

Football Manager 2

Guide and Instructions

by Kevin Toms

ISTRUZIONI PER FM2 16 BIT
If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disc before you load your program.

ISTRUZIONI PER FM2 8 BIT
If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

LOADING ISTRUZIONI PER FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K - Type **LOAD** now press **RETURN**.

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

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

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

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

C64 (Disc) - Type **LOAD ""A,1** now press **RETURN**.

C64 (Tape) - Hold down **SHIFT** and press the **RUNSTOP** key.

SAVING ISTRUZIONI PER FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K - Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader.

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

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

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

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

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

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

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

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

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

Tactical changes include man to man marking, choice of formations and substitutions.

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

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

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

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

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

ACTION	JOYSTICK	MOUSE	KEYBOARD
UP	UP	DOWN	Q
DOWN	DOWN	LEFT	I
LEFT	LEFT	RIGHT	P
RIGHT	RIGHT	BUTTON	RETURN/ENTER
FIRE	FIRE		

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

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

*****NOTE*****

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

1. The reserve pool slot is at the top of the screen. Pressing **FIRE** when pointing to this slot will produce the **FIRE TO QUIT** message.

2. When **FIRE TO QUIT** is displayed -
a) **UP/DOWN** will scroll through your reserve players and pressing **FIRE** again will select one.

b) **LEFT/RIGHT** will move to the next right or left screen if possible, it is also used to place your goalie in position i.e. -> move your cursor from the player selection area down twice and depending on which end your goalie is move left/right.

c) **FIRE** again will end team selection if 11 players have been picked.

3. Moving the pointer to an empty slot and pressing **FIRE** will transfer the reserve player displayed at the top of the screen to that slot.

4. Pressing **FIRE** on a slot that contains a player selected will transfer him back to the reserves.

5. When team selection ends you will be allowed to select two substitutes by scrolling **UP/DOWN** through your reserves and pressing **FIRE** to select.

6. At half-time you will be able to alter your team and bring on substitutes.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Playing Skill
(see Player attributes)

*****NOTE*****

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

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

N.B. If the marking players are close in skill they will probably neutralise each other. If the skills are significantly different, the highest will probably win and start an attack with the ball at his feet. A player marking in a free space will probably start an attack from there, as the game treats him as marking a skill rating 3 player.

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

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

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

3. Formation
There are twelve possible zones in which you can place your outfield players. These are depicted by the four playing slots for outfield players on each of the three team selection screens. Thus you can play in many formations i.e. 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 etc.

Since your team will play in the positions you choose you can decide to play defensively, attacking, with wingers, down the middle or however you wish.

*****NOTE*****

The team selection slots are directly over the area of the pitch which the player in that slot will play when the action starts. Any player in the horizontally adjacent slot will mark him during play and will play in the same zone. Players will also cover areas of the pitch next to their own if there is no player covering that area. Note that this zoning of players allows you to spot the performance of individual players because you can identify them by their position.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MATCH RESULTS
After your match either:

a) The other league results and league table will be shown.
b) The result of your cup match shown.

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

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

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

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

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

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

Profit is measured weekly.

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

SELL PLAYERS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*****NOTE*****

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

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

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

Position - G, D, M, A. As follows:-
G Goalkeeper
D Defender
M Midfield Player
A Attacker

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

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

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

Football Manager 2

ISTRUZIONI PER ALLENATORE 2 16 BIT
Qualora si desidera salvare una partita, assicurarsi di disporre di una dischetto formattato vuoto, prima di caricare il programma.

ISTRUZIONI PER ALLENATORE 2 8 BIT
Qualora si desidera salvare una partita, assicurarsi di disporre di una dischetto formattato vuoto, prima di caricare il programma.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO ALLENATORE 2 8 BIT
SPECTRUM 48K - Battere **LOAD** e premere **RETURN**.

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

AMSTRAD (Disc) - Battere **RUN "FM2"** e premere **RETURN**.

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

AMSTRAD 6128 (Cassetta) - Tenendo premuto **l'istio SHIFT**, premere @, quindi battere **TAPE** e premere **RETURN**. Poi battere **RUN** e ancora **RETURN**.

C64 (Disc) - **LOAD ""A,1** e premere **RETURN**.

C64 (Cassetta) - Tenendo premuto **SHIFT**, battere **RUNSTOP**.

ISTRUZIONI PER SALVARE FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K - Inserire cassetta vuota nel registratore e riarvolgere filo alla testa.

Se si tratta del primo salvataggio, azzerare il contatore. Prendere sempre nota del numero sul contatore, in modo da non cancellare quanto già salvato.

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

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

AMSTRAD (Cassetta) - Inserire una cassetta vuota e riarvolgere.

Azzerare il contatore, se questo è il primo salvataggio. Prendere sempre nota del numero, per non cancellare quanto già salvato.

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

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

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

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

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

I cambiamenti apportati nelle tattiche, includono la marcatura ad uomo, la scelta della formazione e le sostituzioni.

Ulteriori apporti sono rappresentati da partite di Coppa, Campionato completo a 92 squadre, Sponsorizzazioni, Futeggi, Tabella marcatori, un più ampio Calcio Mercato, Allenamenti, ecc.

Ci sono tanti modi per giocare, e siamo certi che ti diventerai a sviluppare il tuo stile personale.

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

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

CONTROLLI

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

AZIONE	JOYSTICK	MOUSE	TASTIERA
SU	SU	SU	Q
SOTTO	SOTTO	SOTTO	S
SINISTRA	SINISTRA	SINISTRA	I
DESTRA	DESTRA	DESTRA	F
FUOCO	FUOCO	BOTTONO	RETURN/ENTER

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

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

*****NOTA*****

CONTROLLI SELEZIONE FORMAZIONE
La formazione della squadra viene fatta su tre videate illustranti la difesa, la metà campo e l'attacco, come segue:

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

2. Quand appare questo messaggio:-
a) con **SU/GIÙ** sciori tra le riserve, e premendo **FUOCO** di nuovo, ne scegli una.

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

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

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

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

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

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

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

*****FINE NOTA*****

GUIDA PER GIOCARE
La scelta della squadra può essere effettuata all'inizio del gioco.

SPONSORIZZAZIONE
All'inizio di ogni stagione, ti viene offerta una sponsorizzazione. L'ammontare massimo del contributo è di 50.000 per ogni serie (p.es. Serie A = 200.000). Se decidi di rifiutare uno sponsor, le possibilità di un'altra offerta dipendono dalla tua reputazione di Allenatore (MR). Un MR di 100, dà il 75% di possibilità di un'altra offerta, mentre un MR di 50, te ne darà un 50%. Se il tuo MR è di 25 o meno, non avrai nessun'altra offerta.

Dopodiché, scegli il livello di abilità: ti consigliamo di iniziare da 1, fino a che non acquisti esperienza di gioco. I livelli più alti, consentono di mantenerti in corsa per lo scudetto.

TABELLA ALLENATORE
Questa è la tabella dei tuoi successi. I punti si ottengono dalla posizione in classifica a fine campionato e dai successi in partite di Coppa. La tua rinomanza è costituita dalla media dei punti, su 100, ottenuta in ciascuna stagione.

CARICARE/SALVARE
Prima di ogni partita, puoi salvare o caricare il gioco. Questo ti permette di fermarlo o continuarlo in un altro momento e di risalire la classifica. Le istruzioni per Salvare/Caricare si trovano nel manuale della macchina.

LA PARTITA
(per la scelta della formazione, vedi il paragrafo Controlli Scelta Formazione).

1. SCHIERAMENTO
- Questo viene mostrato nelle tre sezioni della Difesa, Centro Campo e Attacco. Ciascuna squadra appare con i giocatori nella loro posizione di gioco. Le quattro pila di caselle in ogni videata, indicano la disposizione delle marcature. Cioè, i giocatori nelle caselle allineate si marcheranno a vicenda, durante la partita.

La casella in alto sullo schermo, contiene le riserve, e si può scorrere per effettuare la scelta.

2. ABILITÀ
(vedi Attributi del Giocatore)

*****NOTA*****

L'abilità di un singolo, influenza significativamente i contrasti. Nelle marcature ad uomo, i giocatori più bravi effettueranno contro i migliori e riusciranno a dribblare avversari meno dotati.

In ciascun tempo, tutti i giocatori nelle dodici zone di marcatura, vengono paragonati al proprio oppoente, e viene anche inclusa la funzione di imponderabilità. Il giocatore con il valore più alto, inizia la sequenza di un'azione in possesso di palla. Se la differenza di classe tra i due giocatori è minima, non si verifica alcuna azione. In questo modo, tu hai l'opportunità di influenzare la posizione di inizio di uno o più attacchi, dosando le abilità del tuo giocatore contro quelle dell'avversario nelle marcature ad uomo.

N.B. Se i due giocatori sono di simile bravura, molto probabilmente si neutralizzano a vicenda. Se, invece, sono molto diversi, quello più bravo vince e inizia un'azione di attacco, palla al piede. Un giocatore in zona libera, inizierà l'attacco da lì, poiché il gioco lo considera di valore 2.

Giocatori che vengono a trovarsi fuori posizione, cioè un Terzino che gioca a Centro Campo, vengono trattati come se avessero un valore di 2.

*****FINE NOTA*****

La bravura di un portiere, viene data dalla sua capacità di parare.

3. DISPOSIZIONE
- In campo, ci sono dodici zone possibili, dove posizionare i giocatori. Queste sono illustrate da quattro caselle di gioco in ciascuna delle tre videate di selezione. In questo modo, ti è possibile disporre in diverse formazioni, come 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, ecc. Dal momento che la squadra giocherà nella posizione che scegli, puoi decidere di fare un gioco di difesa, o di attacco, con le ali, a centro campo o comunque preferisci.

*****NOTA*****

Le caselle di selezione si trovano direttamente sopra l'area di gioco in cui dovranno andare i giocatori contenuti nella casella. Gli avversari, contenuti nella casella immediatamente adiacente, giocano nella stessa zona ed effettueranno la marcatura. I giocatori coprono anche aree del campo adiacenti alla propria, quando non vi sono altri giocatori su questa. Da notare, che questa disposizione ti permette di valutare le prestazioni di ciascun giocatore, poiché puoi identificarli dalla posizione.

*****FINE NOTA*****

4. AVVERSARI
La bravura dei giocatori avversari, dipende da chi ti trovi a marcare. Mano a mano che procedi nel torneo, ti troverai davanti squadre sempre più forti. Le squadre di alta classifica, saranno sempre più forti di quelle in posizione inferiore.

5. FORMA
Ogni partita, influenzerà la condizione dei singoli giocatori. Durante il gioco, possono ricevere colpi, e anche infortunarsi.

6. SQUADRA COMPLETA
Per poter terminare la selezione della squadra, devi scegliere 11 giocatori. Dopodiché, potrai scegliere due sostituti. Questi ultimi, possono essere inseriti nella formazione alla fine del primo tempo.

7. STILE DI GIOCO
Durante la parte Allenamento Supplementare (Extra Training), puoi modificare lo stile di gioco della tua squadra

Football Manager 2

ANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT

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

ANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT

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

LADENANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie dann **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Diskette) – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A, drücken Sie **RESET** und dann **ENTER**.

AMSTRAD (Diskette) – Tippen Sie **RUN "FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.

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

AMSTRAD 6128 (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **↵**-Taste. Tippen Sie **YAPP** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN** und drücken Sie nochmal **RETURN**.

CGA (Diskette) – **LOAD** und **↵**, antippen und die **RETURN**-Taste drücken.

CGA (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **RUNSTOP**-Taste.

ABSPEICHERN BEI FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Einlegen C20 Kassette in das Kassettendeck einlegen und in den Vorlaufband vorbeispielen.

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

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

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Laufen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

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

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

DAS NEUE SPIEL

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

FM2 weist gegenüber FM1 viele Verbesserungen auf, hat aber trotzdem die wesentlichen Charakteristiken, die FM1 zu einem der meistverkauften Heimcomputerspielen gemacht haben.

Ich habe die Graphiken der Spielaktion und die Taktiken der Mannschaftsauswahl völlig neu gestaltet. Jetzt spielt Ihr Team den Stil und in der Aufstellung, die Sie ausgewählt haben und Sie können tatsächlich zuschauen und die Leistung der Spieler selbst beurteilen. Passe mit großer Fertigkeit, Zweikämpfe, Querschläge, Direktschüsse ins Netz, Torhüter der mit Paraden Tore verhindert, Manndeckung, den Gegner ausspielen – mit anderen Worten: unendliche Spielmöglichkeiten. Für 16 bit Rechner gibt es sogar Wiederholungsmöglichkeiten einzelner Spielzüge.

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

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

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

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

SCHNELLSTART DES SPIELS

Um das Spiel voll zu nutzen, sollten Sie die folgenden Anweisungen genau lesen. Damit Sie sich schnell mit dem Spiel zurechtfinden, habe ich einige Anweisungen mit den Begriffen ""* ANMERKUNG"" und ""* ANMERKUNG ENDE"" gekennzeichnet. Wenn Sie lesen was zwischen diesen Kennzeichnungen steht, dann haben Sie bereits die Grundbegriffe für das Spiel Fußball Manager 2.

KONTROLLFUNKTIONEN

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

Action	Joystick	Maus	Tastatur
HOCH	HOCH	HOCH	Q
RUNTER	RUNTER	RUNTER	S
LINKS	LINKS	LINKS	I
RECHTS	RECHTS	RECHTS	F
FIRE	FIRE	KNOFF	Return/Enter

Die Benutzung des Joystick, der Maus oder der Tastatur hängt vom Computer ab, auf dem das Spiel gespielt wird.

Das Spiel benutzt die Bewegungen **HOCH/RUNTER/LINKS/RECHTS** un mit dem Cursor Dinge auszuwählen. **FIRE** wird benutzt, um die Auswahl zu bestätigen.

***** ANMERKUNG *****

KONTROLLFUNKTION BEI DER

MANNSCHAFTSAUSWAHL

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

2. Wenn die **FIRE TO QUIT** Meldung erscheint dann können Sie:
a) mit dem **UP/DOWN** Funktion alle Reservespieler abfahren und mit der Kontrolle **FIRE** wählen Sie einen aus.

b) **LINKS/RECHTS** Bewegungen bringt Sie, wenn möglich, zum nächsten Bild rechts oder links. Damit können Sie auch den Torwart in Stellung bringen. Das heißt Sie müssen die Lichtmarke zweimal von der Stelle der Spielerauswahl bewegen und dann nach rechts oder links, abhängig davon wo Ihr Torhüter steht.

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

3. Wenn Sie den Pfeil auf eine leere Spalte bewegen und dabei **FIRE** drücken, dann wird der Transferspieler, der oben am Bildschirm gezeigt wird in diese Spalte gebracht.

4. Wenn Sie **FIRE** auf einer Spalte drücken in der sich schon ein Spieler befindet, dann wird dieser in die reserve zurückversetzt.

5. Wenn die Mannschaftsauswahl beendet ist, dann haben Sie die Möglichkeit mit der **HOCH/RUNTER** Funktion aus Ihren Reservespielern mit **FIRE** noch zwei Ersatzleute auszusuchen.

6. Bei Halzeit können Sie die Mannschaft verändern und die Ersatzspieler aufstellen.

7. Beachten Sie, daß die Anweisungspalten sich über dem eigentlichen Spiel befinden und jeder einzelne Spieler muß in Ihre Mannschaft passen.

***** ANMERKUNG ENDE*****

SPEILANLEITUNG

Zum Spielbeginn können Sie Ihre Mannschaft auswählen.

Sponsoren

Am Anfang jeder Spielzeit werden Ihnen Sponsorengelder angeboten. Das Maximum pro Liga ist 80.000 (das heißt 1. Liga – 200.000). Wenn Sie einen Sponsor ablehnen, dann hängen Ihre Chancen, ein neues Angebot zu bekommen von Ihren Managerqualitäten ab (Managerial Rating MR). Eine MR von 100 gibt Ihnen eine Chance von 75% auf eine neues Angebot, ein MR von 50 gibt Ihnen nur eine 50%-ige Chance. Wenn Ihr MR 25% oder weniger ist, dann bekommen Sie kein Angebot mehr.

Dann wählen Sie Ihr Fertigkeiten-Niveau. Fangen Sie bei 1 an bis Sie etwa 6 Erfahrungen und Spiele erreicht haben. Ein höheres Niveau wird Ihnen allerdings neuen Ansporn geben, das Spiel weiterzuspielen.

Ihre Managerleistung

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

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

Laden und Sichern des Spiels

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

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

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

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

2. Die Spielerfähigkeiten (siehe Spielereigenschaften)

***** ANMERKUNG *****

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

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

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

ABSPEICHERN BEI FM2 16 BIT
Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatibile

Legen Sie eine neu formatierte Diskette ins Laufwerk.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datennummer nicht zweimal wählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

SPIELERVERKAUF

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

KAUF VON SPIELERN

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

SONDERTRAINING

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

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

"Passing Length" erlaubt es Ihnen, die Länge des Zuspieles zu erhöhen oder zu verringern. Ein kurzes Zuspziel liegt einer Mannschaft mit guten Feinheiten und guten Dribbel-Spielern eher. Langes Zuspziel kommt eher einer Mannschaft mit Flügelspielern entgegen.

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

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

DIE SPIELZEIT

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

ERFOLG

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

***** ANMERKUNG *****

SPIELEREIGENSCHAFTEN

Die Spieler haben fünf Eigenschaften die verschiedn angezeigt werden:

Name – der Name des Spielers wird angezeigt.

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

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

Position – G, D, M, A. G steht für Torhüter (Goalkeeper), D steht für Verteidiger (Defender), M steht für Mittelfeldspieler und A steht für Stürmer (Attacker). Dies sind die korrekten Spielerpositionen.

Beachten Sie daß wenn ein Spieler außerhalb seiner eigentlichen Position spielt, daß er dann an Effektivität verliert (siehe oben unter Fertigkeit). Die Spielpositionen sind leicht auf dem Schirm zur Auswahl der Mannschaft zu erkennen: Die Torhüterpalste ist über dem Tor, die Verteidigerspalten sind auf dem selben Schirm wie die Torhüter. Die Spalten der Mittelfeldspieler werden auf dem Hintergrund des Mittelfeldes angezeigt und die Spalten der Stürmer sind auf dem selben Schirm wie die des gegnerischen Torhüters.

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

***** ANMERKUNG ENDE*****

Football Manager 2

INSTRUKTIONEN FÜR FM2 16 BIT
SPECTRUM 48K – Für einen 16 bit Spiel, steuern Sie die Taste **LOAD** und drücken Sie dann **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Diskette) – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A, drücken Sie **RESET** und dann **ENTER**.

AMSTRAD (Diskette) – Tippen Sie **RUN "FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.

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

AMSTRAD 6128 (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **↵**-Taste. Tippen Sie **YAPP** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN** und drücken Sie nochmal **RETURN**.

CGA (Diskette) – **LOAD** und **↵**, antippen und die **RETURN**-Taste drücken.

CGA (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **RUNSTOP**-Taste.

ABSPEICHERN BEI FM2 8 BIT
SPECTRUM 48K – Einlegen C20 Kassetten in das Kassettendeck einlegen und in den Vorlaufband vorbeispielen.

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

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

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Laufen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

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

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

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

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Laufen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

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

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

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

Wählen Sie eine Datennummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Laufen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

<

FOOTBALL MANAGER 2 EXPANSION KIT Instructions

LOADING INSTRUCTIONS

Instructions for Expansion Kit 16 Bit

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

Instructions for Expansion Kit 8 Bit

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

HOW TO USE YOUR FOOTBALL MANAGER 2 EXPANSION KIT

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

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

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

Loading Instructions for Expansion Kit Bit

SPECTRUM 48K – Type **LOAD** "" now press **RETURN**.
AMSTRAD (Disk) – Type **RUN "FM2"** now press **RETURN**.
AMSTRAD 464 (Tape) – Hold down **CTRL** and tap the small **ENTER** key.
AMSTRAD 6128 (Tape) – Hold down the **SHIFT** KEY and press the **↵** key, then type **TAPE**, now press **RETURN**. Type **RUN** and then press **RETURN** again.
C64 (Disk) – **LOAD** "" ,8,1 now press **RETURN**.
C64 (Tape) – Hold down **SHIFT** and press the **RUN/STOP** key.

Loading Instructions for Expansion Kit 16 Bit

ATARI ST – Insert disk into drive and turn on your computer. double click your left mouse button the FM2 icon.
AMIGA – Insert disk into drive and turn on your computer.
IBM PC AND COMPATIBLES – Insert your disk into drive A and turn on your computer.

INTRODUCTION

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

TO USE PRE-MADE WORLD OR EUROPEAN LEAGUES

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

NB: If you are using an 8 bit tape version of the kit, and the recorder is not controlled directly by the computer (i.e. Spectrum and some Amstrad), you will have to press **RETURN/FIRE** after choosing Option 1 then press **PLAY** on your cassette recorder. **IF YOU HAVE A SPECTRUM...** Please make sure you **STOP** the tape after you have loaded the **EXPANSION KIT** and reset your

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

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

Atari ST and Amiga owners

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

USING MENU 1 & MENU 2

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

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

LOAD A SAVED GAME

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

SAVE THE CURRENT GAME

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

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

CHANGE TEAM NAMES

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

CHANGE PLAYER NAMES

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

CHANGE CUP NAMES

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

CHANGE SPONSORS NAMES

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

CHANGE YOUR PLAYING STYLE

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

CHANGE YOUR SKILL LEVEL

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

CHANGE TEAM COLOURS

(Not available on the PC Compatibles or Sinclair Spectrum). The teams are listed together with their current shirt colours and in the case of the ATARI ST and the COMMODORE AMIGA the current shorts colours as well. As usual you can switch between the divisions using the appropriate keys. When you wish to make a change in colour then press the **C** key. The border colour will change to show that you are in colour change mode. You can now step through the alternative colours using the **RETURN** key. When you arrive at the colour you wish to use then press the **TAB** key (See alternatives for Commodore 64 & 128 and Spectrum) and you are back in Select mode to enable you to choose another team to change. When you wish to return to menu 1 then press the **TAB** key (or the alternative key for your machine).

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

CHOOSE YOUR TEAM

(Menu 2 Option)

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

SET DIVISION & MONEY

(Menu 2 Option)

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

SET THE POINTS FOR A WIN OR DRAW

(Menu 2 Option)

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

EXIT PROGRAM

When choosing this option you will be given the choice of saving the current game. If you wish to save then press the **Y** key and follow the instructions in the Section on Using the Expansion Kit.

If you choose **N** to save then you will exit the program. Users with eight bit machines (Spectrum, Amstrad and Commodore 64 & 128) will return to basic. Users with sixteen bit machines will have to reset their machines to return to the Operating system.

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

FOOTBALL MANAGER 2 Bedienungsanleitung für den Erweiterungsset

LADEN ANWEISUNGEN

Anweisungen für Expansion Kit 16 Bit

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

Anweisungen für Expansion Kit 8 Bit

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

WIE SIE DEN ERWEITERUNGSSET VON FOOTBALL MANAGER 2 BENUTZEN

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

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

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

Ladeanweisungen für Expansion Kit 8 Bit SPECTRUM 48K: Tippen Sie **LOAD** "" und drücken Sie dann **RETURN**.

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

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

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

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

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

Ladeanweisungen für Expansion Kit 16 Bit

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

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

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

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

Einleitung

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

BENUTZEN DER BEREITS GESPEICHERTEN WELTLIGA ODER EUROPALIGA

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

Benutzer eines Atari ST oder Amiga

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

MENÜ 1 UND MENÜ 2

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

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

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

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

SPEICHERN EINES GERADE GESPIELTEN SPIELS

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

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

ÄNDERN EINES MANNSCHAFTSNAMENS

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

ÄNDERN EINES SPIELERNAMENS

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

ÄNDERN DER POKALNAMEN

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

ÄNDERN DER SPONSORNAMEN

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

ÄNDERN IHRES SPIEL-STILS

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

ÄNDERN IHRES GESCHICKLICHKEITSELEVELS ("SKILL")

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

ÄNDERN DER MANNSCHAFTSFARBEN ("COLOURS")

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

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

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

WÄHLEN IHRER MANNSCHAFT

Menü 2-Option

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

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

Menü 2-Option

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

EINGABE DER PUNKTE FÜR SIEG ODER UNENTSCHIEDEN

Menü 2-Option

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

DAS PROGRAMM VERLASSEN

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

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

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

FOOTBALL MANAGER 2 EQUIPEMENT D'EXPANSION Instructions

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Instructions pour Expansion Kit 16 Bits

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

Instructions pour Expansion Kit 8 Bits

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

COMMENT UTILISER VOTRE EQUIPEMENT D'EXPANSION DE FOOTBALL MANAGER 2

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

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

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

Instructions de Chargement pour Expansion 8 Bits Kit

SPECTRUM 48K: – Tapez **LOAD**"" et appuyez sur **RETURN AMSTRAD (Disque):** Tapez **RUN "FM2"** et appuyez sur **RETURN**.
AMSTRAD 464 (Bande): Tenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur la petite touche **ENTER**.
AMSTRAD 6128 (Bande): Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **↵** puis tapez **TAPE**. Appuyez ensuite sur **RETURN**. Tapez **RUN**" puis appuyez sur **RETURN** de nouveau.
C64 (Disque): **LOAD**""*,8,1 puis appuyez sur **RETURN**.
C64 (Bande): Tenez **SHIFT** enfonce puis appuyer sur la touche **RUN/STOP**.

Instructions de Chargement pour Expansion Kit 16 Bits

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

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

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

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

INTRODUCTION

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

POUR UTILISER LES CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX OU EUROPEENS SAUVEGARDES PRECEDEMMENT

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

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

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

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

Propriétaires d'Atari St et Amiga

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

UTILISATION DU MENU 1 ET MENU 2

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

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

COMMENT CHARGER UN JEU SAUVEGARDE

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

COMMENT SAUVEGARDER LE JEU COURANT

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

COMMENT CHANGER LES NOMS DES EQUIPES

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

COMMENT CHANGER LES NOMS DES JOUEURS

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

COMMENT CHANGER LES NOMS DES COUPES

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

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

COMMENT CHANGER LES NOMS DES SPONSORS

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

COMMENT CHANGER VOTRE STYLE DE JEU

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

COMMENT CHANGER VOTRE NIVEAU TECHNIQUE

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

COMMENT CHANGER LA COULEUR DES EQUIPES

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

COMMENT CHOISIR VOTRE EQUIPE

(Option de Menu 2)

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

DIVISION SFT ET ARGENT

(Option de Menu 2)

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

COMMENT FIXER LES POINTS POUR UNE VICTOIRE OU UN NUL

(Option de Menu 2)

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

COMMENT QUITTER LE PROGRAMME

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

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

FOOTBALL MANAGER 2 PACCHETTO ESPANSIONE Istruzioni

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Istruzioni per Expansion Kit 16 Bit

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

Istruzioni per Expansion Kit 8 Bit

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

COME USARE IL PACCHETTO ESPANSIONE DEL FM2

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

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

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

Istruzioni di Caricamento Expansion Kit 8 Bit SPECTRUM 48K: Battere **LOAD**"" e premere **RETURN**.
SPECTRUM +3 (Dischetto): Inserire dischetto in Drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.

AMSTRAD (Dischetto): Battere **RUN"FM2"** e premere **RETURN**.
AMSTRAD 464 (Cassetta): Tenendo premuto **CTRL** battere **ENTER** minuscolo.

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

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

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

Istruzioni di Caricamento 16 Bit

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

AMIGA: Inserire dischetto nel drive e accendere il computer.

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

INTRODUZIONE

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

PER UTILIZZARE CAMPIONATI MONDIALI OD EUROPEI PRE-SALVATI

- Scegli l'opzione 1 sul menu.

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

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

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

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

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

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

UTENTI ATARI ST E AMIGA

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

USO DEL MENU 1 E 2

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

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

CARICARE UN GIOCO SALVATO

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

SALVARE IL GIOCO IN CORSO

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

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

CAMBIARE I NOMI DELLE SQUADRE

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

CAMBIARE I NOMI DEI GIOCATORI

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

CAMBIARE I NOMI DELLE COPPE

Il nome della competizione di coppa corrente viene visualizzato.

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

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

CAMBIARE I NOMI DEGLI SPONSOR

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

CAMBIARE STILE DI GIOCO

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

CAMBIARE LIVELLO DI ABILITA

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

CAMBIARE I COLORI DELLA SQUADRA

(**Non disponibile sui PC Compatibili o sullo Spectrum Sinclair**). Le squadre vengono elencate con i colori della maglia in corso e, nel caso di ATARI ST e COMMODORE AMIGA, anche dei calzoncini. Come al solito, puoi cambiare tra le varie divisioni mediante i tasti appropriati. Quando desideri effettuare un cambiamento di colori, premi il tasto **C**. Il colore del bordo cambia, per indicarti che sei entrato in modalità di cambio di colore. Adesso, puoi passare in rassegna il colori alternativi mediante il tasto **RETURN**. Quando arrivi al colore che vuoi usare, premi il tasto **TAB** (vedi le alternative per il Commodore 64 & 128 e per lo Spectrum) e ti ritrovi in modalità di Selezione che ti permette di scegliere un'altra squadra da cambiare. Quando vuoi tornare al Menu 1, premi il tasto **TAB** (o il tasto alternativo per la tua macchina).

Solo per utenti Atari St e Commodore Amiga: Quando hai scelto i nuovi colori del maglia, se premi ancora una volta il tasto **TAB** vieni abilitato a usare di nuovo il tasto enter per cambiare i colori dei calzoncini. Il bordo cambia di nuovo colore, per indicare che sei in modalità di cambio colore Calzoncini. Premendo il tasto **TAB** ti riporti in modalità selezione. Se, invece, vuoi lasciare la maglia o i calzoncini nel colore in corso, basta premere il tasto **TAB** per accettare il colore in corso e poi vai alla prossima opzione, oppure torna in modalità selezione.

SCEGLIERE LA SQUADRA

(Opzione Menu 2)

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

IMPOSTARE LA DIVISIONE E I SOLDI

(Opzione Menu 2)

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

IMPOSTARE I PUNTI PER VITTORIA O PAREGGIO

(Opzione Menu 2)

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

PROGRAMME DI USCITA

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

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

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