen Cheftrainer (Head Coach), einen Arzt (Physio) und einen Späher (Scout) einstellen. Die Besetzung dieser Stellen gewinnt an Bedeutung, wenn Sie die anderen Icons auf diesem Bildschirm benutzen.



2 Vorstands-Icon (Directors). Hier finden Sie heraus, wie gut Sie mit Ihren Fähigkeiten als Fußballmanager ankommen. Sie sehen hier die Bewertung Ihrer Managerleistung und das Vertrauen Ihres Vorstands und der Fans in Ihr Können.

Sie können auf diesem Bildschirm außerdem Geld vom Vorstand anfordern. Klicken Sie dazu "Apply for Money" an, geben Sie die benötigte Summe ein, und drücken Sie <Return>. Sie erfahren dann, ob Ihre Forderung angenommen (accepted) oder abgelehnt (declined) wurde. Auf diese Weise können Sie schnell an das Geld kommen, das Sie brauchen, um "diesen gewissen" Spieler zu kaufen oder neue Einrichtungen zu bauen, aber seien Sie nicht zu überrascht, wenn Sie eine Absage bei Nachfragen über große Summen erhalten, falls das Vertrauen des Vorstands ziemlich niedrig ist.

Wenn Ihr Verein zuwenig Geld hat oder Sie nicht wieder in die Verlegenheit kommen wollen, auf dem untersten Tabellenplatz gelandet zu sein, dann können Sie kündigen. Klicken Sie dazu "Hand In Resignation" an, und bestätigen Sie durch Drücken von Y (Ja) oder N (Nein). Wenn Sie Ihre Stellung aufgeben, müssen Sie allerdings wieder ganz von vorn anfangen.



3 Versicherungs-Icon (Insurance). Dies ist ein wichtiger Faktor bei der Verwaltung einer Fußballmannschaft. Sie können Ihre Spieler gegen jegliche Verletzungen auf dem Platz oder außerhalb versichern. Es stehen drei Gruppen von Versicherungen zur Verfügung:

Group one: Die billigste Versicherung, doch sie stellt sicher, daß die Spieler ihr Gehalt von der Versicherung bezahlt bekommen, während sie verletzt sind.

Group two: Wie oben, aber zusätzlich werden auch die Kosten für die Behandlung der Spieler übernommen.

Group three: Schließt alle Leistungen von "Gruppe 2" ein, doch außerdem erhalten Sie noch eine Bargeldsumme als Entschädigung für verletzte Spieler. Auch wenn der Spieler als Folge der Verletzung seinen Beruf aufgeben muß, entschädigt die Versicherung Sie dafür.



4 Jugendmannschaft-Icon (Youth Team). Der Trainer Ihrer Jugendmannschaft sucht ständig nach förderungswürdigen Talenten. Klicken Sie mit einem beliebigen Mausknopf "Type of Youth Player Required" (Art des gewünschten Jugendspielers) an, um durch alle verfügbaren Spielertypen zu scrollen. Auf der Liste am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Fähigkeiten, nach denen der Jugendtrainer Ausschau halten kann. Ist z.B. "Handling" (Torwartkönnen) nicht dabei, wäre es reine Zeitverschwendung, ihn nach einem Spieler mit dieser Eigenschaft suchen zu lassen.



5 Trainings-Icon. Hier entscheiden Sie, wie jeder einzelne Spieler trainiert werden soll. Neben jedem Spieler sehen Sie seine statistischen Werte, die Ihnen einen Hinweis auf das benötigte Training geben. Sie entscheiden, welche Fähigkeit Sie trainieren und wie hart das Training sein soll. Wenn Sie einen Stürmer (Striker) haben, der leichtes Training (Low) in der Kategorie "Handling" erhält (wobei Einsatz der Hand sich für einen Stürmer natürlich nicht empfiehlt), dessen Training Sie auf Hartes Trainieren (Hard) von Schüssen (Shots) umstellen wollen, klicken Sie "Handling" unter der Überschrift TRAIN (Training) an, bis der Text auf "Shots" steht, und ändern Sie auf gleiche Weise "Low" unter INTENSE (Intensität) zu "Hard". Sie können das Training eines Spielers jederzeit umstellen, doch Sie sollten sich vorsehen, daß Sie niemanden zu hart trainieren, da dies zu Verletzungen im Training führen kann, wodurch all Ihre vorherigen Trainingsbemühungen um diesen Spieler umsonst gewesen wären.

Wenn das Training Erfolge bringen soll, empfiehlt es sich, im Arbeitsamt Spezialtrainer anzuwerben. Diese Trainer können die Fähigkeit Ihrer Mannschaft in einem bestimmten Bereich entscheidend verbessern. Wenn hinter der Berufsbezeichnung des Trainers (Coach) die Buchstaben PS stehen, bedeutet dies z.B., daß sich dieser Trainer auf Pässe spezialisiert hat. Durch Einstellen eines spezialisierten Trainers können Sie diese Fähigkeit bei Ihren Spielern gezielt verbessern.



6 Späher-Icons (Scout). Sie können gleichzeitig bis zu vier Späher (Scouts) für sich arbeiten lassen, wenn Sie genug Geld dafür haben. Unter dem Titel "Scout Report" (Späherbericht) finden Sie eine Reihe von Anweisungen, die Sie Ihrem Späher geben können. Um diese zu ändern, können Sie per Mausclick durch den Text scrollen. Ihr Scout kann angewiesen werden, die folgenden Aufgaben zu erfüllen:

Spy on Opponents' Tactics (Taktik der Gegner beobachten): Dies ist eine sehr nützliche Funktion. Sie können dabei die Taktik, statistischen Werte und Positionen aller Spieler des nächsten Gegners in jedem beliebigen der fünfzehn Spielfeldbereiche sehen. Klicken Sie auf den entsprechenden Bereich, um die Positionen zu erfahren und dadurch Rückschlüsse auf Angriffs- und Defensivtaktiken des Gegners zu ziehen. Nutzen Sie diese Informationen, wenn Sie die Taktik Ihrer eigenen Mannschaft bestimmen.

Report On Club And Players (Über Verein und Spieler berichten): Wählen Sie eine Spielklasse und einen Verein, und Ihr Späher erledigt den Rest. Er informiert sich gründlich und gibt Ihnen dann eine genaue Übersicht über jeden Spieler der gewählten Mannschaft. Um die Liga und den Verein zu wählen, klicken Sie einfach auf den Liga- oder Vereinsnamen, um zum nächsten weiterzugehen. Wie viele Spielklassen Ihr Späher überwachen kann, hängt von seiner Wertung ab.

Search for Type and Rating (Nach Typ und Wertung suchen): Legen Sie Fähigkeit (Skill), Wertung (Rating) und den besseren Fuß (Foot) fest, indem Sie den jeweiligen Text anklicken, und wählen Sie dann die Liga (Division). Daraufhin sieht sich Ihr Späher dort nach einem geeigneten Spieler um.

Negotiate Free Transfer (Freien Transfer aushandeln): Wählen Sie diese Option, damit Ihr Späher sich in dem gewählten Verein nach Spielern mit freiem Transfer umsieht, um Ihnen Geld zu sparen. Notfalls sucht er die gesamte Spielklasse nach einem entsprechenden Spieler ab.

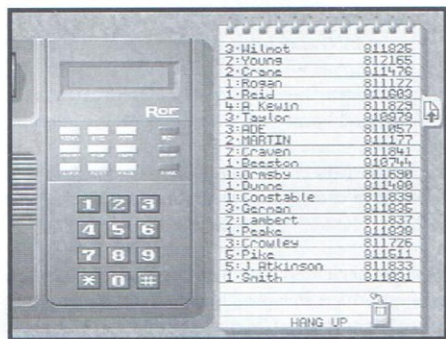
TELEFON UND FAXGERÄT

Dies sind zwei wichtige Ausrüstungsgegenstände; wenn Sie sie vernachlässigen, hat dies negative Auswirkungen auf Ihre Mannschaft und Ihre Finanzen.

TELEFON



Damit können Sie jeden Spieler Ihrer Mannschaft und jeden Verein in England anrufen, um sich dort Spieler zu leihen oder zu kaufen.

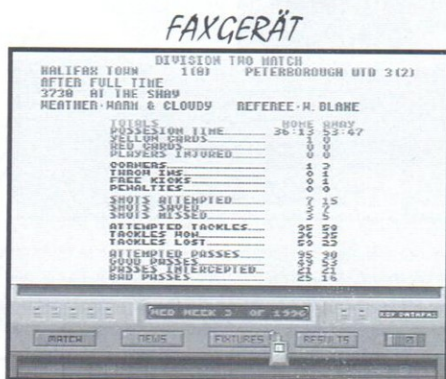


Um einen Spieler aus Ihrer Mannschaft anzurufen, klicken Sie einfach seinen Namen an. Daraufhin erhalten Sie eine vollständige Übersicht über seine Eigenschaften und Fähigkeiten, seinen Trainingsplan sowie seinen vertraglichen Status und seine Motivation. Falls seine Moral abgesunken ist, können Sie ihm eine Bonuszahlung anbieten, um ihn neu zu motivieren. Dies bietet sich besonders dann an, wenn Ihr Team in letzter Zeit häufig verloren hat. Auf diesem Bildschirm können Sie auch Spieler entlassen. Tun Sie jedoch nichts, was Sie später bereuen könnten. Um einen Spieler zu feuern, klicken Sie "Sack The Player" an und bestätigen mit Y (Yes - Ja) oder N (Nein).

Die Zahl vor dem Namen jedes Spielers steht für die Länge seines Vertrages. Sie sollten vor Beginn Ihres ersten Matches und am Anfang jeder neuen Saison einen Blick darauf werfen. Wenn eine Null vor dem Namen des Spielers steht, heißt dies, daß er bei Ihrem Verein nicht unter Vertrag steht (z.B. 0: Nostra 881178). Sie sollten diesen Spieler anrufen und ihm einen neuen Vertrag anbieten, wenn Sie ihn behalten möchten. Der Spieler kann den Vertrag jedoch ablehnen, falls er ihm nicht zusagt. Bieten Sie dem Spieler ein neues Gehalt (Wage), einen Vertrag (Contract) und eine Ablösesumme (Signing Fee) an. Die Höhe der jeweiligen Summe liegt ganz bei Ihnen. Klicken Sie den entsprechenden Text an, geben Sie Ihr Angebot ein, und schließen Sie jede Kategorie mit <Return> ab. Lassen Sie sich auf keinen Fall auf jede Forderung eines Spielers ein. Anstatt immer nachzugeben, sollten Sie in jedem Einzelfall das beste Geschäft aushandeln. Wenn Sie die Vertragsdauer Ihrer Spieler nicht im Auge behalten, könnten Sie sich nach den ersten paar Spielen der Saison plötzlich ohne Ihren Starstürmer oder Ihren katzengeilen Torwart wiederfinden.

Gehen Sie mit Hilfe der Lasche rechts am Notizblock durch alle Seiten Ihres Adreßbuches. Wenn Sie einen anderen Verein anrufen möchten, klicken Sie dessen Namen an, oder wählen Sie durch Anklicken der entsprechenden Telefontasten die Nummer. Daraufhin erscheint eine komplette Liste der Spieler des Vereins mit ihren stärksten Eigenschaften vor dem Namen (z.B. TK: Nostra). Wenn Sie einen der Spieler ausleihen oder kaufen möchten, klicken Sie seinen Namen an. Der Computer fragt Sie daraufhin, ob Sie kaufen (Buy) oder ausleihen (Loan) wollen. Geben Sie L für Ausleihen oder B für Kaufen ein. Wenn Sie sich für "Loan" entscheiden, bittet der Computer Sie, die Anzahl der Wochen einzugeben, für die Sie den Spieler ausleihen möchten. Bestätigen Sie die Zahl mit <Return>. Wenn Sie Erfolg haben, wird der Spieler für die gewünschten Wochen an Sie ausgeliehen. Seien Sie aber nicht allzu überrascht, wenn Sie in der Conference League spielen und Ryan Giggs sich weigert, an Sie ausgeliehen zu werden. Sie können nur jeweils zwei ausgeliehene Spieler in der Mannschaft haben. Wenn Sie sich für den Kauf eines Spielers entscheiden, erfahren Sie entweder, daß er nicht zum Verkauf steht (Not for Sale), oder werden zu einem Angebot

aufgefordert (Make a Bid). Geben Sie dann die Ablösesumme für den Verein (Club Fee) und den Spieler (Player Fee), sein Gehalt (Wage) und die Länge des angebotenen Vertrags (Length of Contract) ein, und drücken Sie <Return>. Der Spieler teilt Ihnen dann mit, ob Ihr Angebot ganz oder teilweise angenommen wurde (accepted). Sie können es mit einem neuen Gebot versuchen, aber diese Methode des Spielerkaufs kann sich als ziemlich teuer erweisen.

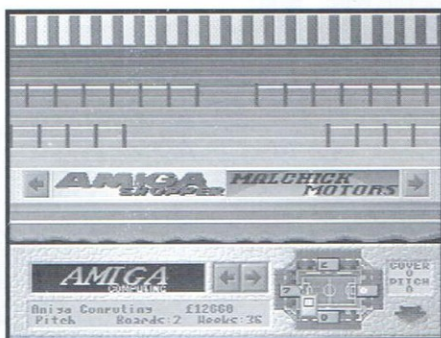


Klicken Sie dieses Icon an, um Neuigkeiten (News) und Informationen über Zuschüsse (Grants), Geldstrafen (Fines), Verletzungen (Injuries), Transfers, Angebote (Offers) und Steuerbescheide (Tax Bills) zu erhalten. Wenn jemand mit Ihnen Verbindung aufnehmen will, schickt Ihnen diese Person ein Fax. Bei jedem Eintreffen einer solchen Nachricht werden Sie durch die Meldung "FAX IN" davon in Kenntnis gesetzt.

Durch das Faxgerät erhalten Sie außerdem Informationen über kommende Spiele (Fixtures), Ergebnisse (Results) der letzten Runde der Ligaspiele und eine Analyse (Breakdown) Ihres letzten Spiels. Faxmeldungen erhalten Sie von anderen Managern, die mit Ihnen sprechen wollen, und von Spielern, die sich im Training verletzt haben.

Klicken Sie die entsprechenden Knöpfe auf dem Faxgerät an, um "Match", "News" (Neuigkeiten), "Fixtures" (Angesetzte Spiele) oder "Results" (Ergebnisse) abzurufen. Um den Fax-Bildschirm zu verlassen, klicken Sie den "On/Off"-Schalter unten rechts auf dem Faxgerät an.

SPONSOREN



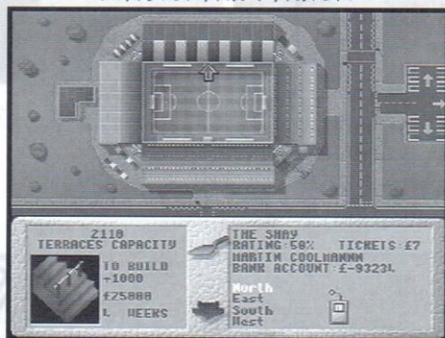
Durch Anklicken des Sponsoren-Icons im Hauptmenü gelangen Sie ins Stadion. Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie Werbetafeln mit den Einzelheiten über den jeweiligen Sponsor. Um durch alle verfügbaren Sponsoren zu scrollen, klicken Sie die Rechts- und Linkspfeile neben den Werbetafeln an. Achten Sie auf die Informationen unter der Werbetafel. Dort sehen Sie, wo die Werbung untergebracht werden soll (Bande - Pitch oder Dach - Covering), wie viele Tafeln (Boards) gewünscht werden, wieviel die Firma dafür zu zahlen bereit ist und für wie viele Wochen (Weeks) sie werben will. Einige Sponsoren bieten eine einmalige Zahlung an, während andere wöchentlich bezahlen möchten. Wenn Sie sofort Geld brauchen, sollten Sie die einmalige Zahlung wählen. Wöchentliche Zahlungen dagegen bringen Ihnen insgesamt mehr ein und sorgen für regelmäßige Zahlungseingänge.

Um Ihre Werbeflächen zu füllen, klicken Sie die Sponsorentafeln an. Sofern genug Platz dafür ist, werden sie dann im Stadion angebracht. Um durchs Stadion zu scrollen, benutzen Sie das Stadion-Icon rechts auf dem Bildschirm. Die Zahlen in diesem Icon zeigen an, wie viele freie Werbeflächen im jeweiligen Stadionbereich zur Verfügung stehen. Neben dem Icon sehen Sie ein Textfeld, in dem angegeben wird, ob die freien Flächen sich an der Bande (Pitch) oder der Überdachung (Cover) befinden.

Sie können die Zahl der Werbeflächen erhöhen, indem Sie Ihr Stadion überdachen (siehe "Stadionausbauten"). Daraufhin können die Firmen ihre Werbetafeln auch an der Dachkante anbringen. Sie sollten dabei bedenken, daß die Stadionseite gegenüber Ihren eigenen Fans die begehrteste ist und daher am schnellsten voll wird. Wenn Sie anfangen, ist es unwahrscheinlich, daß Sie sofort genügend Sponsoren finden, um all Ihre Werbeflächen zu füllen, doch mit zunehmendem Erfolg werden sich auch mehr Interessenten einfinden.

Um diesen Bildschirm zu verlassen, klicken Sie den roten Pfeil unten rechts an.

STADIONAUSBAUTEN



Stadionausbauten sind in England inzwischen kein Luxus mehr, sondern aufgrund neuer Vorschriften eine Notwendigkeit. Auf diesem Bildschirm können Sie Verbesserungen an Ihrem Stadion vornehmen und die Vorteile dieser Modernisierungen genießen. Seien Sie dabei jedoch vorsichtig: Können Sie sich das neue Dach auch leisten? Oder sollten Sie das Geld lieber für Sitze auf den Tribünen oder diesen "unentbehrlichen" Verteidiger ausgeben? Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Klicken Sie mit dem Cursor Ihr Stadion an. Daß Sie einen bestimmten Stadionbereich gewählt haben, sehen Sie daran, daß der rote Pfeil darauf zeigt. Sie können dann entscheiden, ob Sie die Kapazität erhöhen (Capacity), die Tribünen überdachen (Covering), Sitze einbauen (Seating) oder neue Einrichtungen schaffen wollen (Facilities).

Sobald Sie den Stadionbereich gewählt haben, klicken Sie das Stadion-Informationsfeld unten links auf dem Bildschirm an, um durch die verfügbaren Möglichkeiten zu scrollen. In diesem Feld finden Sie alle nötigen Informationen: wieviel die Umbauten kosten werden (To Build), wie lange die Bauzeit sein wird (X Weeks - Wochen) und um welche Zahl die Zuschauerkapazität dabei erhöht wird (Capacity). Wenn Sie bessere Tribünen, einen großen Parkplatz oder Räume für den Fanclub bauen wollen, klicken Sie die Maurerkelle an, und die Arbeiten werden sofort begonnen. Während Sie Arbeiten wie den Bau eines neuen Daches, neuer Tribünen oder zusätzlicher Sitze durchführen, sinkt das Fassungsvermögen dieses Stadionbereichs auf 12% der normalen Kapazität, bis die Arbeiten abgeschlossen sind.

Es folgt eine Beschreibung der einzelnen Ausbauten, die Sie vornehmen können:

TERRACING AND SEATING (TRIBÜNEN UND SITZE)

Je besser die Tribünen und Sitze sind, desto mehr Fans werden ins Stadion kommen. So zieht eine überdachte Tribüne mit Sitzplätzen und guten Serviceeinrichtungen eher Zuschauer an als eine windige Stehtribüne mit Verpflegung, die nicht mal ein Hund anrühren würde. Wenn Sie auf Tribünen Sitzplätze einbauen, können Sie ein bißchen mehr für die Plätze verlangen. Steht Ihnen der Sinn nach Luxus, dann können Sie sogar Holzsitze (Wood) durch Kunststoffsitze (Plastic) ersetzen.

COVERING (ÜBERDACHUNG)

Selbst einfachste Überdachung sorgt für mehr Zuschauer im Stadion und erhöht außerdem die Kapazität für Werbetafeln, wodurch Sie zusätzliche Einnahmen erzielen.

FACILITIES (SERVICEEINRICHTUNGEN)

Dadurch erhöhen Sie die Einnahmen aus dem Verkauf verschiedener Waren wie Mützen, Schals und anderer vereinsbezogener Produkte.

SUPPORTERS CLUB (FANCLUB)

Für einen echten Fußballfan gibt es nichts Schlimmeres, als draußen im Regen mit denen Schlange stehen zu müssen, die nur alle Jubeljahre mal ins Stadion kommen. Wenn Sie ein Gebäude für den Fanclub bauen, sorgen Sie also dafür, daß der harte Kern der Fans zu jedem Spiel kommt, egal wie das Wetter ist und egal wie schlecht Sie spielen.

UNDER-SOIL HEATING (RASENHEIZUNG)

Dadurch verhindern Sie, daß Spiele im Winter verschoben werden müssen und sich am Saisonende die Termine häufen.

FLOODLIGHTS/SCOREBOARD (FLUTLICHT/ANZEIGETAFEL)

Sie gehören zu den Verbesserungen, die das Stadion im Ganzen aufwerten.

CAR PARK (PARKPLATZ)

Teuer und sieht nicht nach viel aus, aber damit wird Ihr Stadion für viele Besucher leichter zugänglich, und die Zuschauerzahlen steigen.

SAFETY (SICHERHEIT)

Damit verbessern Sie den Sicherheitsstandard Ihres Stadions. Der englische Fußballbund (FA) setzt sehr strenge Sicherheitsmaßstäbe und bestraft Vereine, die diese nicht einhalten. Mindestens einmal pro Saison können Sie mit einem Besuch der FA-Prüfer rechnen, und das kann teuer werden, also sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

ÄNDERN DES STADION-NAMENS

Um den Namen Ihres Stadions zu ändern, klicken Sie den bestehenden Namen an, geben Sie den neuen Namen auf der unterbrochenen Linie ein, und drücken Sie <Return>. Sie können auch die Namen der vier Haupttribünen ändern, indem Sie diese mit dem rechten Mausknopf anklicken.



Eintrittskarten-Icon (Club Tickets). Hier können Sie die Eintrittspreise für Liga- und Pokalspiele (League/Cup) auf Steh- und Sitzplätzen (Terraces/Stands) festlegen.

Klicken Sie die “+/-”-Knöpfe an, um den Preis zu senken oder zu erhöhen. An den Diagrammen unten auf dem Bildschirm können Sie ablesen, ob Sitz- oder Stehplätze beliebter sind und wie viele Zuschauer Sie im Saisondurchschnitt (Season Average) haben.



Stadionwerbung-Icon (Pitch Board). Eine vollständige Aufstellung der Firmen, die auf den Tafeln in Ihrem Stadion werben, wieviel sie zahlen und für wie viele Wochen sie die Werbeflächen gebucht haben. Klicken Sie dieses Icon erneut an, um durch die vier Stadionbereiche (North/Nord, East/Osten, South/Süden und West/Westen) zu gehen. Durch Anklicken eines beliebigen anderen Icons verlassen Sie diesen Bildschirm.



Stadioninfo-Icon (Ground Info). Auf diesem Bildschirm erfahren Sie alle Einzelheiten zu Ihrem Stadion. Dazu gehören die Ausbauten und die Bauzeit dafür ebenso wie der augenblickliche Zustand (Status) Ihres Stadions. Außerdem wird eine Gesamtbewertung Ihres Stadions in Prozent angegeben. Je besser sein Zustand ist, desto höher auch der Prozentwert.

Um zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie den “On/Off”-Knopf unten rechts auf dem Bildschirm an.



DER TRANSFERMARKT



Hier finden die eigentlichen Transfergeschäfte statt. Hier können Sie Altlasten abladen und neue Spieler unter Vertrag nehmen, um Ihren Kader zu stärken. Gegen Mitte der Saison nimmt die Zahl der verfügbaren Spieler deutlich ab. Sie haben also die Möglichkeit, entweder am Anfang oder gegen Ende der Saison neue Spieler zu kaufen. Auch in der Saisonmitte stehen zwar Spieler zur Verfügung, doch sind diese selten besonders lohnend.



Scroll-Icon. Mit diesem Icon können Sie den Bildschirm nach oben oder unten verschieben, wenn die gesamte Spielerliste nicht auf einen Bildschirm paßt.



2 Statistik-Icon (Stats). Hier werden die Spieler nach Kategorien sortiert, die Sie durch erneutes Anklicken durchgehen können (z.B. Passing, Shooting, Handling). Dadurch sparen Sie Zeit, wenn Sie einen bestimmten Spielertyp suchen. Um die persönlichen Werte eines einzelnen Spielers oben auf dem Bildschirm aufzurufen, klicken Sie mit dem Mauscursor seinen Namen an. Diese Einzelheiten müssen Sie kennen, bevor Sie für einen Spieler bieten.

Um einen Spieler auszuwählen, markieren Sie ihn durch Anklicken seines Namens und klicken dann das Kauf-Icon an.



3 Transferkauf-Icon (Transfer Buy). Sobald Sie einen Spieler gewählt haben und sicher sind, daß Sie ihn kaufen wollen, klicken Sie dieses Icon an, um den Bietvorgang zu starten. Die Informationen über den Spieler sind dabei weiterhin oben auf dem Bildschirm zu sehen, um Ihnen einen Anhaltspunkt für ein realistisches Gebot zu geben. Bevor Sie Ihr Angebot machen, sollten Sie überprüfen, wieviel Geld Ihnen Ihr Vorstand dafür zugestanden hat. Diese Information sehen Sie unten links auf dem Bildschirm. Wenn der Vorstand mit Ihrer Wahl nicht einverstanden ist, sehen Sie dort eine dicke, fette Null. Und selbst wenn er Ihnen Geld zugesteht, könnte die Summe für den Kauf des Spielers nicht ausreichen. Sie sollten bei Ihren Kaufversuchen Vorsicht walten lassen, denn wenn Sie Ihr Gebot machen, beginnen sich garantiert auch andere Vereine für diesen Spieler zu interessieren, und wenn Sie nicht genug Geld auf den Tisch legen, wird Ihnen der Spieler von jemand anderem weggeschnappt. Sie schneiden sich damit also ins eigene Fleisch.

Wenn Sie genug Geld zum Bieten haben, geben Sie die Summe ein, mit der Sie den Spieler gewinnen wollen, und bestätigen Sie jede Eingabe mit <Return>. In der Bildschirmmitte erscheinen

daraufhin die Einzelheiten aller Gebote, von denen Ihr eigenes markiert ist. Steht Ihr Gebot ganz oben auf der Liste, dann können Sie bei diesem Gebot bleiben. Drücken Sie dazu statt einer neuen Eingabe einfach <Return>. Ist Ihr Gebot dagegen niedriger als die anderen, Sie möchten diesen Spieler aber trotzdem kaufen, dann machen Sie bei jeder Eingabe ein höheres Gebot in der Hoffnung, Ihre Konkurrenten auszusteichen. Wundern Sie sich nicht, wenn manche Vereine Sie erst beim letzten Gebot übertrumpfen. Genau das passiert auch im wirklichen Leben, und Sie müssen voll da sein, wenn Sie sich einen Spitzenspieler sichern wollen. Sie haben vier Chancen, für den Spieler zu bieten. Am Ende der Bietrunden erscheint eine Tabelle, in der Ihr Gebot markiert ist, und Sie erfahren, wer den Zuschlag erhält.



4 Spielerverkauf-Icon (Sell Player). Wenn Sie einen Spieler mit zwei linken Füßen loswerden oder durch den Verkauf Ihres Starspielers ans schnelle Geld kommen wollen, klicken Sie dieses Icon an. Daraufhin sehen Sie eine komplette Liste Ihrer Spieler. Wählen Sie den entsprechenden Spieler durch Anklicken. Sie müssen einen Kader von mindestens 15 Spielern haben, bevor Sie einen verkaufen können, und der Verkauf von ausgeliehenen oder gerade erst gekauften Spielern ist nicht möglich. Sobald Sie den Spieler gewählt haben, erscheinen in der Bildschirmmitte die Gebote. Wenn es mehr als eins gibt, können Sie das gewünschte durch Anklicken wählen. Um ein Angebot anzunehmen, klicken Sie das HÄKCHEN-Icon unten auf dem Bildschirm an, nachdem Sie das Gebot markiert haben. Mit dem KREUZ-Icon lehnen Sie die Gebote ab. Auch der Spieler kann, wenn er will, das Angebot ablehnen (ein geringeres Gehalt und eine niedrigere Spielklasse sind nur zwei der Gründe, aus denen er Angebote ablehnen könnte). In diesem Fall müssen Sie ihn möglicherweise entlassen, wenn Sie ihn wirklich unbedingt loswerden wollen. Außerdem besteht natürlich die Möglichkeit, daß Sie keine Gebote für ihn erhalten.



Haupt-
menü-
Icon

KARRIERE DES MANAGERS

MANAGER COLLEGE: HELLER, FORM: 23-50-0000
CONTRACT: 2-1334, ADDRESS: HELLER, 99-1334

MANAGER HISTORY OF LAST 2 YEARS

PREVIOUS CLUBS FROM TO WAGER DROT SPAT

LEAGUE TITLES	NON	YRS	CUP TITLES	NON	YRS
PREMIER LEAGUE	0	0	FA CUP	0	0
DIVISION ONE	0	0	LEAGUE CUP	0	0
DIVISION TWO	0	0	COMMUNITY CUP	0	0
DIVISION THREE	0	1	CUP WINNERS CUP	0	0
CONFERENCE	1	0	CHARITY SHIELD	0	0
MATCH TYPE	PLAY	NON	DROT	LOST	FOR
PREMIER LEAGUE	0	0	0	0	0
DIVISION ONE	0	0	0	0	0
DIVISION TWO	0	0	0	0	0
DIVISION THREE	0	0	0	0	0
CONFERENCE	0	0	0	0	0
FA CUP	0	0	0	0	0
LEAGUE CUP	0	0	0	0	0
COMMUNITY CUP	0	0	0	0	0
CUP WINNERS CUP	0	0	0	0	0
U.C.C. CUP	0	0	0	0	0
CHARITY SHIELD	0	0	0	0	0
TOTALS	90	1	21	23	140
MANAGER OF THE MONTH AWARDS	2				
MANAGER OF THE YEAR AWARDS	0				

1 2 3 4 5 6 7

Hier sehen Sie eine Übersicht über Ihre bisherige Karriere mit allen Vereinen sowie Liga- und Pokaltabellen.



Manager-Icon. Darunter finden Sie Angaben zur persönlichen Karriere des Managers und der Leistung des Teams.



Liga-Icon (League). Hier werden die Geschichte Ihres Vereins, seine Position, Siege (Wins), Niederlagen (Losses), Unentschieden (Draws) und Punkte (Points) aufgelistet.



Englische Pokale (English Cups). Eine Geschichte des FA-Pokals, des Ligapokals und der Charity-Shield-Spiele zwischen Meister und Pokalsieger.



Europapokale (European Cups). Klicken Sie dieses Icon an, um die Wahrheit über Ihre Jagd nach den europäischen Pokalen zu erfahren... ein trauriger Fall.



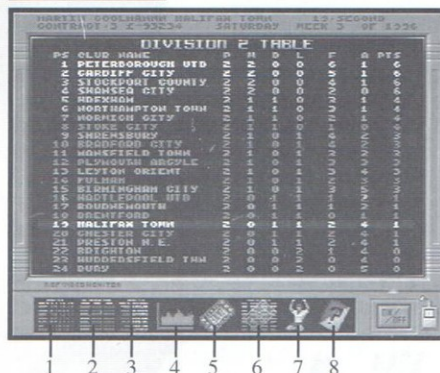
Bisherige Meister (Previous Division Champs). Klicken Sie dieses Icon an, um sich die bisherigen Meister in jeder Liga anzusehen. Durch wiederholtes Anklicken gehen Sie durch die verschiedenen Bildschirme.



Bisherige Pokalfinale (Previous Cup Finals). Wie oben, jedoch für die Pokalfinalspiele.



Bisherige Spiele (Previous Matches). Die gesamte Abfolge der bisherigen Spiele ist zu sehen, wenn Sie dieses Icon anklicken. Klicken Sie es immer wieder an, um durch alle Ergebnisse Ihres Vereins zu gehen. Dabei werden die Mannschaften, gegen die Sie gespielt haben, markiert.



Hier erfahren Sie die gnadenlose Wahrheit über Ihr Team, Ihr Stadion und die Schiedsrichter! Auf diesen Bildschirmen sehen Sie eine ganze Reihe statistischer Angaben zu Ihrer Mannschaft und Ihrem Stadion. Werden Sie davor sitzen und sich im Anblick der Tabellen sonnen, oder müssen Sie sich mal wieder entschuldigen?

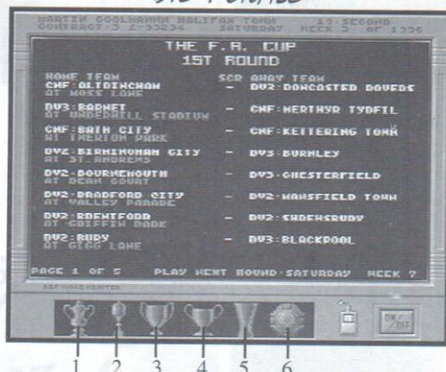
Durch Anklicken der Icons auf diesem Bildschirm erhalten Sie folgende Informationen:

- 1 Ligatabellen-Icon (League Table).** Hier sehen Sie die Tabelle Ihrer Spielklasse mit Ihrer Position sowie den Punkten, die Sie haben bzw. die Ihnen fehlen. (Mit F1 bis F5 wählen Sie die Spielklassen.)
- 2 Heim-Auswärts-Icon (Home Away).** Hier wird die Liga in Heim- und Auswärtsergebnisse aufgeteilt. Dadurch läßt sich die Form jeder Mannschaft besser einschätzen. (Mit F1 bis F5 wählen Sie die Spielklasse.)
- 3 Formdiagramm-Icon (Form Chart).** Aus dem Formdiagramm können Sie Ihre Leistung im Verlauf des ganzen Jahres im Vergleich ablesen. Dabei wird folgende farbliche Kodierung verwendet: Gelb = Sieg, Grün = Unentschieden und Rot = Niederlage. (Mit F1 bis F5 wählen Sie die Spielklasse.)
- 4 Tabellenplatz-Icon (Position).** Dieses Diagramm gibt den Tabellenplatz des markierten Teams Spiel für Spiel an.
- 5 Stadion-Icon (Ground).** Hier erhalten Sie Informationen über Ihr Stadion und über das momentan markierte Team.
- 6 Team-Zeitplan-Icon (Team Timetable).** Eine Übersicht aller Spiele, die das markierte Team noch vor sich hat. Sobald Sie einige Spiele absolviert haben, werden die Ergebnisse hier aufgezeichnet. Klicken Sie erneut das Icon an, um durch alle verfügbaren Seiten zu scrollen.
- 7 Spitzentorjäger-Icon (Top Scorers).** Eine Liste der besten Torjäger in Ihrer Spielklasse. Sie ist besonders nützlich, wenn Sie nach einem neuen Spitzenspieler suchen. (Mit F1 bis F5 wählen Sie die Spielklasse.)
- 8 Schiedsrichter-Icon (Referees).** Eine Aufstellung aller Schiedsrichter für die Spielklasse mit Angaben zu Alter (Age), Anzahl der ausgeteilten roten und gelben Karten (Red/Yellow Cards), geleiteten Spielen (Matches Refereed) und den insgesamt verteilten Disziplinarpunkten (Disciplinary Points). Diese Informationen sollten Ihnen die Entscheidung darüber erleichtern, ob Sie im nächsten Spiel rücksichtslos auf den gegnerischen Stürmer losgehen und ungeschoren davonkommen können. Das einzige, was Sie hier nicht erfahren, ist die Frage, ob der Schiri eine Brille braucht!



Haupt-
menü-
Icon

DIE POKALE



Hier finden Sie sämtliche Informationen zu den kommenden Pokalspielen. Jeder Wettbewerb hat sein eigenes Icon. Um alle Informationen dazu zu sehen, klicken Sie das jeweilige Icon mehrmals an, um die Seiten umzublätern. Wenn Ihr Team in einem der Wettbewerbe dabei ist, wird diese Begegnung markiert.

In all diesen Wettbewerben werden die weltweit gültigen Regeln angewendet. Der Europapokal wird zum Beispiel nach der ersten Runde als Liga gespielt. Es gibt folgende Icons:



Der FA-Pokal (F.A. Cup)



Der Ligapokal (League Cup)



Der Europapokal (European Cup)



Der Europapokal der Pokalsieger (Cup Winners Cup)



Der UEFA-Pokal (UEFA Cup)



Charity Shield (zwischen Meister und FA-Pokalsieger)



Haupt-
menü-
Icon

EIN MATCH SPIELEN



Klicken Sie die Trillerpfeife im Hauptmenü an, um in die Rundum-Action einzusteigen.

Sie haben Mitarbeiter eingestellt, die Finanzen geklärt, die Statistiken Ihrer Spieler studiert und hoffentlich die beste Elf und zur Sicherheit noch ein paar Ersatzspieler ausgewählt. Hier trägt Ihre harte Arbeit nun endlich Früchte. Falls Sie mit einem ungültigen Team antreten (dies kann passieren, wenn der Vertrag eines Ihrer Spieler abgelaufen ist oder jemand verletzt wurde), dann werden Sie zum Teamauswahl-Bildschirm zurückgebracht, um Ihre Mannschaft umzustellen.

Sobald Sie ein gültiges Team haben, kommen Sie zum oben abgebildeten Match-Bildschirm.

1 Spielerabbildungs-Icon (Player Display). Klicken Sie dieses Icon an, um durch die Möglichkeiten der Spielerabbildung zu gehen.

2 Ball-Icon. Mit diesem Icon schalten Sie den Ball ein oder aus.

3 Taktik-Icon (Tactic). Klicken Sie dieses Icon an, um die Teamtaktik zu ändern, die Taktik der einzelnen Spieler zu betrachten und Ihre Statistik mit der Ihres Gegners zu vergleichen. Bei Wahl dieses Icons wird das Match angehalten.

4 Spielgeschwindigkeit (Match Speed). Wählen Sie die Geschwindigkeit, mit der das Spiel ablaufen soll, indem Sie die folgenden Icons anklicken: ">>" zum Beschleunigen des Matches in Zehnerschritten oder ">" für Einerschritte. Mit "<<" oder "<" senken Sie die Geschwindigkeit entsprechend. Um das Spiel anzuhalten, wählen Sie "||", durch erneutes Anklicken nehmen Sie es wieder auf. Auch mit "P" auf der Tastatur können Sie eine Spielpause einlegen.

Sie sehen hier außerdem eine Aufstellung Ihrer Spitzen-Elf und der des Gegners. In der unteren linken Bildschirmecke erscheint ein Kommentar zum Spiel. Sobald ein Spieler im Ballbesitz ist, wird sein Name markiert. Wenn Sie diese Markierungen und den Spielkommentar im Auge behalten, gewinnen Sie einen guten Eindruck von den Fähigkeiten der einzelnen Spieler.

Direkt über dem Spielkommentar sehen Sie die Uhr. Nach 45 Minuten gelangen Sie zum Halbzeit-Taktikbildschirm, der auf der folgenden Seite abgebildet ist.

HALBZEITBILDSCHIRM

MARTIN COOLMAN: HALFTIME TOPIC 19. SEPTEMBER 1996

PRESENT MATCH DATA

DIVISION TWO MATCH

SHREWSBURY 1 (A)

HALFTIME TOPIC 1 (A)

PLAYER	RATE	SHOTS	G	TACKLES	PASSES	SV
McIntosh	0:0	0	0	0:0	1:0	1
Young	1:2	0:0	0	3:2	1:1	0
Crook	2:0	0:0	0	0:0	2:1	0
Ross	6:8	0:0	0	2:0	1:2	0
Reid	3:7	0:0	0	1:2	7:2	0
Smith	0:0	0	0	1:1	0:1	0
Taylor	9:0	0:0	0	1:2	5:1	0
ONE	7:6	1:1	0	3:0	2:1	0
MARTIN	10:0	1:2	0	1:1	1:0	0
Crook	1:2	0:0	0	3:0	1:2	0
Beeston	7:7	0:0	0	1:1	7:1	0
Ormsby	0:0	0:0	0	0:0	0:0	0
Peake	0:0	0:0	0	0:0	0:0	0
Constable	0:0	0:0	0	0:0	0:0	0
TIME	21:59	5:3	0	20:11	30:15	1

1 2 3 4 5 6

Hier können Sie Spieler auswechseln, die Taktik ändern und sich die Daten zum aktuellen Spiel ansehen. Zu diesem Bildschirm werden Sie auch gebracht, wenn einer Ihrer Spieler während des Spiels verletzt wird, damit Sie die nötige Auswechslung vornehmen können.

Die ersten fünf im folgenden abgebildeten Icons funktionieren ebenso wie ihre Gegenstücke für die Teamauswahl.

1 Haupt-Teamauswahl-Icon (Main Team Selection). Damit gelangen Sie von jedem anderen Bildschirm in diesem Abschnitt zurück zum Haupt-Teamauswahl-Schirm.

2 Spielertaktik-Icon (Player Tactics). Damit können Sie die Mannschaftsaufstellung und die Taktik jedes einzelnen Spielers verändern.

3 Teamtaktik-Icon (Team Tactics). Verändern Sie die taktische Formation Ihrer Mannschaft.

4 Matchdaten der Spieler (Players Match Data). Die Leistung jedes einzelnen Spielers Ihrer Elf wird auf diesem Bildschirm abgebildet.

5 Begegnungs-Icon (Fixture). Durch Anklicken dieses Icons erfahren Sie die Daten zum laufenden Match, die Bewertung Ihrer Mannschaft und die Ihrer Gegner. Außerdem gibt es einen Wetterbericht und Einzelheiten zum Schiedsrichter zu sehen.

6 Matchdaten der Gastmannschaft (Visiting Team Match Data). Die persönliche Leistung jedes einzelnen gegnerischen Spielers ist auf diesem Bildschirm abgebildet.

Nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen und sich mit Hot Dogs und Tee aufgewärmt haben, klicken Sie den "On/Off"-Schalter an, um die zweite Halbzeit zu beginnen.

SAISONENDE

Am Ende der Saison erhalten Sie Berichtsbildschirme mit allen Informationen zu den Absteigern (Relegated) und Aufsteigern (Promoted), Pokalsiegern und Zweiten, zum Manager des Jahres, Liga-Manager des Jahres und dem Preis für den besten Spieler, die Goldenen Stollen (Golden Studs Award). Kurz vor Beginn der neuen Saison erhalten Sie außerdem einen Manager-Saisonabschlußbericht mit allen statistischen Werten zu Ihrer Leistung.

GEHEUERT UND GEFEUERT: NEUE VERTRÄGE

Wenn Ihr augenblickliches Team keine gute Leistung erbracht hat oder Sie sich hoch verschuldet haben, dann besteht die Gefahr, daß Sie von Ihrem jetzigen Verein "freigestellt" werden. Haben Sie Ihre Sache jedoch gut gemacht, besteht die Möglichkeit, daß andere Teams Ihnen eine neue Stelle anbieten.

JOHN ATKINSON
CONTRACT EXTENSION

BANK ACCOUNT £718520
CLUB CASH 1867 77503

CONTRACT LENGTH 0
SIGNING BONUS £0

P. PLAYER	RATING
G. Wilson	Good A
G. Lambert	Fair *****
D. A. Keown	Good AAAA
D. Pringle	Good AA
D. Hession	Good A
D. Poole	Fair AAAA
D. Jones	Good A
D. Lorrain	Fair *****
H. Brogan	Good AAAA
M. Smith	Good A
N. Gerrard	Good A
D. J. Atkinson	Good AAAA
A. Edwards	Good A
A. Blackford	Good A
A. Constable	Good A
A. Paterson	Good A
A. Brown	Good A
A. Casson	Fair AAAA

OK

Halifax Team
Division 3
Barnsley
Doncaster

Unten rechts auf diesem Bildschirm könnten außer Ihrem eigenen Verein noch andere stehen, bei denen Sie einen Vertrag unterzeichnen können. Klicken Sie den Namen eines Vereins an, um dessen Angebot zu studieren. Achten Sie dabei auf die Laufzeit des Vertrages (Contract Length) und auf Bonuszahlungen für die Unterzeichnung (Signing Bonus). Ist für die Dauer eine Null eingetragen, dann können Sie die Laufzeit des Vertrags selbst bestimmen (zwischen einem und fünf Jahren). Klicken Sie dazu "Contract Length" an, und geben Sie eine Zahl ein. Sobald Sie sich für eines der Angebote entschieden haben (falls es mehrere gibt), klicken Sie "OK" an, um das Spiel fortzusetzen.

TIPS UND TRICKS

Ändern Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft, um der Taktik des Gegners zu begegnen und seine Schwächen auszunutzen. Spielen Sie nicht immer wieder in derselben Formation.

Kaufen Sie Spieler, deren Vertrag abgelaufen ist, über das Telefon. Beachten Sie, daß Sie nur Spieler kaufen können, die nicht zu den ersten vierzehn des Teams gehören.

Wenn Sie in die nächste Spielklasse aufsteigen, sollten Sie Ihren Sicherheitsstandard immer um mindestens einen Stern erhöhen.

Bitten Sie zuerst Ihren Vorstand um Geld, bevor Sie einen teuren Bankkredit beantragen.

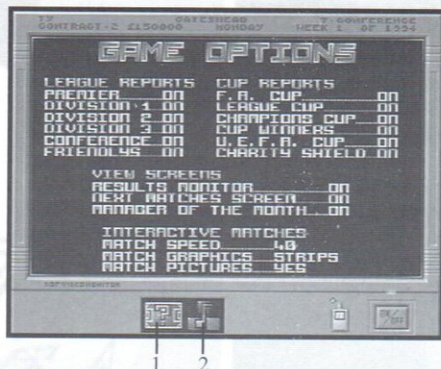
Lassen Sie Ihre jungen Spieler möglichst einen Vertrag für die vollen 5 Jahre unterschreiben.

Bewerben Sie sich nur dann bei anderen Vereinen, wenn Ihre Managerwertung relativ hoch ist. Andernfalls verliert der Vorstand das Vertrauen in Sie, es wird Ihnen schwerer fallen, Geld von ihm zu bekommen, oder Sie riskieren sogar eine Entlassung.

Achten Sie immer darauf, wie viele Spieler und Mitarbeiter Sie in Ihrem Lohnbuch haben. Überflüssige Kräfte sind ein teurer Spaß.

Sichern Sie Ihr Spiel vor Beginn eines wichtigen Matches. Falls Sie dann eine hohe Niederlage erleiden, können Sie sich eine neue Taktik überlegen und es noch einmal versuchen.

SPIELOPTIONEN (GAME OPTIONS)



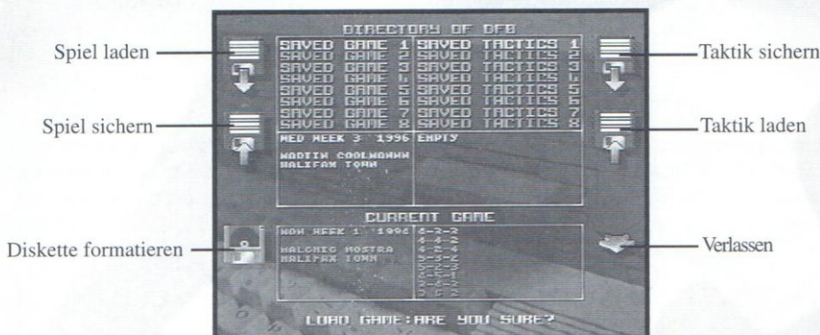
1 Spielfeld-Icon. Wählen Sie dieses Icon, um Ihre Spieloptionen einzustellen. Hier können Sie bestimmen, wie viele Liga- (League Reports) und Pokalberichte (Cup Reports) Sie wünschen. Außerdem können Sie bestimmen, welche Bildschirme (View Screens) und welche Grafiken für die Matches Sie sehen möchten. Wollen Sie eine Einstellung verändern, klicken Sie die Optionen an, um sie ein- oder auszuschalten. Echte Statistikfreaks können hier Berichte für jedes einzelne Spiel abrufen. Wenn Sie *Premier Manager* zum ersten Mal spielen, empfiehlt es sich, nur die Berichte für Ihre eigene Liga abzurufen. Sie können die übrigen Berichte jederzeit wieder dazuschalten, wenn Sie sich mit dem Spiel besser vertraut gemacht haben. Die Spielberichte, die Sie gewählt haben, erscheinen jeweils vor Beginn Ihres Matches.

2 Musiknoten-Icon. Auf diesem Optionsbildschirm können Sie die Farbe des Bildschirmhintergrunds (Colour of the Background Screen) und der Markierungsleiste (Highlight Bar) im Spiel verändern. Um eine neue Farbe zu wählen, klicken Sie einen der Farbcodes an (R, G oder B), geben eine Zahl ein (einen beliebigen Wert zwischen 0 und 255) und drücken <Return>. Sobald Sie alle drei Eingaben gemacht haben, ändert sich die Farbe entsprechend. Um die Markierungsleiste auszuwechseln, klicken Sie sie einfach an, und gehen Sie durch die verfügbaren Optionen. Sie können außerdem den Mauscursor (Mouse Pointer) ändern und die Soundeffekte ein- und ausschalten, indem Sie den Text anklicken und damit durch die verfügbaren Optionen gehen.

Um zum Hauptmenü-Bildschirm zurückzukehren, klicken Sie den "On/Off"-Schalter unten rechts auf dem Bildschirm an.



SPIELE UND TAKTIKEN SICHERN NUR AMIGA-VERSION



Auf diesem Bildschirm können Sie ein Spiel oder Ihre Taktik speichern oder von einer Diskette bzw. Festplatte laden. Vergessen Sie bitte nicht, eine Diskette ins Laufwerk zu legen, bevor Sie im Hauptmenü diese Option wählen. Wenn Sie auf einem Amiga 500/600 spielen, klicken Sie das Icon auf dem Hauptmenü an, legen Sie Ihre Sicherungsdiskette ins Laufwerk, wenn der Sicherungsbildschirm erscheint, und klicken Sie "DIRECTORY OF DFB" oben auf dem Bildschirm mit dem rechten Mausknopf an.

Formatieren: *PM3* benutzt eine spezielle Formatierungsmethode zur Sicherung aller Matchdaten auf Diskette. Benutzen Sie dieses Programm zur Formatierung Ihrer Diskette, bevor Sie ein Spiel oder eine Taktik dort sichern können. Wie oben erwähnt, müssen Sie eine Diskette ins Laufwerk legen, bevor Sie diese Option wählen. **FORMATIEREN SIE KEINE IHRER SPIELDISKETTEN.** Klicken Sie das Icon an, und folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm.

Um ein Spiel zu sichern, klicken Sie das Sicherungs-Icon an (Sie können die ersten beiden Sicherungszeilen für die Diskette und alle acht für die Festplatte benutzen). Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Um ein Spiel zu laden, klicken Sie das Lade-Icon an, und wählen Sie eine der Sicherungszeilen, um das entsprechende Spiel zu laden. Sie erhalten dazu weitere Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um eine bestimmte Taktik zu speichern, klicken Sie das Taktiksicherungs-Icon an. Für die Taktiken gelten dieselben Regeln wie für das Speichern und Laden von Spielen.

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Textzeile "DIRECTORY OF DFB". Dies ist das Standard-Sicherungsverzeichnis für Diskettenbenutzer. Um zu einem anderen Verzeichnis zu wechseln, klicken Sie "DIRECTORY OF DFB" an, um durch die verschiedenen Verzeichnisse zu schalten.

Probleme?

Sollten Sie Probleme mit dem Laden von Premier Manager 3 haben, bringen Sie das Spiel zu Ihrem Händler zurück, oder schicken Sie es unter der Adresse auf der Spielpackung an Gremlin Interactive Limited. Im Falle von Fragen zum Spiel können Sie Montags bis Freitags zwischen 9.30 und 17.30 Uhr englischer Zeit die Helpline von Gremlin Interactive Limited anrufen (Tel: 0044 (0)742 753423).

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Gremlin gibt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien, Bedingungen oder Auflagen in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsfähigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Gremlin Interactive Limited gibt bestimmte begrenzte Garantien in Bezug auf die Software und das Medium für die Software. In keinem Fall haftet Gremlin Interactive Limited für besondere, zufällige oder Folgeschäden oder -verluste, die aus dem Verlust oder dem Versagen von Daten dieses Gremlin-Softwareprodukts entstehen.

Begrenzte Garantie

Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gremlin Interactive Limited bereit, jedes fehlerhafte Medium, das frankiert und mit dem Kaufbeleg, einer Beschreibung des Defektes und einer Rückadresse versehen an die Adresse auf dem hinteren Deckblatt dieses Hefts geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu ersetzen.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten, die davon nicht beeinträchtigt werden.

Diese Garantie gilt nicht für die Software-Programme selbst, die im gegenwärtigen Zustand verkauft werden, oder für Medien, die durch fehlerhafte oder unangemessene Handhabung, falsche Benutzung oder extreme Beanspruchung beschädigt wurden.

Copyright

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Urheberrecht für dieses Handbuch und die in Premier Manager 3 enthaltenen Informationen liegt bei Gremlin Interactive Limited. Der Besitzer dieses Produktes ist berechtigt, das Produkt lediglich für den persönlichen Gebrauch zu benutzen. Das Übertragen, Verleihen oder Verkaufen eines Teils dieses Handbuchs oder der Informationen auf der Diskette ohne die vorherige Genehmigung durch Gremlin Interactive Limited ist nicht gestattet. Jegliche Person oder Personen, die einen Teil des Programms in jeglicher Form und aus jeglichem Grund reproduzieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig, was nach Ermessen des Inhabers des Urheberrechts ein Gerichtsverfahren nach sich ziehen kann.

PREMIER MULTI-EDIT SYSTEM

Premier Manager 3 is the only game
exclusively compatible with the new
Premier Multi-Edit System™ the
complete information editor

AVAILABLE SOON **"You'll
never need another
management game...ever!"**



GREMLIN INTERACTIVE LIMITED,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, ENGLAND.
TEL: (0114) 275 3423.