

MANCHESTER UNITED

THE OFFICIAL COMPUTER GAME



INTRODUCTION

When Michael Knighton tried to buy Manchester United for twenty million pounds in 1989 it was world news. The most famous football club in the world, with its magnificent stadium and unrivalled tradition has captured the footballing imagination of the whole globe.

Yet the beginnings of this great club could scarcely have been more humble. A group of Manchester railway workers who played in their lunch hours formed Newton Heath Football Club in 1878. Amateurs all, they played straight from their shift, and things were very different from the splendour of Old Trafford today. Changing rooms were in a local pub and the shirts they pulled on were not red but green and gold!

But they were good and led by the Doughty brothers, Roger and Jack, the Heathens as they were known, were soon joining the professional ranks, being admitted to the Football League in 1892.

There were still problems, however. The ground that they played on was owned by the church who refused the club permission to charge any admission! With no income the club were forced to move to a ground in Bank Street, next to factories belching out so much noxious smoke it was reckoned to be worth a goal start.

Newton Heath were soon in trouble despite the fervour for the sport locally and in 1902 the club was verging on bankruptcy. A local businessman, J H Davis saw the attempts to raise the money to save the club, and was so impressed with the dedication of those involved that he set up a consortium to take over the club's debts, and on April 28th 1902 Manchester United was born.

Success soon followed and in 1907/8 United won the League title for the first time, largely due to the play of Billy Meredith, the Welsh International signed from local rivals Manchester City by manager Ernest Mangnall after a bribes scandal.

The following season the team won the FA Cup for the first time when Sandy Turnbull scored the only goal of the game against Bristol City at Crystal Palace. In 1911 the League Trophy returned to United.

Yet a more significant event, the building of the Old Trafford Stadium, at a cost of almost £60,000 alongside the Manchester Ship Canal. FA Cup winner Turnbull, later tragically killed with the Manchester Regiment during the First World War, scored the first ever goal there, against Liverpool, in 1910.

Between the two wars were lean times for United, the club spending more time in the Second Division than the First, and at one stage, in 1930-31, only avoided relegation to Division Three North by winning their last game of the season.

Even worse, Old Trafford was hit by German bombers in 1941 and the main stand destroyed. It was after the war that a new man took over the manager's chair at United. His name . . . Matt Busby.

Busby stamped his authority on United and quickly built, with deputy Jimmy Murphy, a team of unrivalled attacking skill. The attack led by Arthur Rowley and Stan Pearson, and prompted by the mercurial and versatile Johnny Carey delighted the fans and in 1948 won the FA Cup, sweeping aside Blackpool.

But Busby wanted to build his own team, not improve on the one he inherited. That he did so is legend. The Busby Babes, the finest young players of their generation, were fashioned into a Championship winning side. The names are as fresh today as they were then; Ray Wood, Eddie Colman, Bill Foulkes, Jackie Blanchflower, Liam Whelan, Bobby Charlton, Dennis Viollett, Mark Jones, David Pegg, Roger Byrne, Tommy Taylor and the legendary Duncan Edwards, an England international at 18.

The League title was won in 1956, and the following season United went for the treble, only the might of Real Madrid stopped United in the European Cup semi-final, and a cruel injury to goalkeeper Wood cost United cup glory at Wembley, going down 2-1 to Aston Villa. The League Title retained seemed like an anti-climax, but it gave access to Europe once again. Surely nothing could stop United this time?

They swept past early opponents Borussia Dortmund, Honved and Bilbao, and after a titanic struggle in Belgrade knocked out Red Star to set up a semi-final tie with AC Milan.

It was not to be. On the 6th of February 1958, on a slush covered Munich runway their aircraft never left the ground, eventually hitting a house beyond the runway. Byrne, Bent, Colman, Jones, Pegg, Taylor and Whelan died along with club officials Walter Crickner, Tom Curry and Bert Whalley and eight journalists including Frank Swift. Of the injured players John Berry and Jackie Blanchflower never played again. Duncan Edwards battled against his injuries for two weeks before he too died.

The world grieved the loss of the Busby Babes. We have never seen their like again.

The season continued, under the guidance of Jimmy Murphy. United were carried on a wave of popular sympathy to another Cup Final, but were beaten 2-0 by Bolton. In the European Cup AC Milan were 5-2 aggregate winners after a 2-1 defeat at Old Trafford.

Busby returned to rebuild United once again. In 1963 they once again won the FA Cup, beating Leicester City 3-1 with one of the goals being scored by Dennis Law, the Scottish striker persuaded by Busby to return from Italian soccer with Torino. Along with Munich survivor Charlton, Law was instrumental in United's resurgence.

Another factor was the emergence of an Irish winger described by United's Irish scout as a genius. George Best was to win the hearts and minds of the United faithful, and these three players formed the nucleus of the side that clinched the League title once again in 1965 and 1967.

In 1968, before 100,000 people at Wembley and ten years after Munich, Matt Busby saw his side win the European Cup with a 4-1 extra time win against Benfica. Goals by Aston, Kidd and two from Bobby Charlton sealed United's greatest triumph. Busby was made Manager of the Year, and in 1969 he stepped down as team manager to become General Manager.

In the following years United lost their way. A spell under Wilf McGuinness, a United player who joined the backroom staff when injury cut short his career was followed by a similarly unsuccessful spell with Frank O'Farrell. When he was sacked six days before Christmas in 1972 United were bottom of Division One.

In came Tommy Docherty, a larger than life figure whose witty style and bold transfer swoops endeared him to the United faithful. He kept them up in his first season, but despite the ever open chequebook, United dropped into Division Two the following season, ironically relegated by a Dennis Law goal for close rivals Manchester City.

United bounced straight back at the first attempt, and then set about the First Division with a bold attractive style including two wingers, Coppell and Hill. Although the League challenge faded United reached the Cup Final against Second Division Southampton. Yet Southampton triumphed 1-0, and United were empty handed.

The following year United were back at Wembley, and this time triumphed over Liverpool with goals by Jimmy Greenhoff and Stuart Pearson. Shortly after this Docherty was sacked, after revelations about his private life, and was replaced by Dave Sexton.

Sexton changed the mood at Old Trafford, and his more cautious style of play was not to the liking of the Old Trafford fans. He left in 1981 to be replaced by Ron Atkinson, a flamboyant figure in the Docherty mould. Atkinson thought big, acted big and bought big. Bryan Robson and Remi Moses came from his old club West Bromwich Albion, Frank Stapleton from Arsenal and Dutchman Arnold Muhren from Ipswich.

In his second season United lost the Milk Cup final to Liverpool, but in 1983 they were back at Wembley to beat Brighton in the FA Cup in a replay.

United were also back in Europe and the Cup Winners Cup campaign of 1983-84 saw them into the semi-final against Juventus. It was a last minute goal by Italian star Paulo Rossi that finally knocked them out.

In both of the next two seasons United made a bright start in the League only to fade away at the end. Mark Hughes emerged as a striker of huge talent, and players like Strachan and Olsen joined United. Once again the FA Cup was their prize in 1985, despite having Kevin Moran sent off while the score was 0-0, the first player to be dismissed in a Cup Final.

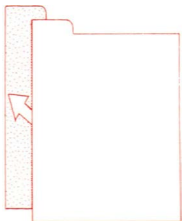
The following season United started like a train with nine straight wins and only one defeat in their first 16 games. But they ran out of steam and Atkinson paid the price in the next season for a poor start, when he was dismissed in November.

United's eighth postwar manager is Alex Ferguson, the former Aberdeen boss who broke the Glasgow stranglehold on Scottish football with his exciting young side. He joined United in preference to Tottenham and the Scottish national side, and since his arrival has built and enterprising team, with signings such as Brian McClair, Steve Bruce, Viv Anderson and the recapturing of Mark Hughes from Barcelona. This season has seen the departure of some favourite faces such as Norman Whiteside and Paul McGrath, as well as the arrival of Neil Webb, Mike Phelan, Gary Pallister, Paul Ince and Danny Wallace.

AMIGA & ST

Turn on computer, insert Management Disk in drive and follow on-screen prompts for disk swapping. This product supports all external drives.

On loading the game you will be presented with a screen of animated icons. By positioning the cursor over any of these icons and pressing the left mouse button twice, you will select the section the icon represents.



**CLICK ON THIS ICON TO EXIT
CURRENT MENU**

ARCHIMEDES

If you have RISCOS OS:
From the desk top click on.
Application !! MUFC !! on drive 0.

If you have ARTHUR 1.2:
Press shift break or from desk top click on ! BOOT.

Archimedes version keyboard only to control
arcade section.

Mouse to control management section and is one
player against computer only.

PC Version
Log onto Drive A:
MUFC, Press Return.

TEAM SQUAD



This gives you details of the current available first team squad for United. Players that are unavailable through injury or suspension are not shown in this section.

By moving the cursor over the players name and pressing the left mouse button once the players details will be displayed. This will include the players ratings. These ratings are derived from the computer records of the players attributes in sixteen categories, and which are then converted to a rating for the player relevant to his actual position in the team. These ratings will change throughout the season due to injury, form and results, as well as by the successful use of training.

You start the season with a fully fit squad and no suspended players. a luxury that few modern day managers enjoy!

PLAYERS INJURED



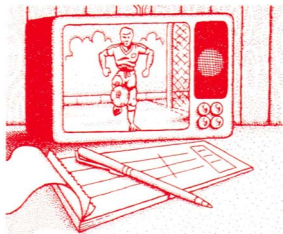
This section contains the players who are unavailable for selection due to injury. It also contains details of the injury and the number of weeks the player will be out for. Once a player is available for selection, however, he may need a good deal of training to regain match fitness, particularly after a serious injury.

PLAYERS SUSPENDED



This gives a list of players suspended, if any, together with how many more weeks they have to serve in their ban.

TRANSFERS



This section allows you to buy and sell players to strengthen your squad.

Buying a Player:

To try to buy a player you position the cursor over the icon of figures and press the left mouse button twice. You may then select either to view the transfer list of players available, or scout for a player.

The transfer list is the list of players currently being circulated by their clubs that are available for transfer. This information is being circulated to all clubs, not just United. The player has a club valuation, which is based on his actual player ratings. If you wish to try to buy a player at the asking price then simply select

the buy option in the usual way. If you wish to bid for a player then you can adjust the bid price by changing the players valuation up or down in tens of thousands using the mouse cursor.

Once you have made a bid then the decision of the club is given.

If you are successful in buying a player then that player is immediately included in the first team squad.

If you elect to scout for a player the computer will then display a list of potential players for purchase. The price of the player will be higher this way as the selling club will not be so willing to sell



Selling a Player:

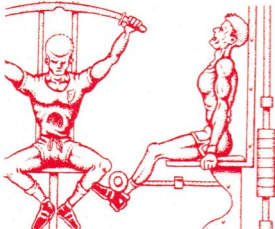
To sell a player you must click on the Player Leaving Icon. You can then indicate which player you wish to put on the transfer list. Once a player is on the list other clubs may bid for him.



If another club is interested in one of your players, either on the transfer list or not, then an icon of a club chairman with a briefcase full of money is displayed. If you click on this icon then he will make you an offer on a player. You may then elect to accept, refuse, or if you so wish, insult the chairman for his derisive, in your view, offer.

Selling players will generate funds for you to strengthen the team in other areas, or simply look for a replacement.

TRAINING



Training takes place on the days between matches and follows a set schedule. As manager you are free to alter the training schedule of any or all of the players according to their needs.

Each player is assigned training to certain aspects of his game, and may train on any four in each week. The manager may change either the content or the emphasis of the training for each and every player. Throughout the season the players needs in training will alter as their fitness and form varies with results.

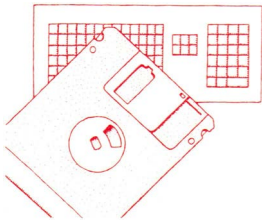
Each session has a positive effect on the players attributes that it is designed to affect so

that over the season the benefits will show themselves in the player ratings. In certain circumstances, however, training can have a negative effect, both on fitness and morale.

Heavy training also increases the risk of incurring injuries during training.

Training requires balance and thought. Too little and the players will lose fitness and form. Too much and the players will be tired and injury prone.

DISK OPTIONS



This section allows you to save off partially completed seasons onto formatted disks, and also includes a disk formatting option. This is accomplished by following the on-screen prompts after selecting the relevant **SAVE/LOAD/FORMAT** option.

The central icon represented by the Question Mark allows you to adjust the game parameters.

Set Game Time—allows the player to set the arcade game duration to any time between 10 and 90 minutes in 10 minute steps.

Change Language—allows the player to choose the language the game is presented in, with the default being English.

Change Name of Manager—the default setting is, of course Alex Ferguson, but this allows the player to change the manager to any name he likes.

Define Keys For Joystick—allows the player to select his own keys to control the arcade section of the game.

Change Names of Players—allows the player to change the name of players in the United Squad, although not their rating, to allow him to play alongside Bryan Robson.



Set Difficulty Level—this unique feature allows the player to set how well the computer will play, either as United, their opponents or as both. This will enable him to play the computer opponent at varying levels until he can win at 100%, at which point he can reduce his own efficiency!

Change Game Type—allows the player to choose between a full management simulation, or a pure arcade game.

Set Keymap—selects the appropriate keymap for the computer based on the flag selected.

PROGRESS CHART



The player can keep his eye on the results and tables as well as his own popularity through the Daily Sport newspaper. Good or bad—the news is here first!

THE MATCHBALL



This takes the player to the matchday section of the game. The player can also review the league tables and fixture list at this point. This may affect the team selection, and show how well future opponents are doing.

The player may change the name of any team in the Division to a team of his choice. That team will then be automatically included in the fixture list.

Should Manchester United progress to the latter stages of the Cup competition, then the cup draw will be displayed 'Live' on screen for the player to watch.

MATCHDAY SECTION



Once the player has decided to go to the next match then the manager's job really begins. First he must decide his formation and the players he wishes to play.

Formation

To choose formation single click on the number representing your choice of the following formations:

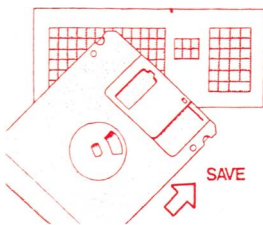
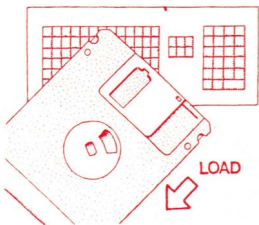
- 4-4-2
- 4-3-3
- 4-2-4
- 1-3-3-3
- 2-3-5

After you have made your choice of formation a list of players available for selection will appear on your clip-board, and you will then be asked to select your team by clicking on the name of the player.

Once the match is over then the computer will update both the fixture list and the league table with the other results from the days fixtures. In addition the Daily Sport will give the press verdict on the result or the seasons progress in typical tabloid fashion.

On completion of the match, the manager is returned to the Management section of the game, where he can check on the progress of the team in the league, or the health of his squad. Any players injured during the match will be added to the injury list, as will any players who have gained suspension through yellow or red cards. He can then begin again the process of strengthening his squad, and adjusting the players training schedule.

During the season the manager may wish to save his progress to date, so as to return to his position later. He can do this by clicking on the disk icon. This will allow the player to enter the section of the game that allows him to format a disk to save his position, and, once he has done so to save out or load in a previously saved position. To perform any of these operations the manager simply has to select the appropriate disk icon and follow the on-screen prompts.



ARCADE SECTION

On entering the arcade section the player will be in view mode. To enter play mode use joystick after kick-off.

In view mode the computer will play the game so that player can watch and suffer just like a real manager. The players will carry out their instructions to the best of their ability.

In play mode the manager controls the team either through the joystick or keyboard.

The player nearest the ball at any time is highlighted by four arrow heads on the pitch pointing at the player. This changes as the ball moves around the pitch. By moving the joystick the highlighted player moves in the chosen direction.

Once in possession the player can run with the ball using the method above or kick it, either to pass or shoot. The ball is kicked in the direction the player is facing by pressing the fire button, and the duration of the press dictates the power of the kick. A rapid, quick press of the button will kick the ball along the ground with a reasonable strength. Two quick presses will chip the ball with a reasonable strength. Holding fire down will set the strength of the kick depending on how long the fire button is held. If the fire button is pressed again the ball will be chipped, otherwise passed along the ground.

When not in possession the player can challenge for the ball by interposing a player as the opponent runs with the ball. A sliding tackle may be performed by pressing the fire button.

If a goal is scored then the video screen at the ground will replay the goal for the crowd.

CORNERS

For corners in play mode a cursor will appear on the screen which you must position where you want the ball to land. There is a strict time limit which you are allowed to take corners before the computer will take them for you. This will stop any time wasting.

FREE KICKS

For free kicks in play mode a cursor will appear on the screen which you must position where you want the ball to land. There is a strict time limit which you are allowed to take free kicks before the computer will take them for you. This will stop any time wasting.

PENALTIES

If you have been awarded a penalty move the joystick in the direction you wish the ball to go as viewed from behind the player who is taking the penalty. Press fire to take

If a penalty has been given against Manchester United hold the joystick in the direction you wish the goalkeeper to dive as viewed from behind the goalkeeper. After the ball is struck you cannot change direction.

The season can be played with any combination of View and Play matches, as the player requires.

TWO PLAYER MODE AMIGA AND ATARI ST

Replace mouse with second joystick and press fire to enter the game at any time after kick-off.

PC VERSION

Player 1 (MUFC)—Use joystick or mouse

Player 2—Use keyboard

Press fire to enter the game at any time after kick-off.

PC compatibles which do not support either a joystick or a mouse can only be played in One Player Mode via keyboard.

Press F1 music on-off


PC compatibles without joystick or mouse default keys are cursor keys and space bar to fire.

To save game on PC version insert blank formatted disc and follow on screen prompt.

ARCHIMEDES

Archimedes version can only be played in One Player Mode via keyboard

Accendete il computer, inserite il disco di gestione nel drive e seguite i suggerimenti sullo schermo per il cambio dei dischi. Questo prodotto supporta tutti i drive esterni.



TEAM SQUAD (LA SQUADRA)



Iniziate la stagione con una squadra in buona salute e senza giocatori sospesi, un lusso che pochi managers moderni possono permettersi!

PLAYERS INJURED (GIOCATORI INFORTUNATI)



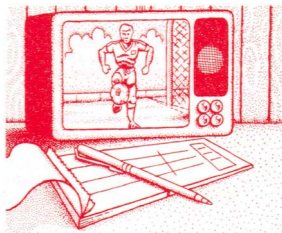
Questa sezione contiene i giocatori che non sono disponibili per la selezione a causa d'infortunio. Contiene anche particolari dell'infortunio e il numero di settimane per cui il giocatore sarà assente. Quando un giocatore è disponibile alla selezione, però, potrebbe aver bisogno di parecchio addestramento per riguadagnare le condizioni necessarie ad un incontro, specialmente dopo un infortunio grave.

PLAYERS SUSPENDED (GIOCATORI SOSPESI)



Questo è un elenco dei giocatori sospesi, insieme al numero di settimane per cui saranno squalificati.

TRANSFERS (TRASFERIMENTI)



Questa sezione vi permette di comprare e vendere giocatori per consolidare la squadra.

Come comprare un Giocatore:

Per cercare di comprare un giocatore, posizionate il cursore sull'immagine delle figure e premete il pulsante del mouse di sinistra due volte. Potete poi scegliere di vedere l'elenco dei trasferimenti dei giocatori disponibili, oppure cercare un giocatore.

L'elenco di trasferimento è l'elenco di giocatori che è circolato correntemente dai clubs i cui giocatori sono disponibili al trasferimento. Queste informazioni sono circolate a tutti i clubs, e non solo all'United. Il giocatore ha una valutazione del club, basata sulla sua classificazione attuale. Se volete cercare di

comprare un giocatore al prezzo di domanda, basta scegliere l'opzione di comprare nel modo usuale. Se invece volete fare un'offerta per il giocatore, potete regolare il prezzo cambiando la valutazione del giocatore in su o in giù in decine di migliaia usando il cursore del mouse.

Quando avete fatto un'offerta, vi viene data la decisione del club.

Se siete riusciti a comprare un giocatore, egli viene incluso immediatamente nella prima squadra.

Se scegliete di cercare un giocatore, il computer vi mostrerà un elenco d'acquisto di potenziali giocatori. Il prezzo del giocatore sarà più alto, perché il club venditore non sarà tanto desiderosa di venderlo.



Come vendere un Giocatore:

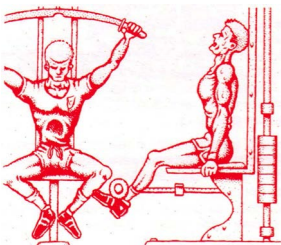
Per vendere un giocatore dovete ticchettare sull'immagine del Giocatore Uscente. Poi potete indicare quale giocatore volete mettere sull'elenco di trasferimento.



Quando un giocatore si trova nell'elenco altri clubs possono fare delle offerte per lui. Se un altro club è interessato in uno dei vostri giocatori, che sia sull'elenco o no, sarà visualizzata un'immagine di un presidente di club con una valigetta piena di soldi. Se ticchettate su quest'immagine, egli vi farà un'offerta su un giocatore. Voi potete scegliere di accettare, di rifiutare, o di insultare il presidente, se credete che la sua offerta sia irrisoria.

La vendita di giocatori genera finanziamenti per rafforzare la squadra in altre aree, o per cercare un sosituto.

TRAINING (ADDESTRAMENTO)



L'addestramento ha luogo nei giorni tra gli incontri e segue un programma stabilito. Come manager, siete libero di modificare il programma d'addestramento di qualsiasi o tutti i giocatori, secondo i loro bisogni.

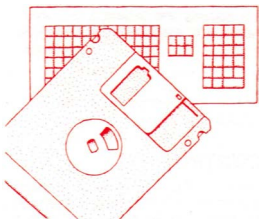
Ogni giocatore deve addestrarsi su certi aspetti del gioco, e può addestrarsi su quattro ogni settimana. Il manager può cambiare il contenuto o l'enfasi dell'addestramento per ogni giocatore. Durante la stagione i bisogni dei giocatori all'addestramento cambieranno con la variazione della loro forma, salute e risultati.

Ogni sessione ha un effetto positivo sugli attributi dei giocatori sui quali deve avere effetto, di modo che durante la stagione i benefici saranno riflessi nella classificazione del giocatore. In certe

circostanze, però, l'addestramento può avere un effetto negativo, sia sulla forma che sul morale.

L'addestramento per le squadre aumenta anche il rischio di infortuni. L'addestramento richiede equilibrio e considerazione. Se è troppo poco i giocatori perdono la loro forma e idoneità fisica; se è troppo i giocatori saranno stanchi e suscettibili agli infortuni.

DISC OPTIONS (OPZIONI DEI DISCHI)



Questa sezione vi permette di salvaguardare stagioni parzialmente completate su dischi formati, ed include anche un'opzione di formazione del disco. Ciò si ottiene seguendo i suggerimenti che appaiono sullo schermo, dopo aver selezionato la rilevante opzione **SAVE/LOAD/FORMAT**.

L'immagine centrale rappresentata dal punto interrogativo vi permette di regolare i parametri del gioco.

Impostazione del Tempo di Gioco—permette al giocatore d'impostare la durata del gioco per qualsiasi periodo tra 10 e 90 minuti, in stadi di 10 minuti.

Cambio del Linguaggio—permette al giocatore di scegliere il linguaggio del gioco, che in questo gioco è l'inglese "per difetto".

Cambio del Nome del Manager—l'impostazione "per difetto" è, naturalmente, Alex Ferguson, ma potete cambiare il suo nome come desiderate.

Definizione de Tasti per il Comando a Cloche—permette al giocatore di selezionare i suoi tasti per controllare il gioco.

Cambio del Nome del Giocatore—permette al giocatore di cambiare i nomi dei giocatori nella squadra United, ma non la loro classificazione, per permettere agli di giocare insieme a Bryan Robson.

Impostazione del Livello di Difficoltà—quest'unica funzione permette al giocatore d'impostare il livello di gioco, di United, del suo rivale, o di entrambe. Questo vi permetterà di giocare con l'oppositore del computer a diversi livelli finché potete vincere al 100%, al qual punto potete ridurre la vostra efficienza!

Cambio del Tipo di Gioco—permette al giocatore di scegliere tra una simulazione completa della gestione e il puro gioco.

Impostazione della Keymap—sceglie la keymap appropriata per il computer, basata sul flag selezionato.



PROGRESS CHART (DIAGRAMMA DI PROGRESSO)



Il giocatore può verificare i risultati e le tabelle, come pure la sua popolarità, tramite il quotidiano 'Daily Sport'. Buone o cattive, le notizie si trovano prima qui!

THE MATCHBALL (LA PALLA DELL'INCONTRO)



Questa porta il giocatore alla sezione dell'incontro del gioco. Il giocatore può anche controllare le tabelle della lega e l'elenco degli incontri a questo punto. Ciò può avere influenza sulla selezione della squadra, e mostrare il rendimento degli opponenti futuri.

Il giocatore può cambiare il nome di qualsiasi squadra nella Divisione con una squadra di sua scelta. La squadra sarà poi automaticamente inclusa nell'elenco degli incontri.

Se il Manchester United dovesse progredire agli ultimi stadi del Campionato, il sorteggio verrà mostrato 'live' sullo schermo, di modo che il giocatore possa vederlo.

MATCHDAY SECTION (SEZIONE DEL GIORNO DELL'INCONTRO)



Quando il giocatore ha deciso di andare all'incontro seguente, inizia il lavoro del manager. Prima egli deve decidere la sua formazione e i giocatori.

Formazione

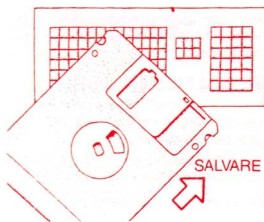
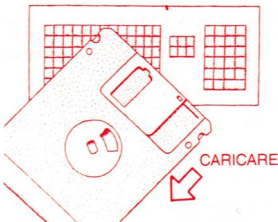
Per scegliere la formazione, mettete un tick sul numero rappresentante la vostra scelta tra le seguenti formazioni:

- 4 - 4 - 2
- 4 - 3 - 3
- 4 - 2 - 4
- 1 - 3 - 3 - 3
- 2 - 3 - 5.

Dopo aver scelto la formazione apparirà un elenco di giocatori disponibili sulla vostra tabella a fermaglio, e vi sarà chiesto di scegliere la squadra mettendo un tick sul nome del giocatore.

Quando la partita è finita, il computer aggiornerà sia l'elenco degli incontri che la tabella della lega cogli altri risultati degli incontri del giorno. Inoltre il 'Daily Sport' darà il verdetto della stampa sul risultato o il progresso della stagione nel tipico modo da giornale scandalistico.

Al termine della partita il manager ritorna alla sezione Gestione del gioco, dove può controllare il progresso della squadra nella lega, o lo stato di salute della sua squadra. I giocatori infortunati durante la partita saranno aggiunti all'elenco degli infortunati, come pure i giocatori che sono stati sospesi con cartellini gialli o rossi. Egli può poi iniziare di nuovo il processo di consolidare la sua squadra, e preparare il programma d'addestramento dei giocatori.



Durante la stagione il manager potrebbe volere salvaguardare il suo progresso corrente, per ritornare alla sua posizione più tardi. Può farlo mettendo un tick sull'immagine del disco. Ciò permetterà al giocatore di entrare nella sezione del gioco che gli permette di formare un disco per salvare la sua posizione, e, dopo averlo fatto, di salvarla o ricaricarla in una posizione salvata precedentemente. Per fare una di queste operazioni, il manager deve semplicemente scegliere l'immagine del disco appropriata e seguire i suggerimenti sullo schermo.

ARCADE SECTION SEZIONE GIOCO (SALA GIOCHI)

Quando entra nella sezione del gioco il giocatore sarà nel modo di visualizzazione. Per immettere il modo di gioco bisogna usare il gioco dopo il calcio d'inizio.

Nel modo di visualizzazione il computer giocherà il gioco di modo che il giocatore possa osservarlo e soffrire proprio come un vero manager. I giocatori ubidiranno alle loro istruzioni al meglio delle loro capacità.

Nel modo di gioco il manager controlla la squadra col comando a cloche o colla tastiera.

Il giocatore più vicino alla palla in qualsiasi momento viene identificato da quattro freccette sul campo, che puntano sul giocatore. Questo cambia quando la palla si sposta sul campo. Muovendo il comando a cloche il giocatore identificato si sposta nella direzione prescelta.

Quando è in possesso della palla il giocatore può correre colla palla usando il metodo suddescritto o può tirarle un calcio, per passarla o tirarla. La palla è lanciata nella direzione in cui guarda il giocatore premendo il pulsante 'fire', e la durata della pressione del pulsante determina la potenza del calcio. Una pressione rapida e veloce lancerà la palla lungo il terreno con una forza adeguata. Due pressioni veloci daranno alla palla un colpo d'approccio di forza adeguata. Se tenete il pulsante premuto la forza del tiro dipenderà dalla durata di tempo per cui lo tenete premuto. Se il pulsante è premuto nuovamente, la palla riceverà un colpo d'approccio, altrimenti passerà lungo il terreno.

Quando un giocatore non è in possesso, egli può opporsi per guadagnare la palla mettendosi tra il giocatore mentre corre colla palla. Si può fare un placcaggio di scivolo premendo il pulsante 'fire'.

Se si fa un gol lo schermo lo farà rivedere agli spettatori.

CORNERS (ANGOLI)

Per gli angoli nel modo di gioco un cursore apparirà sullo schermo che dovete posizionare dove volete che atterri la palla. Vi è un limite di tempo ristretto per prendere gli angoli, prima che il computer li prenda per voi. Ciò evita la perdita di tempo.

FREE KICKS (CALCI LIBERI)

Per i calci liberi nel modo di gioco il cursore apparirà sullo schermo e dovete posizionarlo dove volete che atterri la palla. Vi è un limite di tempo ristretto durante il quale potete prendere il calcio libero, prima che il computer intervenga e lo faccia per voi. Ciò evita la perdita di tempo.

PENALTIES (RIGORI)

Se vi è stato accordato un rigore, spostate il comando a cloche nella direzione in cui desiderate che vada la palla, vista da dietro il giocatore che sta prendendo il rigore. Premete 'fire' per prenderlo.

Se un rigore è stato accordato all'opponente di Manchester United, tenete il comando a cloche nella direzione in cui volete che si butti il portiere, vista da dietro il portiere.

Dopo che la palla è stata colpita non potete cambiare direzione.

Si può giocare la stagione con qualsiasi combinazione di incontri Visualizzati e Giocati, come desidera il giocatore.

MODO PER DUE GIOCATORI

AMIGA E ATARI ST

Sostituite il mouse col secondo comando a cloche e premete 'fire' per entrare il gioco in qualsiasi momento dopo il calcio d'inizio.

VERSIONE PC

Giocatore 1 (M.U.F.C.) — Usate il comando a cloche o il mouse
Giocatore 2 — Usate la tastiera

Premete 'fire' per entrare il gioco in qualsiasi momento dopo il calcio d'inizio.

I sistemi compatibili col PC che non hanno il comando a cloche o il mouse possono essere usati solo nel modo per Un Giocatore tramite la tastiera.

Premere F1 per musica acceso/spento.

I sistemi compatibili PL senza comando a cloche o mouse, devono impiegare i tasti di "difetto", i cursori e la barra spazio per sparare.

Per salvare il gioco nella versione PL, inserire un disco formato e vuoto e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

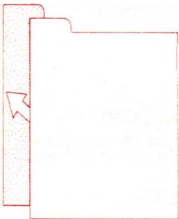
ARCHIMEDES

La versione Archimedes può essere giocata solo nel modo per un Giocatore tramite la tastiera.

AMIGA & ST

Encender el computador, insertar el disco de Control en el dispositivo de disco y seguir las instrucciones en pantalla para el intercambio de discos. Este producto da sustento a todos los dispositivos externos.

Cuando se carga el juego, la pantalla se llena de íconos animados. Si se posiciona el cursor sobre cualquiera de estos íconos y se presiona dos veces el botón de la izquierda en el 'mouse', se selecciona la sección que el ícono representa.



CON EL CURSOR SOBRE EL ICONO,
PRESIONAR LA TECLA PARA SALIR
DEL MENU ACTUAL

ARCHIMIDES

Si se cuenta con RISCOS OS:

Mediante el 'mouse' presionar tecla con el cursor sobre

Application !! MUFC !! en dispositivo 0.

Si se cuenta con ARTHUR 1.2:

Presionar 'shift break' o en el 'mouse' presionar tecla con el cursor sobre ! BOOT.

El teclado de la versión Archimides sólo controla la sección de galería El 'mouse' maneja la sección de control, y es sólo para un único jugador versus el computador.

Versión PC

Passar a Dispositivo A:

MUFC; presionar 'Return'.

TEAM SQUAD (FORMACION DEL EQUIPO)



Proporciona detalles acerca de la formación corriente disponible para la primera división de United. Los jugadores no disponibles ya sea debido a una lesión o una suspensión no aparecen en esta sección.

Si se coloca el cursor sobre los nombres de los jugadores y se presiona una vez el botón izquierdo del 'mouse', aparecen en pantalla los detalles de los mismos, incluyendo también su clasificación. Tal clasificación se funda en los archivos del computador referentes a las cualidades de cada jugador, según dieciséis categorías, los cuales son luego convertidos en la clasificación del jugador con respecto a su posición efectiva en el equipo. Tales clasificaciones cambian durante la temporada

según las lesiones, estado físico y resultados, al igual que debido al buen uso del entrenamiento.

La temporada comienza con un equipo en perfecto estado físico y sin jugadores suspendidos, un lujo que muy pocos directores técnicos se pueden dar en la actualidad.

PLAYERS INJURED (JUGADORES LESIONADOS)



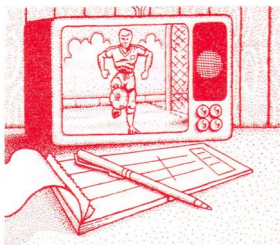
Esta sección incluye a los jugadores que no están disponibles para selección a causa de lesiones. También contiene detalles de las lesiones y la cantidad de semanas que el jugador permanecerá inactivo. Sin embargo, una vez que el jugador puede volver a seleccionarse, tal vez necesite una fuerte dosis de entrenamiento para recuperar el estado físico para un partido, en especial luego de una lesión de seriedad.

PLAYERS SUSPENDED (JUGADORES SUSPENDIDOS)



Aquí se incluye una lista de los jugadores suspendido, si los hay, junto con los períodos de suspensión de cada uno.

TRANSFERS (TRANSFERENCIAS)



Esta sección permite la compra y venta de jugadores a fin de mejorar el equipo.

Compra de un jugador:

Para tratar de comprar un jugador se debe colocar el cursor sobre el ícono de cifras y presionar el botón izquierdo del 'mouse' dos veces. Luego se puede seleccionar ver la lista de jugadores disponibles para transferencia, o bien buscar un jugador.

La lista de transferencias es la lista circulada al corriente por los clubes, que incluye los jugadores disponibles para transferencia. Tal información se circula a todos los clubes, no sólo a United. El jugador cuenta con una valuación por parte del club, en base a su clasificación

efectiva como jugador. Si se desea comprar un jugador por el precio de venta, sólo basta seleccionar la opción de compra en la forma usual. Si se desea hacer una oferta por un jugador, se puede ajustar el precio de la oferta subiendo o bajando la valuación de los jugadores en decenas de miles, mediante el uso del cursor del 'mouse'.

Una vez realizada la oferta, se obtiene la decisión del club.

Si se logra comprar el jugador, éste es incluido de inmediato en la formación de la primera división.

Si se prefiere buscar un jugador, el computador exhibe una lista de los potenciales jugadores para la compra. En este caso el precio del jugador será mayor, dado que el club no estará tan dispuesto a venderlo.



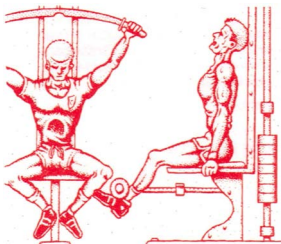
Venta de un jugador:

Para vender un jugador se debe presionar la tecla cuando el cursor se encuentre sobre el ícono del jugador que parte. Luego se puede indicar cuál es el jugador que se desea colocar en la lista de transferencias. Una vez que el jugador está en la lista, los demás clubes pueden efectuar sus ofertas.

Si otro club se encuentra interesado en uno de sus jugadores, ya sea que tal esté incluido en la lista de transferencias o no, se exhibirá el ícono de un presidente de club con un maletín lleno de dinero. Si se presiona la tecla con el cursor sobre este ícono, el presidente hará una oferta por un jugador. Se puede elegir aceptarla, rechazarla, o, si así se lo desea, insultar al presidente por la irrisoria oferta, a su juicio, que le acaba de hacer.

La venta de jugadores genera fondos que ayudan a mejorar el equipo en otras áreas, o a procurar un reemplazo.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)



El entrenamiento tiene lugar en los días entre partido y partido, y sigue un programa fijo. En su calidad de director técnico puede alterar el programa de entrenamiento de todos o cualquiera de los jugadores según sus necesidades.

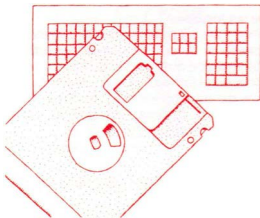
A cada jugador se le asigna entrenamiento para ciertos aspectos de su juego, y puede entrenar en uno de cuatro aspectos cada semana. El director técnico puede cambiar el contenido o el énfasis del entrenamiento para cada jugador. Durante el transcurso de la temporada también varían las necesidades de entrenamiento de los jugadores, a medida que varía su estado físico y forma con los resultados.

Cada temporada tiene un efecto positivo en las cualidades de los jugadores, lo cual está diseñado de forma tal que al final de la temporada se puedan apreciar los beneficios en la calificación de los jugadores. Sin embargo, en ciertas circunstancias el entrenamiento puede tener un efecto negativo, tanto en el estado físico como en la moral del jugador.

Un duro entrenamiento también incrementa el riesgo de lesiones durante el mismo.

El entrenamiento requiere equilibrio y programación. Si es poco, los jugadores pierden su estado físico y forma. Si es demasiado, los jugadores se cansan y son propensos a lesiones

DISC OPTIONS (OPCIONES DE DISCO)



Esta sección permite almacenar temporadas parcialmente finalizadas en discos con formato, y también incluye una opción para dar formato a discos, lo cual se logra siguiendo las instrucciones en pantalla, luego de haber seleccionado la opción **SAVE/LOAD/FORMAT** del caso.

El ícono central representado por un Signo de Interrogación permite ajustar los parámetros del juego.

Fijación del tiempo de juego—permite al jugador fijar el período de duración del juego desde la galería entre 10 y 90 minutos, con graduaciones de 10 minutos.

Cambio de idioma—permite al jugador elegir el idioma en que se presenta el juego. A falta de selección la opción básica es el idioma inglés.

Cambio de nombre del Director Técnico—la opción por omisión es, por supuesto, Alex Ferguson, pero se puede cambiar el nombre del director técnico por cualquiera que se desee.

Definición de teclas para palanca de mando—permite seleccionar las propias teclas para controlar la sección de galería del juego.



Cambio de nombre de los jugadores—permite cambiar los nombres de los jugadores dentro del equipo de United, pero no su clasificación, para permitirle a usted jugar en el mismo equipo que Bryan Robson.

Fijación de nivel de dificultad—esta singular facilidad le permite seleccionar el grado de calidad con el cual el computador va a jugar, ya sea como United, sus contrincantes, o ambos. Esto le permitirá jugar contra el computador en diversos niveles, hasta que pueda ganarle al 100%, momento en el cual se puede reducir la propia eficiencia.

Cambio de tipo de juego—permite elegir entre un total simulacro de dirección técnica, o un simple juego desde la galería.

Fijación del mapa de teclas— fija el mapa de teclas para el computador, en base a la banderilla elegida.

PROGRESS CHART (TABLA DE DESEMPEÑO)



Uno puede mantenerse atento a los resultados y las tablas, al igual que respecto de la propia popularidad, a través del periódico Daily Sport. Para bien o para mal, siempre primero en las noticias.

THE MATCHBALL (EL BALON)



Esto lo lleva a la sección de día del encuentro. En este momento también se pueden revisar las tablas de posiciones de las ligas y la lista de fechas de competencia, lo cual puede afectar la selección del equipo, y permite ver el desempeño actual de los oponentes.

Se puede cambiar el nombre de cualquier cuadro dentro de la División por el del equipo de preferencia. Tal equipo quedará automáticamente incluido en la lista de fechas competitivas.

En caso de que Manchester United proceda hasta las últimas etapas competitivas de la Copa, el sorteo para los partidos de la Copa será exhibido en pantalla "en vivo" para que usted pueda verlo.

MATCHDAY SECTION (SECCION DEL DIA DEL ENCUENTRO)



Una vez que se ha decidido proceder con el siguiente partido, allí comienza la verdadera labor del director técnico. En primer lugar, debe decidir la formación y estructura del equipo.

Formación

Para seleccionar la formación, presionar la tecla con el cursor sobre el número que representa su elección de una de las siguientes formaciones:

- 4-4-2
- 4-3-3
- 4-2-4
- 1-3-3-3
- 2-3-5

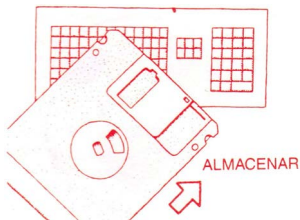
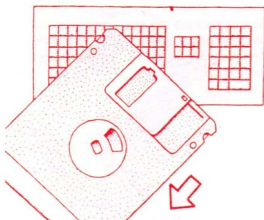
Una vez seleccionada la formación, en la cartelera aparecerá una lista de los jugadores

disponibles, y se le pedirá que seleccione el equipo presionando la tecla, con el cursor sobre el nombre del jugador.

Una vez finalizado el encuentro el computador actualiza tanto la lista de fechas competitivas y la tabla de la liga, junto con los demás resultados de la fecha. Además, el Daily Sport dará la opinión de la prensa sobre el resultado o el desempeño durante la temporada, en una forma típicamente sensacionalista.

Finalizado el partido, el director técnico retorna a la sección de Dirección Técnica del juego, donde puede verificar el desempeño del equipo en la liga, o la salud de su equipo. Todos los jugadores lesionados durante el partido estarán incluidos en la lista de lesionados, y también o estarán todos los jugadores sancionados con suspensión a través de tarjetas rojas o amarillas. El director técnico podrá comenzar otra vez el proceso de refuerzo de su equipo, y ajuste del programa de entrenamiento de los jugadores.

Durante la temporada, el director técnico tal vez quiera almacenar el desempeño hasta la fecha, a fin de poder regresar a esta posición más adelante. Esto puede lograrse presionando la tecla con el cursor sobre el ícono de disco, con lo cual se obtiene acceso a la sección del juego que le permite dar formato a un disco para almacenar su posición. Una vez que lo haya hecho, se puede borrar o cargar una posición previamente almacenada. Para ejecutar cualquiera de estas operaciones, el director técnico sólo deberá seleccionar el ícono de disco apropiado y seguir las instrucciones en pantalla.



ARCADE SECTION (SECCION DE GALERIA)

Al entrar a la sección de galería usted se encontrará en el modo de espectador. Para pasar al modo de juego, usar la palanca del control luego del puntapié inicial.

En el modo de espectador el computador juega el partido de forma tal que usted pueda mirar y sufrir como un verdadero director técnico. Los jugadores seguirán sus instrucciones en la mejor manera que su capacidad les permita.

En el modo de juego, el director técnico controla el equipo ya sea a través de la palanca de control, o del teclado.

El jugador que se encuentre más cerca del balón está indicado en pantalla mediante cuatro flechas que los señalan. Esto cambia a medida que el balón se mueve por todo el campo de juego. Al mover la palanca de control el jugador señalado por las flechas se mueve en la dirección elegida.

Una vez en posesión del balón, el jugador puede salir corriendo con el balón utilizando el método mencionado en el párrafo anterior, o bien patearlo, ya sea para efectuar un pase o un disparo al arco. El balón se patea en la dirección que el jugador mira, presionando el botón de disparo, y el período durante el cual se mantiene presionado este botón determina la potencia del puntapié. Una presión rápida hace rodar el balón por el campo con una potencia considerable. Dos presiones rápidas levantan el balón en el aire con una potencia considerable. Si se lo mantiene presionado, la potencia del puntapié depende del tiempo en

que así se lo mantega. Si se presiona el botón de disparo otra vez, el balón se levanta en el aire, de lo contrario, rueda sobre el campo.

Cuando el jugador no se encuentra en posesión del balón, puede intentar conseguirlo interceptando al oponente mientras éste corre con el balón. Se puede ejecutar un ataque de costado presionando el botón de disparo.

Si se marca un gol, la pantalla de video del estadio repite las imágenes del gol para el público.

CORNERS (TIROS DE ESQUINA)

Para los tiros de esquina en el modo de juego, se debe posicionar el cursor que aparece en pantalla, en el lugar donde se desea que el balón caiga. Existe un estricto límite de tiempo permitido para jugar los tiros de esquina, de lo contrario, el computador los juega por usted, lo cual evita pérdidas de tiempo.

FREE KICKS (TIROS LIBRES)

Para los tiros libres en el modo de juego, se debe posicionar el cursor que aparece en pantalla, en el lugar donde se desea que el balón caiga. Existe un estricto límite de tiempo permitido para jugar los tiros libres, de lo contrario, el computador los juega por usted, lo cual evita pérdidas de tiempo.

PENALTIES (PENALES)

Si se le otorga un penal, mover la palanca de control en la dirección que se desea el balón tome, visto desde detrás del jugador que patea el penal. Presionar el botón de disparo para patear.

Si el penal es en contra de Manchester United, mantener la palanca de control en la dirección en la que se desea el portero salte, visto desde detrás del portero. Una vez pateado el balón no se puede cambiar la dirección.

La temporada puede jugarse con cualquier combinación de partidos en modo Espectador o en modo de Juego, en la forma que usted lo dese.

MODOS PARA DOS JUGADORES

AMIGA Y ATARI ST

Reemplazar el 'mouse' por la segunda palanca de control, y presionar fuego para entrar al juego en cualquier momento luego del puntapié inicial.

VERSIÓN PC

Jugador 1 (MUFC) —Utilizar palanca de control o 'mouse'

Jugador 2 —Utilizar teclado

Presionar fuego para entrar al juego en cualquier momento luego del puntapié inicial.

Los PC compatibles que no dan soporte ni a la palanca de control ni al 'mouse' sólo pueden utilizarse en el Modo para Jugador Único, y a través del tablero.

Presionar F1 para música conectada/desconectada.

En los computadores personales compatibles sin palanca de mando o 'mouse', la tecla básica son las teclas del cursor, y la barra para espacios se utiliza para hacer fuego.

Para almacenar el juego en una versión para computador personal, insertar un disco virgen ya con formato, y seguir la instrucciones en pantalla.

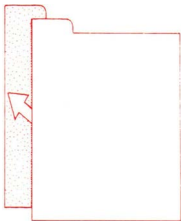
ARCHIMEDES

La versión Archimedes sólo puede utilizarse en el Modo para Jugador Único, y a través del teclado.

AMIGA & ST

Mettez votre ordinateur en marche, introduisez la disquette Management dans l'unité et suivez les instructions qui s'inscrivent sur l'écran. Ce produit peut être adapté à toute unité extérieure.

Pendant que vous chargerez le jeu, vous verrez apparaître sur l'écran des icônes mobiles. En plaçant le curseur sur n'importe laquelle de ces icônes et en appuyant deux fois sur le bouton gauche de la souris, vous sélectionnerez la section que représente cette icône.



CLIQUEZ CETTE ICONE POUR
SORTIR DU MENU EN COURS

ARCHIMEDES

Si vous avez le RISCOS OS:

Cliquez à partir du desk top.
Application!! MUFC!! Sur l'unité 0.

Si vous avez l'ARTHUR 1.2:

Appuyez sur shift break ou à partir du
desk top. Cliquez! BOOT.

Le clavier modèle Archimède commande la
section arcade uniquement. La souris
contrôle la section Management. Un seul
concurrent joue contre l'ordinateur.

Version PC

Sélectionnez l'unité A:

MUFC, appuyez sur Return.

TEAM SQUAD (COMPOSITION DE L'EQUIPE)



Vous donne des détails concernant la composition
de la première équipe actuellement disponible
pour la United. Les joueurs indisponibles pour
cause de blessure ou de suspension ne figurent pas
dans cette section.

En déplaçant le curseur sur le nom des joueurs et en
appuyant une fois sur le bouton de gauche de la
souris, vous verrez apparaître des renseignements
les concernant. Y compris les classements des
joueurs Ces classements sont établis d'après les
fichiers-mémoires de l'ordinateur donnant la liste
des points totalisés par chaque joueur dans seize
catégories, qui sont ensuite transformés en
classement pour le joueur en tenant compte de la

place qu'il occupe véritablement dans l'équipe. Ces classements seront modifiés durant la saison
en fonction des blessures, de la forme physique du joueur ainsi que de l'efficacité de
l'entraînement.

Vous entamez la saison avec une équipe en pleine forme, sans aucune suspension de joueurs; c'est
un luxe auquel peu de capitaines d'équipe ont droit actuellement!

PLAYERS INJURED (JOUEURS BLESSES)



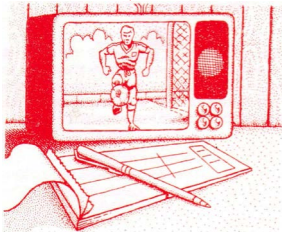
Cette section donne la liste des joueurs qui ne pourront être sélectionnés pour raison de blessure. Elle donne aussi des détails concernant la blessure, ainsi que le nombre de semaines pendant lesquelles le joueur sera hors compétition. Cependant, lorsqu'un joueur peut à nouveau être sélectionné, il est possible qu'il doive s'entraîner pendant une période assez longue afin d'être en mesure de disputer des matchs, surtout après une blessure grave.

PLAYERS SUSPENDED (JOUEURS SUSPENDUS)



Donne la liste des joueurs suspendus, s'il y a lieu, ainsi que le nombre de semaines pendant lesquelles ils doivent rester hors compétition.

TRANSFERS (TRANSFERTS)



Cette section vous permet d'acheter et de vendre des joueurs, dans le but de renforcer votre équipe.

Pour acheter un joueur:

Pour tenter d'acheter un joueur, placez le curseur sur l'icône des chiffres et appuyez deux fois sur le bouton de gauche de la souris. Puis, vous avez le choix entre soit visualiser la liste des joueurs pouvant être transférés, soit chercher un joueur par vous-même.

La liste de transfert est la liste des joueurs actuellement mis en circulation par leurs clubs, qui sont candidats au transfert. Tous les clubs reçoivent l'information, et non seulement United. Pour chaque joueur concerné, le club établit une

évaluation basée sur les classements réels du joueur. Si vous désirez acheter un joueur au prix demandé, il vous suffit de sélectionner l'option "Achat". Si vous désirez faire une offre pour un joueur, vous pouvez régler le prix d'offre en faisant monter ou baisser l'évaluation d'un joueur, par dizaines ou par centaines, en vous servant de la souris.

Lorsque vous avez fait une offre, le club vous fait part de sa décision.

Si vous réussissez à acheter un joueur, ce dernier entre immédiatement dans la composition de la première équipe.

Si vous optez pour la recherche d'un joueur, vous verrez apparaître sur l'écran la liste des joueurs pouvant être achetés. De cette façon-là, le prix du joueur sera plus élevé puisque le club qui vend ne sera pas autant disposé à vendre.



Pour vendre un joueur:

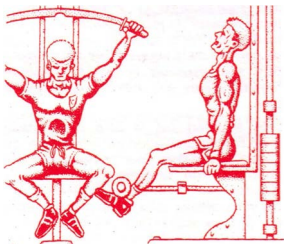
Pour vendre un joueur, vous devez cliquer sur l'icône Joueur Partant. Vous pouvez alors indiquer quel joueur vous désirez inscrire sur la liste de transfert. Une fois le joueur sur la liste, d'autres clubs peuvent faire des offres pour l'acheter.



Si un autre club s'intéresse à l'un de vos joueurs, qu'il soit ou non sur la liste de transfert, vous verrez apparaître une icône symbolisant le président d'un club avec une valise pleine d'argent. Si vous cliquez sur cette icône, il vous fera une offre sur le joueur. Vous êtes alors libre d'accepter ou de refuser, ou, si vous le désirez, d'insulter le président pour une offre qui vous paraît dérisoire.

Le fait de vendre des joueurs permettra d'obtenir des fonds qui vous aideront à renforcer l'équipe dans d'autres domaines, ou simplement, à chercher un remplaçant.

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)



L'entraînement a lieu les jours où il n'y a pas de match et suit un programme établi d'avance. En tant que capitaine, vous avez le droit de modifier le programme d'entraînement d'un joueur ou de tous les joueurs en fonction de leurs besoins.

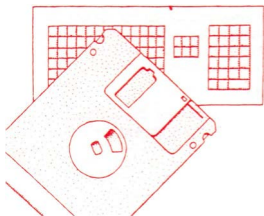
Chaque joueur doit effectuer son entraînement en fonction de certains aspects de son jeu et peut se concentrer sur quatre de ces aspects chaque semaine. Le capitaine a la possibilité de modifier l'entraînement soit dans son contenu, soit dans son aspect le plus important, et ceci pour chacun des joueurs. Durant la saison, les besoins des joueurs en matière d'entraînement seront modifiés en fonction de leur condition physique et des résultats qui en découlent.

Chaque session a un effet positif sur les points totalisés par les joueurs, qu'elle est censée affecter de façon à ce que ces effets transparaissent dans les classements du joueur, au fil de la saison. Cependant, dans certaines circonstances, l'entraînement peut avoir un effet négatif, à la fois sur le physique et sur le moral.

L'entraînement à haute dose augmente les risques de blessures.

L'entraînement doit être équilibré et intelligent. Trop peu d'entraînement fera perdre aux joueurs leur condition physique. Trop d'entraînement les fatiguera et augmentera chez eux les risques de blessures.

DISC OPTIONS (OPTIONS DES DISQUETTES)



Cette section vous permet de sauvegarder des saisons semi-complètes sur des disquettes formatées et comprend également une section formatage de disquettes. Cela s'effectue en suivant les instructions qui s'inscrivent sur l'écran et en choisissant l'option qui convient: SAUVEGARDER/CHARGER/FORMATER.

L'icône centrale, représentée par un point d'interrogation, vous permet de régler les paramètres du jeu.

Fixer la durée du jeu – permet au joueur de choisir la durée du jeu, qui peut aller de 10 à 90 minutes (par étape de 10 minutes).

Changer de langue – permet au joueur de choisir la langue dans laquelle le jeu sera présenté, qui, le cas échéant, sera l'anglais.

Changer le nom du capitaine – Le nom implicite est, bien-sûr Alex Ferguson, mais cette option permet au joueur de choisir le nom qui lui plaît.

Définir les touches pour le joystick – permet au joueur de choisir ses propres touches pour commander la section arcade du jeu.

Changer le nom des joueurs – permet au joueur de changer le nom des joueurs de l'équipe United, mais pas leur classement, pour lui permettre de jouer au côté de Bryan Robson.

Fixer le degré de difficulté – Cette particularité unique permet au joueur de régler le niveau de jeu de l'ordinateur, qu'il représente United, ses adversaires, ou les deux. Cela lui permettra de jouer contre l'ordinateur à des niveaux différents, jusqu'à ce qu'il puisse gagner à 100%. Lorsqu'il en est à ce stade, il peut se permettre de jouer lui-même à un niveau inférieur!

Changer de type de jeu – permet au joueur de choisir entre simulation totale et pur jeu d'arcade.

Sélectionner le type de clavier – sélectionne le type de clavier d'ordinateur qui convient, en se basant sur le drapeau choisi.



PROGRESS CHART (TABLEAU DE PROGRESSION)



Le joueur peut contrôler les résultats et les classements, ainsi que sa propre cote de popularité, grâce au quotidien le Daily Sport. Positive ou négative, l'information est là.

THE MATCHBALL (LA BALLE DE MATCH)



Amène le joueur à la section du jeu appelée Jour Du Match (Matchday). Le joueur peut également examiner les classements du championnat ainsi que le calendrier des rencontres prévues. Cela peut avoir un effet sur la sélection de l'équipe et indiquer le niveau des futurs adversaires.

Le joueur a la possibilité de transformer le nom des équipes de la Division en une équipe de son choix. Cette équipe fera alors automatiquement partie du calendrier des rencontres.

Au cas où Manchester United serait proche de la qualification pour les compétitions de la Coupe, le tirage au sort pour la coupe serait diffusé "en direct" sur l'écran pour que le joueur puisse le regarder.

MATCHDAY SECTION (SECTION JOUR DU MATCH)



Lorsque le joueur a décidé de disputer le prochain match, le capitaine commence véritablement à faire son travail. Il doit d'abord décider de la formation de l'équipe et des joueurs qu'il souhaite faire jouer.

Formation

Pour choisir une formation, cliquez une fois sur le nombre qui représente votre choix parmi les formations suivantes:

- 4-4-2
- 4-4-3
- 4-2-4
- 1-3-3-3
- 2-3-5

Lorsque vous aurez choisi votre formation, vous verrez apparaître sur votre clipboard la liste des joueurs pouvant être sélectionnés; puis, on vous demandera de sélectionner votre équipe en cliquant sur le nom joueur.

CORNERS

Pour les corners en mode jeu, un curseur apparaîtra sur l'écran; vous devez le placer à l'endroit où vous désirez que le ballon atterrisse. Vous avez droit à un temps strictement limité pour tirer les corners avant que l'ordinateur ne les prenne à votre place. Cela évitera toute perte de temps inutile.

FREE KICKS (COUPS FRANCS)

Pour les coups francs en mode jeu, un curseur apparaîtra sur l'écran; vous devez le placer à l'endroit où vous désirez que le ballon atterrisse. Vous avez droit à un temps strictement limité pour prendre les coups francs avant que l'ordinateur ne les prenne à votre place. Cela évitera toute perte de temps inutile.

PENALTIES

Si on a sifflé un penalty, placez le joystick dans la direction où vous désirez faire aller le ballon, en partant de derrière le joueur qui tire le penalty. Puis, appuyez sur feu.

Si l'équipe adverse de Manchester United a droit à un penalty, maintenez le joystick dans la direction où vous désirez faire plonger le gardien de buts, en partant de derrière le gardien de buts. Une fois le ballon envoyé, vous ne pouvez plus changer de direction.

Vous pouvez jouer la saison avec autant de combinaisons de matchs de Visualisation et de Jeu que vous le désirez.

MODE DEUX JOUEURS AMIGA ET ATARI ST

Remplacez la souris par le second joystick et appuyez sur feu pour entrer dans le jeu à n'importe quel moment après le coup d'envoi.

VERSION PC

Joueur 1 (MUFC) — Servez-vous du joystick ou de la souris.

Joueur 2 — Servez-vous du clavier.

Appuyez sur feu pour entrer dans le jeu à n'importe quel moment après le coup d'envoi.

Les modèles compatibles avec les ordinateurs personnels qui ne sont pas équipés de joystick ni de souris ne peuvent être utilisés qu'en mode à 1 joueur et en utilisant le clavier.

Appuyez sur F1 pour musique arrêt-marche.

Pour les modèles compatibles avec les ordinateurs personnels sans joystick ni souris, les touches implicites sont des touches-curseur et la barre d'espacement correspond à feu.

Pour sauvegarder le jeu sur la version PC, introduisez la disquette vierge formatée et suivez les instructions qui s'inscrivent sur l'écran.

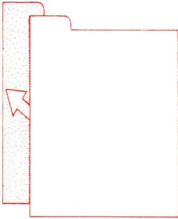
ARCHIMEDES

La version Archimedes ne peut être pratiquée qu'en mode à 1 joueur en utilisant le clavier.

AMIGA & ST

Computer einschalten, Management-Diskette in das Laufwerk eingeben und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Auch angeschlossene Laufwerke können benutzt werden.

Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint ein Bildschirm mit Zeichentrick-Icons. Indem Sie den Cursor auf dem gewünschten Icon platzieren und den linken Mausknopf zweimal drücken, wählen Sie den Abschnitt, den das Icon repräsentiert.



KLICKEN SIE DIESES ICON, UM DAS MOMENTANE MENU ZU VERLASSEN

ARCHIMEDES

Für RISCOS OS:
Klicken Sie auf dem Desktop Programm!!
MUFC!! in Laufwerk 0.

Für ARTHUR 1.2:
Shift Break drücken oder auf dem Desktop!
BOOT klicken.

Archimedes-Version: Der Arkade-Abschnitt kann nur mit Tastatur gesteuert werden.

Die Maus wird benutzt für den Management-Abschnitt oder wenn ein Spieler gegen den Computer spielt.

PC Version
In Laufwerk A:
MUFC eingeben, Return drücken.

TEAM SQUAD (DIE MANNSCHAFT)



ändern sich während der Saison durch eventuelle Verletzungen, Kondition und Spielergebnisse wie auch durch den erfolgreichen Einsatz von Trainingsruden.

Sie starten in die Saison mit einer Mannschaft in guter Kondition, in der niemand gesperrt ist, heutzutage eine Seltenheit für die meisten Trainer.

Dies gibt Ihnen Angaben über die momentan zur Verfügung stehende erste Mannschaft für United. Spieler, die nicht verfügbar sind aufgrund von Verletzungen oder Sperrungen, werden nicht aufgeführt.

Indem Sie den Cursor auf den Namen des Spielers setzen und den linken Mausknopf drücken, werden die Angaben über diesen Spieler angefordert. Der Rang des Spielers wird auch angegeben. Der Rang setzt sich zusammen aus den Computerdaten der Spielereigenschaften in 16 Kategorien, die dann in einen Rangplatz umgewandelt werden, der der tatsächlichen Position des Spielers in der Mannschaft entspricht. Diese Rangeinstufungen

PLAYERS INJURED (VERLETZTE SPIELER)



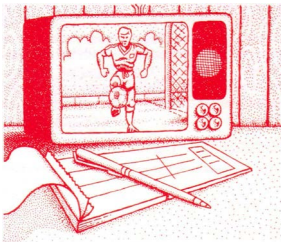
Dieser Abschnitt enthält die Spieler, die wegen einer Verletzung nicht gewählt werden können. Die Art der Verletzung und die Anzahl der Wochen, die der Spieler aussetzen muß, werden auch angegeben. Steht ein Spieler wieder zur Verfügung, so kann es sein, daß er viel Training braucht, um für ein Spiel wieder fit genug zu sein, besonders, wenn es sich um eine schwere Verletzung handelt.

PLAYERS SUSPENDED (GESPERRTE SPIELER)



Eine Liste der gesperrten Spieler wird gezeigt, mit der Angabe der noch verbleibenden Wochen.

TRANSFERS



In diesem Abschnitt können Sie Spieler anwerben oder an andere Mannschaften verkaufen, um die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft zu erhöhen.

Einen Spieler kaufen:

Plazieren Sie den Cursor über dem Figuren-Icon und den linken Mausknopf zweimal drücken. Sie können nun entweder die Liste der verfügbaren Spieler ansehen oder einen Spieler anwerben.

Die Transfer-Liste enthält die Spieler, die momentan von ihren Vereinen zum Transfer zur Verfügung gestellt werden. Diese Informationen werden an alle Vereine weitergegeben, nicht nur an United. Der Spieler hat eine Vereinsbewertung (club valuation), die auf seinem tatsächlichen Rang

basiert. Wenn Sie einen Spieler zum geforderten Preis kaufen möchten, so wählen Sie einfach die Kauf-Option (buy option) in der üblichen Weise. Wenn Sie für einen Spieler bieten möchten, so können Sie Ihren Bietpreis ändern, indem Sie mit dem Maus-Cursor den Wert des Spielers in Einheiten von Zehntausend nach oben oder unten verändern.

Haben Sie ein Angebot gemacht, so wird Ihnen die Entscheidung des Vereins mitgeteilt.

Haben Sie einen Kauf erfolgreich abgeschlossen, so wird der entsprechende Spieler der ersten Mannschaft sofort zugeteilt.

Wenn Sie nach einem zum Kauf geeigneten Spieler Ausschau halten, wird der Computer Ihnen eine Liste der zum Kauf verfügbaren Spieler geben. Der Preis des Spielers wird höher sein, da der Verein vielleicht nicht so verkaufswillig ist.



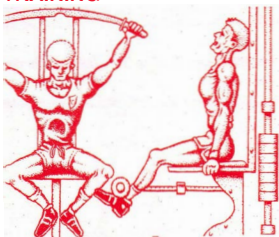
Einen Spieler verkaufen:

Um einen Spieler zu verkaufen, müssen Sie das Player-leaving-Icon klicken. Dann zeigen Sie an, welchen Spieler Sie auf die Transfer-Liste setzen wollen. Befindet sich ein Spieler auf der Liste, so können die anderen Vereine Angebote machen.

Ist ein anderer Verein an einem Ihrer Spieler interessiert, ob dieser sich nun auf der Transfer-Liste befindet oder nicht, so wird ein Icon, das den Vereinsvorsitzenden mit einer Aktentasche voller Geld darstellt, gezeigt. Klicken Sie dieses Icon, so wird der Vorsitzende Ihnen ein Angebot machen. Sie können nun wählen, ob Sie annehmen oder ablehnen, oder sogar den Vorsitzenden wegen seines beschämend niedrigen Angebots beschimpfen wollen.

Der Verkauf eines Spielers bringt Gelder, die der Mannschaft in anderen Bereichen helfen können oder Ersatz für andere Spieler.

TRAINING



Spielers auswirken. In bestimmten Situationen kann sich das Training negativ auswirken, auf Fitness und Moral des Spielers.

Schweres Training erhöht auch die Gefahr einer Verletzung während des Trainings.

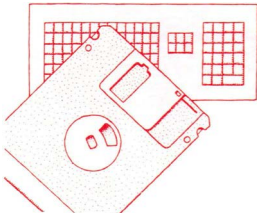
Das Training findet an Tagen zwischen den Spielen statt und folgt einem Plan. Als Trainer bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie den Trainingsplan der Mannschaft oder einzelner Spieler ändern wollen, entsprechend den Erfordernissen.

Jeder Spieler trainiert bestimmte Schwächen seines Spielverhaltens, bis zu vier pro Woche. Der Trainer kann für jeden Spieler entweder den Inhalt oder den Akzent der Übungen ändern. Während der Saison werden sich die Trainingsbedürfnisse der Spieler ändern, je nach Kondition und Form.

Jede Trainingsrunde hat eine positive Auswirkung auf das jeweilige Spielverhalten, so daß während der Saison die Ergebnisse sich auf den Rang des

Training erfordert Ausgewogenheit und Planung. Zu wenig Training und die Spieler verlieren an Fitness und Form; zu viel und die Spieler sind müde und es besteht größere Verletzungsgefahr.

DISC OPTIONS (OPTIONEN)



Diese Option erlaubt es Ihnen, eine teilweise beendete Saison auf formatierten Disketten zu speichern; Disketten können damit auch formatiert werden. Dabei folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, nachdem Sie entweder SAVE, LOAD oder FORMAT gewählt haben.

Das mittlere Icon, das Fragezeichen, erlaubt Ihnen, die Spielfassung zu ändern.

Set Game Time – Hier können Sie die Dauer des Arkadespiels in Einheiten von 10 Minuten von 10 bis zu 90 Minuten wählen.

Change Language – Sie können die Sprache wählen, in der das Spiel präsentiert wird. Die ursprüngliche Einstellung ist Englisch.

Change Name of Manager – Die ursprüngliche Einstellung des Trainer-namens lautet natürlich Alex Ferguson, aber Sie können den Namen auch beliebig ändern.

Define Keys for Joystick – Sie können die Tasten Ihrer Wahl bestimmen, um den Arcade-Abschnitt des Spiels zu steuern.

Change Player's Name – Sie können die Namen der Spieler in der United-Mannschaft ändern, aber nicht ihren Rang, so daß Sie neben Bryan Robson spielen können.

Set Difficulty Level – Diese einzigartige Funktion erlaubt es Ihnen, die Spielstärke des Computers zu ändern, entweder als United, deren Gegner oder beides. Sie können so auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gegen den Computer spielen, bis Sie 100% erreichen; dann können Sie Ihre eigene Spielstärke verringern.

Change Game Type – Wählen Sie hier zwischen der vollständigen Trainer-Simulation oder dem reinen Arcade-Spiel.

Set Keymap – Diese Funktion wählt die entsprechende Tastenkarte (keymap) für den Computer, je nachdem welche Flagge gewählt wurde.

PROGRESS CHART (FORTSCHRITTSBERICHT)



Behalten Sie die Ergebnisse und Tabellen im Auge; zusätzlich erhalten Sie Informationen über Ihre Beliebtheit durch die Sportzeitung Daily Sport. Ob gut oder schlecht, alle Nachrichten werden Ihnen sofort übermittelt.

THE MATCHBALL (DER SPIELBALL)



Diese Option bringt Sie zum Spieltag. Sie können jetzt die Tabellen und den Spielplan ansehen, da dies Auswirkungen auf die Mannschaftsauswahl haben könnte. Sie können auch verfolgen, wie es den zukünftigen gegnerischen Mannschaften ergangen ist.

Sie können den Namen jeder Mannschaft in der Liga zu Ihrer gewünschten Mannschaft ändern. Diese wird dann automatisch in den Spielplan aufgenommen.

Sollte Manchester United es bis zu den letzten Ausscheidungsspielen für den Pokal schaffen, so wird die Ziehung für Sie "live" auf dem Bildschirm übertragen.

MATCHDAY SECTION (DER SPIELTAG)



Haben Sie sich entschlossen, zum nächsten Spiel weiterzugehen, so fängt die Arbeit des Trainers erst richtig an. Zuerst müssen Sie über die Zusammensetzung und die Wahl der Spieler entscheiden.

Zusammensetzung

Klicken Sie die Zahl, die Ihrer Wahl aus den folgenden Zusammenstellungen entspricht, einmal:

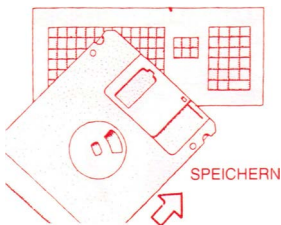
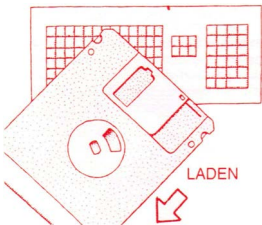
- 4-4-2
- 4-3-3
- 4-2-4
- 1-3-3-3
- 2-3-5

Danach erscheint eine Liste der zur Verfügung stehenden Spieler auf Ihrem Clipboard, und Sie werden gebeten, eine Mannschaft aufzustellen, indem Sie den Namen der gewünschten Spieler klicken.

Ist das Spiel entschieden, so bringt der Computer den Spielplan und die Tabelle mit den Ergebnissen der restlichen Spiele des Tages auf den neuesten Stand. Zusätzlich wird die Daily Sport das Ergebnis oder den Verlauf der Saison in gewohnter Weise kommentieren.

Nach beendetem Spiel kehrt der Trainer zum Management-Abschnitt zurück, wo er den Stand der Mannschaft in der Liga oder den Zustand der Mannschaft überprüfen kann. Spieler, die während des Spiels verletzt wurden, erscheinen auf der Liste der Verletzten, wie auch die Spieler, die durch gelbe oder rote Karten gesperrt wurden. Der Trainer beginnt nun erneut, seine Mannschaft für das nächste Spiel leistungsstark zu machen und stellt einen entsprechenden Trainingsplan auf.

Im Laufe der Saison kann es vorkommen, daß der Trainer den bis dato erreichten Stand speichern möchte, um zu einem späteren Zeitpunkt seine Position wieder einnehmen zu können. Dies geschieht, indem das Disketten-Icon geklickt wird. Dadurch wird der Spiel-Abschnitt angefordert, in dem eine Diskette für den Speichervorgang formatiert wird, damit Spielpositionen gespeichert oder vorher gespeicherte Positionen geladen werden können. Wählen Sie das entsprechende Disketten-Icon und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



ARCADE SECTION (ARKADE-ABSCHNITT)

Zu Beginn des Arcade-Spiels befinden Sie sich im Sicht-Modus. Um in den Spiel-Modus zu gelangen, benutzen Sie den Joystick nach dem Anstoß

Im Sicht-Modus spielt der Computer das Spiel, Sie können zusehen und leiden, wie ein richtiger Trainer. Die Spieler folgen Ihren Anweisungen so gut wie möglich.

Im Spiel-Modus steuert der Trainer die Mannschaft entweder mit der Tastatur oder dem Joystick.

Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, wird durch vier Pfeile auf dem Spielfeld hervorgehoben, die auf den Spieler zeigen. Diese Hervorhebung ändert sich mit der Ballbewegung auf dem Spielfeld. Wenn der Joystickbewegt wird, läuft der hervorgehobene Spieler in die entsprechende Richtung.

Ist der Spieler im Ballbesitz, so kann er mit dem Ball laufen, wie oben beschrieben, entweder um zu schießen oder den Ball an einen anderen Spieler abzugeben. Der Ball wird in die Laufrichtung des Spielers getreten, indem Sie den Feuerknopf drücken, wobei die Dauer des Knopfdrucks die Stärke des Schusses bestimmt. Ein schnelles Drücken des Knopfes bewegt den Ball mit mittlerer Stärke über das Feld. Ein zweimaliges, kurzes Drücken chippt den Ball mit mittlerer Stärke. Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten, bestimmen Sie die Stärke des Schusses durch die Dauer des Drucks. Wenn der Feuerknopf nochmals gedrückt wird, wird der Ball gechippt, sonst auf dem Boden gehalten.

Ist der Spieler nicht im Ballbesitz, so kann er versuchen, den Ball zu bekommen, indem er sich zwischen Spieler stellt, während der Gegner mit dem Ball läuft. Ein Angriff kannausgeführt werden, indem Sie den Feuerknopf drücken.

Wird ein Tor geschossen, so wird eine Video-Leinwand das Tor für die Menge noch einmal zeigen.

CORNERS (ECKEN)

Bei Ecken im Spiel-Modus erscheint ein Cursor auf dem Bildschirm, den Sie dort platzieren müssen, wo der Ball auftreffen soll. Es gibt eine zeitliche Begrenzung, in der Sie Ecken bestimmen können. Bei Überschreitung führt der Computer die Ecken für Sie aus. Dadurch wird keine Zeit verschwendet.

FREE KICKS (FREISTÖSSE)

Bei Freistößen im Spiel-Modus erscheint ein Cursor auf dem Bildschirm, den Sie dort platzieren müssen, wo der Ball auftreffen soll. Es gibt eine zeitliche begrenzung, in der Sie den Freistoß ausführen können. Bei Überschreitung führt der Computer den Freistoß für Sie aus. Dadurch wird keine Zeit verschwendet.

PENALTIES (ELFMETER)

Wenn Sie einen Elfmeter bekommen, bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die der Ball gehen soll, gesehen aus dem Blickwinkel des Spielers, der den Elfmeter ausführen soll. Drücken Sie dann Feuer.

Wenn die gegnerische Mannschaft einen Elfmeter bekommt, so halten Sie den Joystick in die Richtung, in die der Torwart tauchen soll, gesehen aus dem Blickwinkel des Torwarts. Nachdem der Ball geschossen wurde, können Sie die Richtung nicht mehr ändern.

Die Saison kann mit einer Kombination aus Spielen im Sicht- und Spielmodus gespielt werden, ganz wie Sie es möchten.

ZWEI-SPIELER-MODUS AMIGA UND ATARI ST

Maus durch einen zweiten Joystick ersetzen und dann nach dem Anstoß Feuer drücken, um diesen Spielmodus zu starten.

PC VERSION

Spieler 1 — Joystick oder Maus

Spieler 2 — Tastatur

Nach dem Anstoß Feuer drücken, um dem Spielmodus zu starten.

PC-kompatible Geräte, die keinen Maus- oder Joystickanschluß besitzen, können nur von einem Spieler mit der Tastatur gespielt werden.

F1 drücken, um Musik ein- oder auszuschalten.

Für PC-kompatible Geräte, die keinen Maus-oder Joystickanschluß besitzen, sind die Cursor-Tasten und die Leertaste (zum Feuern) die zur Steuerung eingestellten Tasten.

Um das Spiel auf PC-Geräten zu speichern, eine leere formatierte Diskette eingeben und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

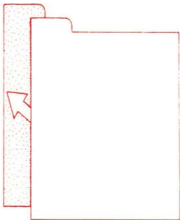
ARCHIMEDES

Die Archimedes-Version kann nur von einem Spieler mit der Tastatur gespielt werden

AMIGA & ST

Sätt på datorn, skjut in Lagledarskivan (Management) i drivenheten och följ sedan informationen på bildskärmen för minnesväxling. Denna produkt stöder alla yttre drivenheter.

När spelet laddas kommer ett antal animerade ikoner att visas på bildskärmen. Om markören placeras ö någon av dessa ikoner och vänstra musknappen trycks in två gånger, väljs den sektion, som ikonen ifråga representerar.



KNÄPP PÅ DENNA IKON FÖR ATT
LÄMMA PROGRAMMET

ARCHIMEDES

Om Du har RISCOS OS:
Från bordsdatorn knapp på.
Tillämpning !!MUFC!! på drivenhet Ø.

Om Du ARTHUR 1.2:
Tryck på skift bryt eller från
brodsdatorn knapp på ! BOOT.

Endast Archimedes-versionens
tangentbord kan styra arkadsektionen.

Mus för styrning av lagledarsektionen,
och endast en spelare mot datorn.

Persondatorversion (PC version)
Logga på drivenhet A:
MUFC, tryck på retur.

TEAM SQUAD (LAGET)



Här ges en redogörelse för det för ögonblicket
tillgängliga A-laget för United. Spelare, som på
grund av skada eller avstängning inte kan användas,
visas inte i denna sektion.

Om markören placeras över en spelares namn, och
man trycker en gång på den vänstra musknappen,
presenteras information angående denne spelare.
Informationen inkluderar hur spelaren värderas.
Denna värdering härleds från datapost som visar
spelarens utmärkande egenskaper i sexton
kategorier. Dessa omvandlas sedan till en värdering
av spelaren i relation till hans position i laget.
Värderingen växlar under hela säsongen, den
baseras på skador, form och resultat, samt den
framgångsrike användningen av träning.

Du börjar säsongen med ett lag i förstklassig kondition, utan avstängda spelare – en lyx som
ytterst få av dagens lagledare får uppleva!

PLAYERS INJURED (SKADADE SPELARE)



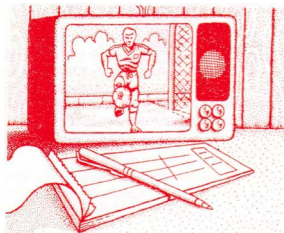
Sektionen innehåller spelare som inte kan väljas på grund av skador. Den innehåller dessutom alla detaljer om skadan och antalet veckor som spelaren kommer att vara ute. När emellertid en spelare åter kan väljas är det möjligt att han behöver en hel del träning innan han åter är matchduglig, speciellt om skadan har varit allvarlig.

PLAYERS SUSPENDED (AVSTÄNGDA SPELARE)



Här visas en lista över avstängda spelare — om det finns några — och hur många ytterligare veckor de är bannlysta.

TRANSFERS (TRANSFER AV SPELARE)



Sektionen tillåter Dig att köpa och sälja spelare för att förstärka Ditt lag.

Att köpa en spelare:

För att försöka att köpa en spelare placerar man markören över figur-ikonen och trycker på vänstra musknappen två gånger. Sedan kan man välja att antingen se på transferlistan av tillgängliga spelare, eller att leta efter en spelare.

Transferlistan skickas ut av klubbarna, det är listan över spelare, som för ögonblicket är tillgängliga för transfer. Denna information cirkuleras till alla klubbar, inte bara till United. Spelaren har ett klubbvärde, som baseras på hans faktiska värdering som spelare. Om Du vill köpa en spelare

till utbudspriset väljer Du bara köpalternativet på vanligt sätt. Om Du vill göra ett anbud på en spelare, kan anbudspriset justeras genom att ändra spelarens värde, upp eller ner, i tiotusental, genom att använda musmarkören.

Har man gjort ett anbud visas klubbens beslut.

Får man köpa spelaren inkluderas han genast i A-laget.

Väljer man att leta efter en spelare, visar datorn en lista över möjliga spelare som finns att köpa. Priset kommer att vara högre på dessa, då klubben ifråga inte är så angelägen att sälja.



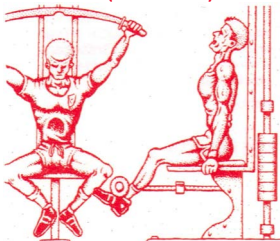
Att sälja en spelare:

För att sälja en spelare knäpper Du på Spelare Lämnar ikonen. Du kan sedan markera vilken spelare Du vill sätta på transferlistan. När en spelare väl är på listan kan andra klubbar lämna in anbud på honom.

Om en annan klubb intresserar sig för en av Dina spelare, antingen han är på transferlistan eller ej, visas ikonen av en klubbordförande med en portfölj full av pengar. Om Du knäpper på denna ikon gör han Dig ett anbud på en spelare. Du kan sedan välja att acceptera eller tillbakavisa anbudet, eller till och med förolämpa ordföranden för hans – i Dina ögon – följligt låga anbud.

Att sälja spelare inbringar pengar för att stärka laget på andra områden, eller för att helt enkelt kunna se sig om efter en ersättare.

TRAINING (TRÄNING)

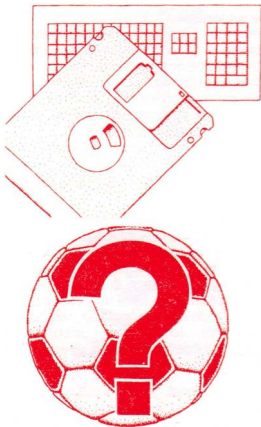


behållning i spelarens värdering. Under vissa omständigheter kan emellertid träning ha en negativ inverkan, både med hänsyn till kondition och till kampanda.

Hård träning ökar även risken för träningsskador.

Träning fodrar jämvikt och eftertanke. För lite, och spelarna förlorar både kondition och form. För mycket, och spelarna kommer att vara trötta och har lättare att ådra sig skador.

DISC OPTIONS SKIV-VALMÖJLIGHETER)



Sektionen ger möjligheten att spara delvis kompletta säsonger på formaterade skivor. Den innefattar även möjligheten till skivformatering. Detta görs genom att följa instruktionerna på bildskärmen efter valet av tillämplig SPARA/LADDA/FORMATERA möjligheten.

Den centrala ikon, som representeras av ett Frågetecken, gör det möjligt att justera spelets parametrar.

Inställning av speltiden – tillåter spelaren att ställa in spelets längd till vad som helst mellan 10 och 90 minuter, i 10 minuters intervaller.

Byta språk – tillåter spelaren att välja språket som spelet presenteras i, om inget annat väljs är det på engelska.

Byta lagledarens namn – grundinställningen är givetvis Alex Ferguson, men detta hindrar inte att spelaren kan ge lagledaren vilket annat namn som helst.

Definiera tangenter för Joystick – tillåter spelaren att väljasina egna tangenter att kontrollera arkad-sektionen av spelet med.

Byta spelarnas namn – här kan spelaren byta spelarnas namn i United laget, däremot inte deras värden, så att han kan spela tillsammans med Bryan Robson.

Inställning av svårighetsgraden – denna unika detalj låter spelaren ställa in hur bra datorn skall spela, antingen som United, detta lagets motspelare, eller båda. Detta gör det möjligt att spela mot datorn på olika nivåer, tills spelaren kan vinna med 100%. När detta uppnås kan han reducera sin egen prestationsförmåga!

Byta speltyp – spelaren kan välja mellan en fullständig lagledarsimulation (management simulation), eller ett rent arkadspel.

Inställning av tangentkarta – väljer lämplig tangentkarta för datorn, beroende på vilken flagga som har valts.

PROGRESS CHART (FRAMSTEGSTABELL)



Spelaren kan hålla ett öga på resultaten och tabellerna, och dessutom på sin egen popularitet, allt genom tidningen Daily Sport. Bra eller dåliga nyheter – här syns de först!

THE MATCHBALL (MATCHBOLLEN)



Detta tar spelaren till spelets matchdag-sektion. Här kan spelaren även granska ligatabellen och listan över matchdagarna. Detta kan påverka sammansättningen av laget, och visa hur bra framtida motståndare ligger till.

Spelaren får byta namnet på vilket som helst lag i divisionen till ett lag av hans val. Detta lag inkluderas sedan automatiskt i listan över matchdagarna.

Skulle Manchester United klara sig till den senare delen av Cup-tävlingarna får spelaren se cupspelet 'Live' på bildskärmen.

MATCHDAY SECTION (MATCHDAGS-SEKTIONEN)



När spelaren en gång har bestämt sig att gå till nästa match börjar lagkaptenens job på allvar. Först måste han bestämma formeringen och vilka spelare som skall delta.

Formering

För att välja formering knäpper man på numret, som valts bland följande formeringar:

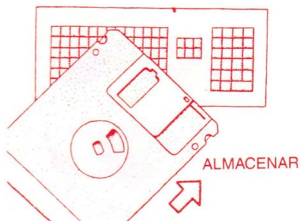
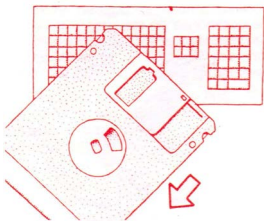
- 4-4-2
- 4-3-3
- 4-2-4
- 1-3-3-3
- 2-3-5

När valet av formering har gjorts kommer en lista av möjliga spelare upp på anslagstavlan och Du kommer att anmodas att välja Ditt lag genom att knäppa på spelarens namn.

När matchen är över uppdaterar datorn både matchlistan och ligatabellen med de andra resultaten från dagens matcher. Dessutom ger Daily Sport pressens omdöme om resultaten, eller om säsongens utveckling, på typiskt sportreportersätt.

När matchen är färdigspelad återgår lagledaren till spelets Lednings-sektion (Management section) där han kan kolla lagets ställning i ligan, eller lagets hälsa. Spelare som har skadats under matchens gång kommer på listan över skadade spelare, liksom spelare som har blivit avstängda genom gula eller röda kort. Lagets kapten kan sedan åter börja sitt jobb att stärka sitt lag, och att justera spelarnas träningsprogram.

Under säsongen vill lagledaren kanske spara sina hittills vunna framgångar, så att han senare kan återvända till sin gamla ställning. Han kan göra detta genom att knäppa på skiv-ikonen. På detta sätt kan spelaren få tillträde till den sektion av spelet, som låter honom formatera en skiva för att spara sin position och, när han gjort detta, att spara ut eller ladda in en tidigare sparad ställning. För att göra allt dett behöver lagledaren endast välja lämplig skiv-ikon och följa instruktionerna på bildskärmen.



ARCADE SECTION (ARKADSEKTIONEN)

I arkadsektionen är spelaren i åskådarmode. För att övergå till spelmode används joystick efter avspark.

I åskådarmode spelar datorn matchen så att spelaren kan se på, och lida, precis som en riktig lagledare. Spelarna följer anvisningarna så gott de bara kan.

I spelmode styr lagledaren själv laget, antingen medelst joystick eller tangentbordet.

Spelaren närmast bollen framhåvs alltid genom att fyra pilhuvuden på planet pekar på honom. Detta ändras när bollen flyttas runt planet. Med joystick flyttar man den framhävda spelaren i önskad riktning.

När spelaren har bollen kan han springa med den genom att använda ovanstående metod, eller sparka till den, antingen för en passing eller för att göra mål. Bollen sparkas i riktningen spelaren tittar i genom att trycka på skjut knappen. Tryckets längd avgör hur hårt bollen sparkas. Ett snabbt tryck på knappen sparkar bollen längs marken med någorlunda styrka. Två snabba tryck sparkar bollen i höjden med någorlunda styrka. Att hålla skjut intryckt påverkar sparkens styrka. Trycks skjut knappen igen sparkas bollen i luften, annars passas den längs marken.

En spelare kan försöka att komma åt bollen genom att komma emellan när en spelare från motsatta sidan springer med den. En tackling kan åstadkommas genom att trycka skjut knappen.

När det görs mål blir det omspel av målet för åskådarna på videoskärmen på planet.

CORNERS (HÖRN)

För hörn i spelarmode kommer en markör upp på skärmen som måste placeras där Du vill att bollen skall hamna. Det finns en noggrann tidsbegränsning för att lägga hörn, sedan tar datorn över och gör det åt Dig. På så sätt slösas ingen tid.

FREE KICKS (FRISPARK)

För frispark kommer en markör upp på skärmen som måste placeras där Du vill att bollen skall hamna. Det finns en noggrann tidsbegränsning för frispark, sedan tar datorn över och gör den åt Dig. På så sätt slösas ingen tid.

PENALTIES (STRAFF)

Om Du har fått en straffspark tilldelad flyttar Du joystick i riktningen bollen skall ta, sett från bakom spelaren som skall sparka bollen. Tryck på skjut.

Om en straffspark har tilldelats mot Manchester United, håll joystick i den riktning målvakten skall kasta sig, sett från bakom målvakten. När bollen har sparkats kan Du inte längre ändra riktningen.

Säsongen kan spelas med vilken som helst kombination av Se och Spela matcher, precis som spelaren önskar.

METODEN FÖR TVÅ SPELARE AMIGA OCH ATARI ST

Byt ut musen mot en andra joystick och tryck på skjut när som helst efter avspark.

PERSONDATORVERSION

Spelare 1 (MUFC) – använd joystick eller mus

Spelare 2 – använd tangentbordet

Tryck på skjut när som helst efter avspark för att komma in i spelet PC kompatibler, som inte kan användas med antingen joystick eller mus, kan endast spelas i en-spelare-mode via tangentbordet.

Tryck på F1 musik på-av.

PC kompatibler utan joystick eller mus, default-tangenterna är markörtangenter, och mellanslagstangenten används för skjut.

För att spara spelet på PC versionen, sätt in en tom formaterad skiva och följ instruktionerna på bildskärmen.

ARCHIMEDES

Archimedes-versionen kan endast spelas i en-spelare-mode via tangentbordet.



Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD.
Phone: 0709 372290 Fax: 0709 368403