they say!

TRACK SUIT MANAGER

C & VG says! ! !

"The best ever football managerial game ever. In the history of the world, no messing, straight up." 9/10

Commodore User says! ! !

"The match is the best I have seen TSM is the most playable game of its genre . . . one of the most frustrating, fun, compelling, exciting and addictive games I've ever played."

Zapp 64 says! ! !

Presentation 96% Playability 93% Learnability 88% Overall 89%

"Easily the best of its type"

Your Sinclair says! ! !

"I am amazed at this one . . . somehow all footy games will be made this way . . . "

Sinclair User says! ! !

"Classic 93%

"Best ever managerial game . . . "

A MANAGER GAME THE WAY . . . SHOULD BE PLAYED

IGNORE FINANCE . . . you are an accountant. FORGET ADMINISTRATION . . . get a secretary.

YOU ARE A "TRACKSUIT" MANAGER SO GET OUT WITH THE LADS

You decide the play so you can enjoy the victories or, suffer defeats as you Play Defence, Attacking, Zonal or man to man marking, offside traps, sweeper system, possession football and so much more. Live the match thrills, with GENUINE goal kicks, corners, throw ins, crunching tackles, fouls, penalties, bookings and sending offs as you compete to qualify for the NATIONS and WORLD cups.

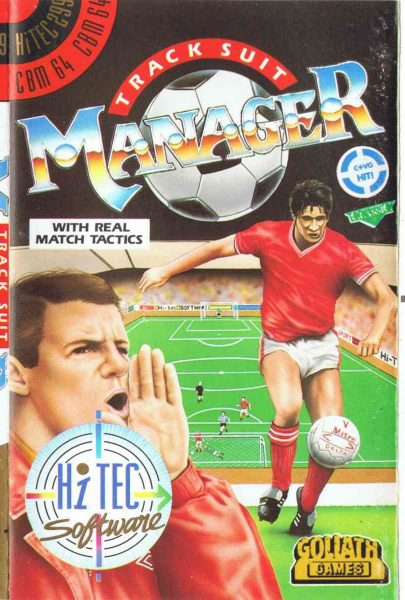
5 019393 900656

SCREEN SHOTS FROM CBM 64 VERSION.

HI-TEC SOFTWARE LTD.
4-5 BARMOUTH COURT.
BARMOUTH ROAD. SHEFFIELD S7 2DH
TELEPHONE: 0742-587555 FAX: 0742-580547

HT065

TRACK SUIT MANAGER



INTRODUCTION

You may select ANY EUROPEAN country of your choice or accept the built-in ENGLAND squad of players provided.

The month is July. You have been offered the opportunity to manage a national team and prepare for the forthcoming Nations Cup Finals in two years time.

Your first qualifying match is in October and have up to 100 players all knocking on the door for international recognition.

The game runs on a four yearly diary, two years Nations and two years World Cup. ALL OTHER COUNTRIES are COMPUTER MANAGED and will be attempting to achieve the same success . . . so USE YOUR WITS. EVERY PLAYER for EVERY COUNTRY will have INDIVIDUAL abilities, talents, shortcomings etc . . . so TREAT THEM WITH RESPECT.

Hark! . . . the national anthems playing . . . time you made your way to the dugout . . . the match begins

LOADING INSTRUCTIONS

(Loading)
1. Insert Cassette.
2. Press SHIFT and RUN/STOP keys.
3. Press PLAY on CASSETTE RECORDER.

(Saving)
1. Insert BLANK cassette in cassette recorder.
2. Select SAVE option and press RETURN.
3. Press PLAY AND RECORD on cassette player.

(Game Controls)
ALL CONTROLS ARE JOYSTICK CONTROLLED OR CURSOR ARROW KEYS PRESS CONTROL (CTRL) KEY & 'P' for PRINTOUT.

NOTE: Commodore version only . . . to alter screen colours use keyboard Nos. 1 - 6.

HINTS & ADVICE

MENU's
Menu's will automatically change colour and the cursor will avoid any option that is not available.

SQUAD SELECTION
All countries have individual maximum and minimum ability ranges which are distributed to each squad player. This will guarantee the players performing to their realistic capabilities.

MANAGING ANOTHER COUNTRY
YOU MUST ENTER a MINIMUM of THIRTY PLAYERS (maximum 100) FOR YOUR SQUAD plus their playing position. You may also enter his club (max 30). If you choose not to use this last option . . . then leave blank. The LAST club entered will appear for each player unless deleted and altered. TO FINISH SELECTION type the word 'EXIT' in PLAYERS NAME SPACE.

DATE
The date will automatically advance to date of next fixture so as to avoid unnecessary key pressing.

SQUAD
Current squad players will be highlighted by asterisk.

SCOUT
Reports will be available for teams either watched or scouted.
NOTE . . . individual players throughout the game will alter according to their form etc. so keep a regular check Scout reports are only valid up to ONE YEAR. Thereafter it will be deemed out of date. NOTE . . . you are NOT permitted to watch other internationals on the same day as your own fixture.

TABLES & FIXTURES etc
League tables plus all results and fixtures for either the NATIONS or WORLD CUP are available. To avoid unnecessary searching, the cursor will automatically appear at the group your own country is involved in.
NOTE: ALL EUROPEAN groups will be in groups 1 - 8 ALL SOUTH AMERICAN groups 9 & 10 The REST of WORLD groups 11 - 13. NOTE: Four team groups = ONE qualify. NOTE: Five team groups = TWO qualify.

DIARY
This will scroll ALL fixtures for current month. NOTE: CUP MATCHES are displayed in another colour.

ARRANGE FIXTURES
Only TWO fixtures may be arranged within any one month. The EXCEPTION to this are TOURS. Only ONE tour is permitted per CALENDAR YEAR.

TOUR
Only ONE tour is permitted per calendar year. A tour will consist of FIVE matches within TEN DAYS. Enter the DATE you wish the tour to COMMENCE then enter the Opposition. A maximum squad of 25 players may be available for any tour. Opponents have the right to decline a fixture. This may be for several reasons.

a) Unable to raise a satisfactory team (example: injuries)
b) Committed to other forthcoming friendly fixtures.
c) Requiring a rest from too many previous matches.
d) Do not consider you worthy opponents.

NOTE: It is advisable to have reserves for all departments as REPLACEMENT PLAYERS are NOT PERMITTED on tour should injuries occur.
HINT: If a player plays a game within a few days of a previously played match his STAMINA will be affected which will automatically affect his abilities, so select your team carefully and save your best players for important matches (especially if you qualify for the FINALS).

GAMEPLAY
Superb programming enables ALL fixtures, both cup games and friendlies, to be played within a total speed of less than a second. Therefore all goal scorers, goal times and match statistics are completely genuine.
The MATCH YOU PLAY/WATCH has been slowed down to allow you to follow a comprehensive running commentary. This may be SPEEDED UP or SLOWED DOWN BY JOYSTICK.
TACTICS . . . may only be altered during a game at either half time, full time if extra time is required or during substitutions.
INJURIES . . . when occurring will affect the players running ability plus his skills throughout the remainder of the game. If you tactically assign one or your players to be aggressive towards an opponent beware that a booking or sending off may occur as well as the likelihood of the opposition seeking retribution.
BOOKINGS & SENDING OFF's
A player may be booked only once during a match. A further booking will result in a sending off. Sending off offences will incur up to a three match ban.
NOTE: All players stretchered off or considered severly injured will be removed from the squad. A club will not release a player it considers unfit. A player sent off cannot be replaced.

PROGRAM GOLIATH GAMES © Hi TEC SOFTWARE LIMITED 1990

EINLEITUNG

Sie kunnen ein BELIEBIGES Land EUROPAS wählen oder die eingebaute ENGLAND Mannschaft behalten.
Es ist Juli. Die Möglichkeit hat sich Ihnen gestellt eine National Mannschaft zu leiten und für die nächsten Länderpokalendspiele zu zwei Jahren vorzubereiten. Ihr erstes Ausscheidungsspiel findet in Oktober statt und 100 Spieler wollen internationale Anerkennung.
Das Spiel läuft über vier Jahre, zwei Jahre Länderspiel und zwei Jahre Weltmeisterschaft.
ALLE ANDEREN LANDER werden vom KOMPUTER GELEITET und versuchen den gleichen Erfolg zu erzielen . . . seien Sie also auf der Hut.
JEDER SPIELER für JEDES LAND wird EINZELNE Fähigkeiten. Talente, Schwächen usw . . . haben darum mussen Sie diese BERUCKSICHTIGEN.
Hort! man spielt die National hymnen . . . es wäre Zeit Unterstand zu behen . . . das Spiel fängt an.

LADEANLEITUNG

Commodore
(Ladung)
1. Kassette einlegen.
2. Die SHIFT-und RUN/STOP Tasten drücken.
3. PLAY auf dem KASSENTTENRECORDER drücken.

(Speichern)
1. Legen Sie eine LEERE Kassette in den Kassetten-recorder ein.
2. SAVE wählen und auf die RETURN-Taste drucken.
3. PLAY und RECORD auf dem Kassetten-recorder drücken.

(Spielsteuerung)
ALLE STEUERUNGSDSYSTEME WERDEN DURCH DEN JOYSTICK ODER DIE POSITION SAN-ZEIGER-PFEILTASTEN BEDIENT.
Drücken Die auf "CONTROL" (CTRL) Taste "P" fur Ausdruck FUER DIE AUSDRUCK ALTERNATIVE AUF "P" DRUCKEN ACHTUNG . . . NUR FUER COMMODORE . . . Um die Farben zu ändern, die Tastaturnummern 1 - 6 benutzen.

MENU
Das Menu wechselt automatisch die Farbe und der Positionanzeiger meidet jegliche Alternative die nicht zur Verfügung steht.

WAHL DER MANNSCHAFT
Alle Länder haben individuelle maximale und minimale Fähigkeitsgrenzen die auf jeden Spieler verteilt sind. Dieses versichert daß. Spieler realistische Fähigkeiten leisten.

WIE MAN EIN ANDERES LAND LEITET
SIE MUSSEN MINDESTENS DREISSIG SPIELER (höchstens 100) FUR IHRE MANNSCHAFT sowie ihre Stellungen auf dem Feld MELDEN. Sie können auch seinen Klub eintragen (höchstens 30) Falls Sie sich entschließen diese letzte Alternative nicht zu benutzen dann lassen Sie die Stelle frei. Der ZULETZT eingetragene Klub wird dürr jeden Spieler erscheinen wenn er nicht gestrichen und geändert wird. UM DIE WAHL ZU BEENDEN wird das Wort "EXIT" in die SPALTE fur den NAMEN des SPIELERS eingegeben.

DATUM
Das Datum rückt automatisch zum Datum des nächsten Spiels vor um unnötiges Eingeben zu vermeiden.

MANNSCHAFT
Gegenwärtige Mannschaftsspieler werden durch ein Sternchen hervorgehoben.

BEOBACHTER
Berichte werden ausgestellt uber Mannschaften die beobachtet wurden
ACHTUNG . . . individuelle Spieler können, abhängig von ihren Fähigkeiten, während des ganzen Spiels ausgewechselt werden darum halten Sie sich auf dem Laufenden.
Beobachter-Berichte sind nur EIN JAHR LANG gultig. Danach mussen sie als abgelaufen betracht werden. ACHTUNG . . . es ist Ihnen nicht gestattet andere internationale Spiele am gleichen Tag wie Ihr eigenes Spiel zu betrachten.

TABELLEN & TERMINE usw
Ligatabellen sowie alle Resultate und Termine fur entweder die Länder oder Weltmeisterschaften stehen zur Verfugung. Um unnötiges Suchen zu vermeiden, erscheint der Positionsanzeiger automatisch in der Gruppe in welcher Ihr eigenes Land erscheint.
ACHTUNG. Alle EUROPA-Gruppen sind in Gruppen 1 - 8 zu finden. Alle SUD AMERIKA-Gruppen bei 9 & 10. Die UBRIGE WELT in Gruppen 11 - 13. ACHTUNG. Vier Mannschaftsgruppen = EINE qualifiziert. FUNF Mannschaftsgruppen = ZWEI qualifizieren.

KALENDER
Dieser verzeichnet ALLE Veranstaltungen des gegenwärtigen Monats. ACHTUNG POKALSPIELE werden in einer anderen Farbe aufgeführt.

VERANSTALTUNGEN ORGANISIEREN
Nur ZWEI Veranstaltungen dürfen für einen bestimmten Monat organisiert werden. Die Ausnahme davon sind Tournees.
Nur EINE Tournee pro KALENDERJAHR ist gestattet.

TOURNEE
Nur EINE Tournee pro Kalenderjahr ist gestattet. Eine Tournee besteht aus FUNF Spiele innerhalb ZEHN TAGE Tragen Sie das Datum an dem Sie die Gegner ein. Eine Truppe von höchstens 25 Spielern haben fur eine bestimmte Tournee zur Verfugung stehen. Gegner haben das Rechts eine Veranstaltung abzulehnen. Dies kann verschiedenen Grunden vorkommen:
a) Nicht in der Lage sien eine akzeptable Mannschaft aufrufen zu könnn (Beispiel: Verletzungen)
b) Verpflichtungen zu anderen bevorstehenden freundschaftlichen Spielen.
c) Eine Pause ist notig wegen zu vielen fruheren Spielen.
d) Die Gegner halten Sie nicht fur einen wurdigen Gegner.
ACHTUNG Es wird empfohlen Reservespieler fur alle Positionen zu haben, da keine ERSATZSPIELER auf Tournee ERLAUBT sind, sollten sich Verletzungen ereignen. HINWEIS Wenn ein Spieler mehrere Spiele innerhalb wenige Tage spielt wird dadurch automatisch seine Ausdauer beeintrachtigt, also wählen Sie Ihre Mannschaft mit Vorsicht und schonen Sie Ihre besten Spieler fur wichtige Spiele (insbesondere wenn Sie fur die ENDSPIELE qualifizieren).

SPIEL
Gute Programmierung ermöglicht ALLE Veranstaltungen. einscht. Pokale und Freundschaftsspiele, innerhalb einer Sekunde abgespielt zu werden. Daher sind alle Torschützen, Torzeitpunkt Spielstatistiken ganz aktuell.
Das SPIEL DAS SIE SPIELEN/SICH ANSCHAUEN wurde verlangsamt damit Sie sich den Kommentar anhoren konnen Dieser dieser kann durch den Joystick beschleunigt oder verlangsamt werden.

STRATEGIE . . . darf wahrend einem Spiel nur geändert werden wenn ein Spielerwechsel vorgenommen wird oder Halbzeit ist oder nach dem Spiel sollte Extrazeit notwendig werden.
VERLETZUNGEN . . . wenn sie auftreten beeinflussen die Sprintfähigkeit der Spielers sowie seine Leistung wahrend des Spieles. Falls sie strategisch einen von Ihren Spielern als agressiver Spieler nominieren achten Sie darauf das ein Strafzettel erteilt oder ein Spieler vom Feld weggeschickt werden kann, und der Gegner vielleicht Vergeltung suchen wird.

STRAFEN & WEGSCHICKEN
Ein Spieler kann nur einmal wahrend einen Spiel gestraft werden. Eine weitere Stafe hat zur Folge daß der Spieler vom Feld verweisen wird. Verweisverstosse versauchen daß, man drei Spiele nicht spielen darf.
ACHTUNG . . . Alle Spieler die auf einer Tragbare vom Feld weggetragen werden müssen oder schwerverletzt sind werden von der Mannschaft entfernt. Ein Klub läßt einen Spieler nicht spielen wenn er nicht fit ist.
Ein verwisener Spieler darf nicht ersetzt werden.

INTRODUZIONE

Puci scegliere QUALSIASI PAESE EUROPEO o acceltare la squadra di giocatori INGLESE gia incorporata.
E'il mese di luglio Ti è stata offerta l'opportunità di essere il manager di una squadra nazionale e prepararla per le future partite final della Coppa delle Nazioni che si svolgeranno fra due anni. La prima partita di qualifica verrà giocata in ottobre e conta fino a 100 giocatori tutti pronti a dare il meglio di se per ottenere fama internazionale.
Il gioco si svolge con un d'ario quadriennale due anni di partite nazionali e due anni perr la coppa del Mondo Tutti gli ALTRI PAESI sono GESTITI ELETTRONICAMENTE e cercheranno di raggiungere lo stesso successo quindi USA TUTTA LA TUA ARGUZIA OGNI GIOCATORE per OGNI PAESE avrà abilità talenti diferti INDIVIDUALI, ecc, quindi TRATTALI CON RISPETTO.
Ascotta! . . . stanno suonando l'inno nazionale . . . è ora che ti avvii verso la tribuna coperta . . . la partita comincia.

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE
(Caricamento)
1. Inserire la cassetta.
2. Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP.
3. Premere PLAY sul REGISTRATORE A CASSETTA.

(Salvataggio)
1. Inserire la cassetta VUOTA nel registratore a cassetta.
2. Selezionare la richiesta facoltativa SAVE e premere RETURN.
3. Premere PLAY E RECORD contemporaneamente sul registratore.

(Comandi gioco)
TUTTI I COMANDI SONO AZIONATI CON JOYSTICK OPPURE TASTI PER LA FRECCIA DEL CURSORE TASTO CONTROL E 'P' PR ELABORATO PER LA RICHIESTA FACOLTATIVA DELL'ELABORATO PREMIERE 'P'.
NOTA: SOLO VERSIONI COMMODORE Per alterare i colori di presentazione dello schermo, usare i numeri della tastiera da 1 a 6.

MENU
Il menu cambiera colore automaticamente e il cursore eviterà qualsiasi richiesta facoltativa non disponibile.

SELEZIONE DELLA SQUADRA
Tutti i paesi hanno gamme d'abilita individuali massime e minime che sono distribuite a ciascun giocatore dell squadra. Ciò garantisce che i giocatori rendano secondo le loro capacità effettive.

SE SEI IL MANAGER DI UN ALTRO PAESE
DEVI IMMETTERE UN MINIMO DI TRENTA GIOCATORI (massimo 100) PER LA TUA SQUADRA più le loro posizioni di gioco. Puoi anche immettere il club (massimo 30). Se decidi di non usare quest'ultima opzione . . . lascia in bianco. L'ULTIMO club immesso apparirà per ciascun giocatore a meno che non venga cancellato e alterato. PER TERMINARE LA SELEZIONE, digita la parola 'EXIT'. Accanto a SPAZIO PER IL NOME DEI GIOCATORI.

DATA
La data avanzerà automaticamente alla data della prossima competizione fissata, per evitate di premere senza necessità altri tasti.

SQUADRA
I giocatori che stanno giocando la partita vengono messi in risalto con un asterisco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO
Un programma eccellente permette a TUTTE le partite, sia per la coppa, che amichevoli, di essere giocate ad una velocità totale di meno un secondo. Quindi, tutti i giocatori che segnano i goal, i tempi di segnature, e le statistiche della partita sono del tutto genuini.
Le PARTITA CHE TU GIOCHI/GUARDI è stata rallentate per permetterti di seguire un esauriente commento del gioco. La velocità può essere AUMENTATA o DIMINUITA PER MEZZO DEL JOYSTICK.
TATTICHE . . . Possono essere alterate solo durante l'intervallo della partita, o alla fine del secondo tempo, se è richiesto del tempo supplementare o durante le sostituzioni.
INFORTUNI . . . Quando si verificano infortuni, la capacità di correre dei giocatori più le loro abilità verranno danneggiate per il resto del gioco. Se seguendo la tua tattica vuoi che un giocatore sia aggressivo verso un opponente. Fai attenzione perché il tuo giocatore può essere richiamato o espulso, o l'avversario può richiedere una punzione.
RICHIAMI ED ESPULSIONI
Un giocatore può essere richiamato solo una volta durante una partita. Se si verifica un secondo richiamo il giocatore viene espulso. Azioni offensive che richiedono espulsioni possono portare al bando del giocatore da un massimo di tre partite.
NOTA . . . Tutti giocatori portati fuori in barella o con ferite severe verranno tolti squadra. Un club non farà giocare un giocatore che è considerato non in buona salute. Un giocatore espulso non può essere sostituito.

INFORMAZIONI SUI GIOCATORI
Saranno disponibili rapporti per le squadra si osservale che valuate. NOTARE . . . I giocatori individuali per tutto il gioco possono alterare a seconda della forma, ecc, quindi controlla regolarmente. I rapporti con informazioni sono validi solo per UN ANNO. Dopo vengono considerati sorpassati. NOTARE . . . NON ti è permesso guardare altre internazionali nello stesso giorno in cui hai la tua competizione.

TABELLE E COMPETIZIONI CON DATA FISSATA
Sono disponibili fabelle leghe e tutti i risultati e le competizioni fissate sia per la COPPA DELLE NAZIONI che per la COPPA MONDIALE. Per evitare ricerche superflue, il cursore apparirà automaticamente in corrispondenza del gruppo con il quale il tuo paese sta giocando.
NOTARE . . . Tutti i gruppi EUROPEI saranno nei gruppi da 1 a 8. Tutti i gruppi SUDAMERICANI saranno 9 e 10. IL RESTO DEL MONDO sarà nei gruppi da 11 a 13.
NOTARE . . . Gruppi di quattro squadre – si qualifica UNA squadra. Gruppi di cinque squadre – si qualificano DUE squadre.

DIARIO
Questo scorrerà tutte le competizioni fissate per i mese corrente. NOTRE . . . LE PARTITE DI COPPA vengono mostrate in un altro colore.

COMPETIZIONI ORGANIZZATE
Si possono organizzare solo DUE competizioni al mese, falta eccezione per le TOURNEE. E'permessa solo UNA tournée per ANNO CIVILE.

TOURNEE
E'permessa solo UNA tournée per anno civile. Una tournée consiste di CINQUE partite giocate in DIECI GIORNI Immettere la DATA in cui si vuole che la tournée INZI, e quindi immettere la squadra opponente. Per qualsiasi tournée può essere disponibile una squadra massima di 25 giocatori. La squadra opponente ha il diritto di rifutare di giocare una partita fissata. Questo può avvenire per varie ragioni.
a) incapacità di formare una squadra soddisfacente (per es, per infortuni)
b) impegno per altre future partite amichevoli
c) necessità di riposare dopo parecchie partite giocate
d) la tua squadra no è considerata un opponente valido
NOTARE . . . E' consigliabile avere riserve per tutti i reparti, poiché NON E' PERMESSO SOSTITURE GIOCATORI durante le tournée, se si hanno infortuni. CONSIGLIO Se un giocatore gioca in una partita solo pochi giorni dopo una partita precedente, la sua RESISTENZA sarà minore, il che influirà automaticamente sulle sue capacità. Quindi è consigliabile selezionare i giocatori attentamente e conservare i giocatori migliori per le partite importanti (soprattutto se la tua squadra si qualifica per le FINALI).

HT065