

K.H. RUMMENIGGE'S **PLAYER** *Manager*™



SPIELANLEITUNG

ANCO

LICENSED TO

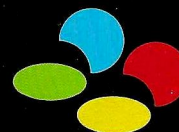


Imaginer

2-7-1 Nishi-Shinjuku, 15th Floor, Shinjuku-Ku, TOKYO 163, Japan Tel: 81-3-3342-9191 Fax: 81-3-3342-9194

Vertrieb: Imaginer Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2 Germany
Tel. No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

LICENSED TO



Imaginer

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

ANCO

© 1993 ANCO GAMES

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PLAYER MANAGER



1.0 EINLEITUNG

PLAYER *Manager*

"Player Manager" benutzt eine speziell für diesen Zweck modifizierte Version von KICK OFF, um die Entscheidungen eines Managers dort zu testen, wo es darauf ankommt - auf dem Spielfeld. Mit Action vom Anfang bis zum Ende werden Ihre Fähigkeiten als Spieler und Manager bis aufs Äußerste getestet. Ihr Geschick und Ihre Erfahrung beim Steuern der Spieler auf dem Platz können zwar von großem Vorteil sein, wenn Sie den Spieler am Ball lenken, jedoch nicht lange. Ein Handicap-System sorgt dafür, daß langfristiger Erfolg nicht nur von Ihrem Geschick als KICK OFF-Spieler abhängt, sondern gleichermaßen von Ihrem Können als Manager.

Ein Manager muß seinen Kader ständig verstärken. Ein lebhafter Transfermarkt sorgt dafür, daß Sie ausreichend Gelegenheit dazu haben. Sie müssen jedoch gleichzeitig die Finanzen im Auge behalten, sonst riskieren Sie eine Entlassung. Erfolg auf dem Spielfeld wird mit höheren Zuschauerzahlen, vielleicht auch mit Sponsorengeldern oder Fernsehübertragungen belohnt. Dadurch wird wiederum die Moral der Mannschaft gestärkt, und es fließen Gelder zum Verstärken des Kaders in den Verein.

Langfristiges Versagen auf dem Platz dagegen führt zu Bitten um Transfer, weniger Zuschauern und schließlich Ihrer Entlassung als Manager.





PLAYER MANAGER

2.0 ÜBERSICHT

Die Gesamtliga besteht aus drei Spielklassen zu je 16 Mannschaften. Zwei Mannschaften steigen jeweils auf, zwei steigen ab. Außerdem gibt es zwei Pokalwettbewerbe. "Player Manager" wird in **ECHTZEIT** gespielt. Die Manager der übrigen 47 Mannschaften tragen währenddessen ihre Spiele aus, kaufen und verkaufen Spieler und versuchen auf der Erfolgsleiter immer höher zu steigen. So kann Ihnen z.B. ein Spieler auf dem Transfermarkt von einem anderen Manager weggeschnappt werden, weil Sie gezögert haben. Bieten Sie für einen Spieler, dann müssen Sie mit Gegengeboten anderer Vereine rechnen. Im Mittelpunkt des Spiels stehen jedoch der Mannschaftskader und Ihr Umgang mit den Spielern. Es folgt eine Aufstellung wichtiger Punkte, die zum Erfolg führen.

2.1 Behalten Sie die Fähigkeiten und Eigenschaften jedes Spielers im Auge. Mit zunehmender Erfahrung verändern sich deren Fähigkeiten, es lohnt sich daher, mit der Mannschaftsaufstellung zu experimentieren, um die Spieler an verschiedenen Positionen auszuprobieren.

2.2 Sehen Sie sich Ihre Taktik an, und überlegen Sie, ob Sie geeignete Spieler dafür haben. Gründet sich Ihre Taktik z.B. auf schnelle Angriffe über die Flügel, dann brauchen Sie einen Spieler, der schnell ist und genaue Flanken schießt. Haben Sie keinen, dann müssen Sie entweder die Taktik wechseln oder einen neuen Spieler kaufen.

2.3 Auf dem Markt sind immer aussichtsreiche junge Spieler für relativ wenig Geld zu haben. Achten Sie darauf, wenn Sie einen gekauft haben, ihn nicht überzustrapazieren, damit er nicht vorzeitig verschlissen wird. Ziehen Sie einen jungen Spieler vorsichtig heran, um das Beste aus ihm herauszuholen und seine Moral hoch zu halten.

2.4 Behalten Sie immer die Moral der Mannschaft im Auge. Sie kann sehr stark schwanken. Die Moral eines einzelnen Spielers kann darunter leiden, wenn er nicht aufgestellt wird. Vielleicht verlangt er sogar einen Transfer. Achten Sie auch auf auslaufende Verträge. Ein Spieler, dessen Vertrag bald endet, kann schwierig sein.



PLAYER MANAGER



2.5 Achten Sie auf die Punkte für Disziplinarstrafen. Nach der 4. gelben Karte wird ein Spieler automatisch für 2 Spiele gesperrt. Erhält ein Spieler die rote Karte, darf er an den nächsten drei Spielen nicht teilnehmen. Achten Sie vorausschauend auf kommende wichtige Spiele, wie Pokalspiele, bevor Sie einen Spieler einsetzen, der nur noch 1 oder 2 gelbe Karten braucht, um gesperrt zu werden.

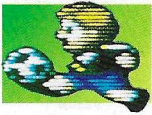
2.6 Verletzungen sind eine echte Sorge für den Manager. Ein Spieler, der sich gerade von einer Verletzung erholt, sollte mit Vorsicht behandelt werden. Die Teilnahme an einem kompletten Spiel kann zu längerfristigen Verletzungen führen. Haben Sie jedoch aufgrund von Verletzungen, Sperren usw. Schwierigkeiten, eine Mannschaft zusammenzubekommen, dann werden Ihnen Ersatzspieler zur Verfügung gestellt.

2.7 Studieren Sie sorgfältig die Transferlisten, um Ihren Kader zu verstärken. Bringen Sie unerwünschte Spieler so früh wie möglich auf den Markt. Die allerbesten Spieler sind natürlich selten auf dem Transfermarkt zu finden. Sie können daher auch Ihren Talentsucher anweisen, eine bestimmte Art von Spieler für Sie zu finden. Vielleicht entdeckt er sogar ein Nachwuchstalent oder einen unzufriedenen Spieler in einem anderen Verein.

2.8 Die Entscheidung, ob Sie selbst spielen, nur zusehen oder einfach das Ergebnis abrufen wollen, ist nicht immer leicht. Sind Sie ein guter KICK OFF-Spieler, dann lohnt es sich, selbst zu spielen. Das vorgegebene Ergebnis basiert auf der relativen Stärke und der Taktik der beiden Mannschaften. Wenn Sie zusehen, läßt der Computer die beiden Mannschaften gegeneinander spielen, und dabei kann, wie immer im Fußball, Unerwartetes geschehen. Ihr bester Spieler kann sich z.B. verletzen oder eine rote Karte bekommen.

2.9 "Player Manager" ist ein äußerst vielschichtiges Spiel und kann Ihnen daher jahrelang bleibende Freude bereiten. Mit den 26 verschiedenen Einstellungen und 3 Schwierigkeitsstufen sehen Sie sich einer immer wieder neuen Herausforderung gegenüber. Einstellung E bietet Ihnen eine ausgewogene Mannschaft. Möchten Sie sich dagegen an den Rand der Verzweiflung bringen, dann wählen Sie Einstellung L.





PLAYER MANAGER

2.10 Schließlich noch ein Tip zum Spielerkauf. Schauen Sie sich sowohl das Können als auch die Eigenschaften an. Es hat keinen Zweck, einen Stürmer mit hoher Schußgenauigkeit zu kaufen, der weder schnell noch ausdauernd ist. Können und Eigenschaften sollten sich ergänzen. Außerdem wird das Können durch Erfahrung gesteigert, die Eigenschaften dagegen verbessern sich kaum - sie werden mit zunehmendem Alter eher schlechter.

3.0 SPIELSTART:

3.1 MANAGERBEREICH: Maus oder Joypad.

KICK OFF: Nur Joypad.

WARNUNG: FALLS SIE EIN ANDERES ALS EIN NINTENDO-JOYPAD BENUTZEN, ACHTEN SIE DARAUF, DASS ALLE EINSTELLUNGEN NORMAL SIND. SCHALTEN SIE "AUTO-", "TURBO-" UND LANGSAME EINSTELLUNGEN AUS.

3.2 Joypad - Port 1

Maus - Port 2

3.3 WAHL EINER MENÜOPTION:

Ziehen Sie den Cursor auf die gewünschte Option, und drücken Sie Knopf B.

3.4 MENÜ VERLASSEN: Den START-Knopf drücken.

3.5	JOYPAD	=	MAUS
	START -Knopf	=	Linker Knopf
	Knopf B	=	Rechter Knopf
	SELECT -Knopf	=	MUSIK ein/aus

3.6 CURSOR:

Wenn Sie Eingaben machen, weil Sie z.B. den Mannschaftsnamen ändern möchten, dann verwandelt sich der normale Cursor in einen Bleistift-Cursor. Machen Sie mit diesem Bleistift-Cursor Ihre Eingaben. Nach deren Beendigung ist wieder der normale Cursor zu sehen.



PLAYER MANAGER



WENN DER CURSOR EIN BLEISTIFT IST, KÖNNEN SIE KEIN MENÜ ABBRECHEN.

3.7 Drücken Sie den START-Knopf, um das Eröffnungsmenü abzurufen.

4.0 ERÖFFNUNGSMENÜ:

Es sind vier Optionen zu sehen.



NEUES
SPIEL



SPIEL
FORTSETZEN



TRAINING



KICK OFF

4.1 NEUES SPIEL (NEW GAME)

4.1.1 Mit dieser Option starten Sie Ihre Karriere als Spielermanager. Sie sind ein Nationalspieler, der sich dem Ende seiner Laufbahn nähert. Sie können, wenn Sie wollen, in den niedrigeren Spielklassen selbst auf dem Platz antreten und Ihr großes Können als Spieler einsetzen, um Spiele zu gewinnen und damit den Aufstieg zu erreichen. Aber denken Sie daran! Ihr Können und Ihre körperlichen Eigenschaften werden mit zunehmendem Alter schlechter.

4.1.2 Sie können in der 2. oder 3. Liga beginnen. Es stehen Ihnen verschiedene Leistungsstufen als Manager zur Auswahl. Der jeweilige Level bestimmt, wie leicht es Ihnen gelingt, in die nächste Spielklasse aufzusteigen. Schwierig bleibt dies allemal. Auf dem einfachen Level gibt es selten Geldbußen für ungebührliches Verhalten der Zuschauer. Sie können den Namen Ihres Vereins und des Managers sowie das Anfangsdatum verändern. Mit der Wahl einer anderen Einstellung (Setup) eröffnen sich Ihnen ganz neue Möglichkeiten.





PLAYER MANAGER

4.1.3 NAMEN UND DATUM ÄNDERN:

Wählen Sie das Icon, das geändert werden soll. Der Cursor wandelt sich nun in einen Bleistift. Geben Sie über die Tastatur die Zahlen oder Buchstaben ein.

CL: Löscht den aktuellen Namen oder das Datum.

ENTER: Beendet die Eingabe und gibt dem Cursor wieder seine normale Form.

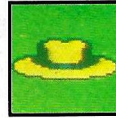


4.1.4 MANAGERLEISTUNGSSTUFE (MANAGEMENT SKILL LEVEL):

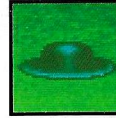
Es stehen drei Stufen zur Verfügung: Leicht, Mittel oder Schwer.



LEICHT



MITTEL



SCHWER

4.1.5 SPIELKLASSE (DIVISION):

Zwei stehen zur Auswahl. Sie können in der 2. oder 3. Liga starten. Die Steuerung der Spieler und des Balls wird immer schwieriger, wenn Sie eine Klasse aufsteigen.



4.1.6 EINSTELLUNG (SET UP):

Immer wenn Sie ein **NEUES SPIEL** starten, ordnet der Computer die verfügbaren Spieler anderen Vereinen der Liga zu. Jeder Spieler erhält außerdem eine einzigartige Kombination von körperlichen Eigenschaften und Können, durch die er sich von jedem anderen Spieler unterscheidet. Die Zuordnung der Spieler sowie ihre Eigenschaften und ihr Können werden durch das SET UP bestimmt.



4.1.6.1 Es gibt 26 Einstellungen, die 26 verschiedene Szenarios für den Manager bieten. Bei jeder Einstellung entsteht ein anderes Spiel, das Ihr Können auf verschiedene Weisen testet. Vor allem beginnen Sie jedesmal mit ganz anderen Spielern.

Hat Ihnen eine Einstellung besonders gut gefallen, und Sie sind ziemlich weit gekommen, versuchen Sie es noch einmal. Man muß die Spieler und die Tücken des Spiels genau kennen. Vielleicht haben Sie beim nächsten Mal mehr Glück.



PLAYER MANAGER

4.2 SPIEL FORTSETZEN (CONTINUE GAME):

Das Spiel wird automatisch gesichert, wenn Sie ausschalten. Sie können daher mit einer Ausnahme jederzeit ausschalten und das Spiel danach wieder aufnehmen.

AUSNAHME: Wenn Sie die Option "Match Day" (Spieltag) vom Hauptmenü gewählt haben, können Sie nicht ungestraft ausschalten. Sie müssen also vor dem Ausschalten zuerst vom Spieltag zum Hauptmenü zurückkehren.

4.2.1 ACHTUNG: Schalten Sie mitten in einem Spiel aus, dann wird es mit einem Ergebnis von 3:0 automatisch Ihren Gegnern zugesprochen.

4.3 TRAINING (PRACTICE):

Mit dieser Option können Sie die Ballkontrolle erlernen und Ihre Technik verbessern. Sie können so lange trainieren, wie Sie möchten. Sie haben die Wahl zwischen drei Optionen.

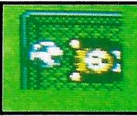


4.3.1 TECHNIK (SKILLS): Üben Sie das Dribbeln, Flanken und Schießen. Sie können außerdem sämtliche Standardspielzüge außer Freistöße und Elfmeter trainieren.



4.3.2 DER STANDARD-FREISTOSS (SET PIECE FREE KICK):

Damit können Sie Freistöße von verschiedenen Positionen auf dem Platz aus üben.



4.3.3 ELFMETER (PENALTIES): Sie schießen und halten je 5 Elfmeter.

4.3.4 TRAINING ABBRECHEN: Drücken Sie den START-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen, und dann den SELECT-Knopf.

4.3.5 STEUERUNG: Siehe 10.0 und 11.0 für die Steuerung von Ball und Spielern.





PLAYER MANAGER



4.4 KICK OFF: Sie können KICK OFF spielen, ohne in den Managerbereich des Spiels zu gehen. Es gibt zwei Optionen.

KICK OFF

ANCO CHALLENGE (ANCO-HERAUSFORDERUNG)

4.4.1 KICK OFF: Sie können entweder gegen den Computer oder einen anderen Spieler antreten. Jeder Spieler wählt eine der Mannschaften in der Gesamliga. Das Spiel dauert 3 Minuten pro Halbzeit. Es gibt drei Optionen für die Spieler- und Ballsteuerung. Option 3 ist die einfachste und daher für den Anfänger am besten geeignet. Sie können aber auch normal oder schnell spielen.

Es gibt drei Spielklassen. Jede Mannschaft in einer Liga spielt etwas anders. Spielen Sie als Neuling gegen einen anderen Neuling, dann wählen Sie "1st div. team" (Mannschaft der 1. Liga) und Option 3 für beide. Ist einer von beiden sehr gut, dann wählen Sie "3rd division" (3. Liga) und Option 1 für den Experten.

Wenn Sie langsam besser werden, können Sie die Optionen mischen und das Spiel genießen, bis Sie für die ANCO CHALLENGE bereit sind.



NORMAL



SCHNELL



OPTIONEN



PLAYER MANAGER

ANCO Challenge

4.4.2 ANCO CHALLENGE (ANCO-HERAUSFORDERUNG):

Hier wird Ihr Spielgeschick wirklich getestet. Sie können sich eine beliebige Mannschaft aus der Gesamliga aussuchen und damit gegen ANCO UNITED antreten. Sie müssen auf jeder Stufe GEWINNEN, bevor Sie zur nächsten, schwereren Stufe weitergehen. Im Finale der Herausforderung spielen Sie gegen die Bestenauswahl, die ANCO UNITED ALL STARS. Sie können mit der Option CONTINUE (WEITER) die Herausforderung dort fortsetzen, wo Sie aufgehört hatten, oder eine neue Herausforderung beginnen, vielleicht mit einer anderen Mannschaft. Die Steuerung ist die gleiche wie für Level 2.



NEUE
HERAUSFORDERUNG



HERAUSFORDERUNG
FORTSETZEN

5.0 HAUPTMENÜ

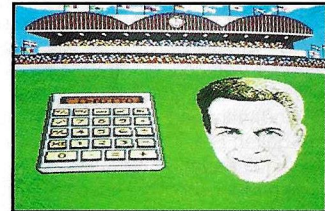
Dem Manager stehen drei Optionen zur Verfügung.

1. BÜRO DES MANAGERS: Dies ist das Zentrum aller Tätigkeiten des Managers, von dem aus Sie alle den Verein betreffenden Aktivitäten steuern können. Achten Sie immer auf die Meldungen vom Vereinsvorstand und dem Trainer.

2. LIGA-STATISTIKEN: Darunter finden Sie Informationen zur Gesamliga, d.h. zu allen 48 Vereinen.

3. SPIELTAG (MATCH DAY): Endlich geht es auf den Platz, wo Sie Ihre Leistungen als Manager praktisch unter Beweis stellen müssen.

Die Woche endet, wenn Sie zum SPIELTAG AM SAMSTAG (MATCH DAY ON SATURDAY) gehen. Pokal- und Wiederholungsspiele finden in der Woche statt.



2

1





PLAYER MANAGER

6.0 BÜRO DES MANAGERS



Jedes Icon im Büro bringt Sie zu einem anderen Aspekt der Mannschaftsleitung. Das Büro des Managers ist nach dem Ablauf der Woche organisiert. Normalerweise kommen Sie am Samstag ins Büro. Steht jedoch ein Pokalspiel in der Woche auf dem Spielplan, dann kommen Sie Mitte der Woche und auch am Samstag ins Büro. Scheiden Sie aus dem Pokal aus, dann haben Sie also keine Spiele in der Woche mehr, und kommen nur samstags ins Büro.

6.1 DIE MANNSCHAFT: Informationen zu allen Spielern Ihrer Mannschaft **AUF EINEN BLICK.** Der Kader darf aus höchstens 24 Spielern bestehen. Jeder Versuch, einen 25. Spieler zu kaufen, wird vom Vorstand abgewendet. Detailliertere Informationen zu den einzelnen Spielern erhalten Sie, indem Sie ihre Namen anklicken. Die folgenden Informationen finden Sie auf dem Mannschafts-Bildschirm neben jedem Spielernamen.



PLAYER MANAGER

6.1.1 TRIKOTNUMMER: Zeigt, ob der Spieler momentan für die Mannschaft aufgestellt ist.

6.1.2 ART DES SPIELERS: Es gibt sieben verschiedene Arten von Spielern. Ihre Trikotfarben sind in den Klammern angegeben. Der Buchstabe definiert den Spielertyp, z.B. K für "Keeper" (Torwart).

TORWART (Grün/Gelb - K für "Keeper")

VERTEIDIGER (Dunkelblau/Weiß - D für "Defender"): Seine beste Technik ist die Ballabnahme. Flair und Kampfstärke sind nicht sehr hoch entwickelt.

LIBERO (Hellblau/Dunkelblau - S für "Sweeper"): Gut bei Ballabnahme und Flanken. Schnelligkeit und Flair sind besser als beim Verteidiger, jedoch nicht so gut wie beim Mittelfeldspieler. Wenig kämpferisch.

MITTELFELD /Schwarz/Gelb - M): Gutes Zuspiel und Tackling, aber durchschnittliche Schußgenauigkeit. Starker Kampfgeist.

ALLROUNDSPIELER (Weiß/Schwarz - U für "Utility"): Kann überall eingesetzt werden. Durchschnittliches Können, niedrige Schußgenauigkeit.

STÜRMER (Rot/Weiß - F für "Forward"): Gute Schußgenauigkeit und Schnelligkeit. Sehr kämpferisch.

AUSSENSTÜRMER (Gelb/Schwarz - W für "Winger"): Gute Geschwindigkeit und Schußgenauigkeit. Viel Flair und hervorragende Flanken. Sehr kämpferisch.



6.1.3 LEISTUNG: Basiert auf dem Können und den körperlichen Eigenschaften des Spielers. Es gibt fünf Bewertungsstufen. Die Eigenschaften verändern sich mit zunehmendem Alter.



6.1.4 VERLETZUNG: Zeigt an, wenn ein Spieler verletzt ist. Um einen genauen Bericht über die Verletzung zu erhalten, besuchen Sie den Arzt.





PLAYER MANAGER

6.1.5 FITNESS: Hier wird der körperliche Zustand des Spielers angezeigt. Nach einer langen Saison sind die Spieler erschöpft, wenn man sie sich nicht ab und zu ausruhen läßt. Auch nach einer Verletzung braucht ein Spieler Zeit, sich zu erholen. Beides zeigt sich in der Fitneß des Spielers.

GRÜN - Nicht vollständig fit; **BLAU** - Kaum fit; **ROT** - Nicht fit.



6.1.6 DISZIPLINARSTRAFEN: Ein Spieler erhält Spielverbot für zwei Spiele, wenn er vier gelbe Karten hat, und für drei Spiele, wenn er eine rote Karte hat.

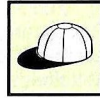


6.1.7 NATIONALSPIELER:

BLAU: Ehemaliger Nationalspieler

GELB: Aktueller Nationalspieler

ROT: Nicht verfügbar. Nimmt an einem Länderspiel teil. Ist in der kommenden Woche ein Pokalspiel angesetzt, steht dieser Spieler möglicherweise nicht dafür zur Verfügung.



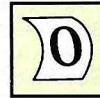
6.1.8 TRANSFER:

ROT: Spieler hat um einen Transfer gebeten.

GELB: Spieler steht auf der Transferliste.

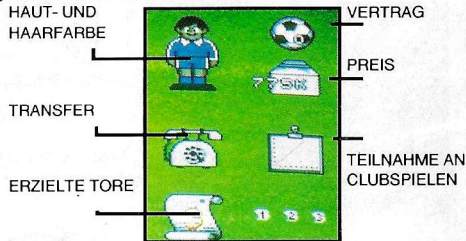


6.1.9 VERTRAG: Ein Warnsignal für den Manager, daß der Vertrag des Spielers Ende der Saison ausläuft. Wird der Vertrag nicht verlängert oder der Spieler bis zum Ende der Saison nicht verkauft, dann erhält er FREIEN Transfer.



6.2 INFORMATIONEN ZU DEN SPIELERN: Hier erhalten Sie genaue Informationen über einen Spieler. Wählen Sie den Namen des gewünschten Spielers auf dem Mannschaftsbildschirm. Daraufhin erscheint dieser Spieler in seinen Mannschaftsfarben. Das Bild zeigt außerdem die Haut- und Haarfarbe des Spielers, damit Sie ihn auf dem Platz besser erkennen können. Dazu erhalten Sie die folgenden Informationen.

6.2.1 ALTER (AGE): Das Alter wird am Anfang jeder Saison aktualisiert.



PLAYER MANAGER



6.2.2 KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN UND KÖNNEN (PHYSICAL ATTRIBUTES AND SKILLS):

Die körperlichen Eigenschaften sind Schnelligkeit, Kondition, Kampfgeist, Widerstandskraft und Flair.

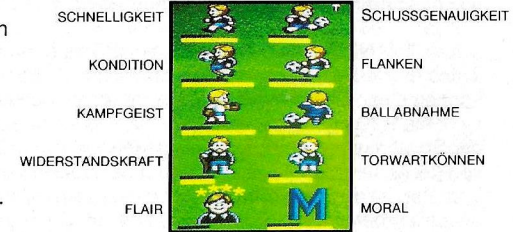
Zum Können gehören Schußgenauigkeit, Flanken, Ballabnahme und Torwartkönnen.

Jeder Spieler unterscheidet sich aufgrund seiner einzigartigen Mischung dieser Eigenschaften und technischen Kategorien von jedem anderen Spieler in der Gesamliga.

Eigenschaften und Können jedes einzelnen Spielers werden hier abgebildet.

Auch der Durchschnittswert für die Spielklasse wird gezeigt.

Diese Information ist für den Transfer sehr nützlich.



Ligadurchschnitt der Eigenschaften/des Könnens
 Eigenschaften/Können des Spielers

6.2.3 SCHNELLIGKEIT: Laufgeschwindigkeit des Spielers. Die Schnelligkeit wird durch die Kondition und Fitneß des Spielers beeinflusst. Ein Spieler mit geringer Kondition wird langsamer, wenn er ermüdet.

6.2.4 KONDITION: Legt fest, wie schnell ein Spieler ermüdet.

6.2.5 KAMPFGEIST: Bestimmt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, daß ein Spieler seinen Gegner bei der Ballabnahme foult. Ein Spieler mit geringem Kampfgeist wird sich eher zurückhalten, als den Ball zu erkämpfen. Ein ermüdeten Spieler kann leicht aggressiv werden.

6.2.6 WIDERSTANDSKRAFT: Bestimmt, wie leicht ein Spieler sich verletzt. Die Widerstandskraft sinkt, wenn ein Spieler müde wird oder nicht vollständig fit ist.

6.2.7 FLAIR: Ein Spieler mit viel Flair spielt intelligent und sucht nach Möglichkeiten, den Ball an den Spieler in der besten Torschußposition abzugeben. Er schießt auch aus großer Entfernung aufs Tor.





PLAYER MANAGER

6.2.8 MORAL: Die Anzeige ist die gleiche wie für Eigenschaften und Können.

6.2.9 ERZIELTE TORE: Zeigt die Anzahl der Tore, die der Spieler bisher in dieser Saison erzielt hat.

6.2.10 TEILNAHME AN CLUBSPIELEN: Ein Diagramm zeigt prozentual die Teilnahme an den Spielen des Vereins an. Hat ein Spieler also an 5 der bisherigen 10 Spiele des Vereins teilgenommen, zeigt das Diagramm 50% an.



6.2.11 TRANSFERS: Sie können einen Spieler auf die Transferliste setzen, ob er dies selbst wünscht oder nicht. Sie können diese Entscheidung jedoch innerhalb derselben Woche nicht mehr rückgängig machen. Außerdem kann es passieren, daß der Spieler selbst einen Transfer beantragt, wenn Sie ihn wieder von der Liste herunternehmen. Bittet der Spieler selbst um Transfer, ist das Icon rot. Sie können versuchen, ihn umzustimmen, indem Sie ihm einen neuen Vertrag anbieten. Ein Spieler, der um Transfer gebeten hat, kann vom Vorstand verkauft werden, ohne auf der Transferliste zu stehen.



6.2.12 EINEN SPIELER AUF DIE TRANSFERLISTE SETZEN: Wählen Sie das Transfer-Icon. Es verfärbt sich daraufhin gelb. Möchten Sie den Spieler wieder von der Transferliste nehmen, wählen Sie das Icon noch einmal, jedoch nicht in derselben Woche. Pro Woche kann immer nur ein Spieler auf die Transferliste gesetzt werden.

6.2.13 VERTRAG: Das Haupt-Icon zeigt die Anzahl der noch nicht abgelaufenen Jahre für den Vertrag. 0 bedeutet daher, daß der Spieler den Verein zu Ende der Saison verlassen wird. Ein Vertrag kann höchstens über 3 Jahre abgeschlossen werden. Pro Woche kann nur ein Vertrag erneuert werden.



6.2.14 VERTRAG ERNEuern (RENEW): Wählen Sie das entsprechende kleine Icon. Nimmt der Spieler den neuen Vertrag an, dann verändert sich die Zahl auf dem Haupt-Icon. Lehnt der Spieler Ihr Angebot ab, dann erscheint auf dem Vertrags-Icon ein Kreuz.



PLAYER MANAGER

6.2.15 BEWERTUNG DURCH DEN VEREIN (CLUB VALUATION):

Hier wird der Wert des Spielers auf dem Papier angegeben. Er ändert sich von Zeit zu Zeit, je nach Leistung des Spielers, seiner Teilnahme an Länderspielen usw. Der Wert auf dem Papier ist meistens recht hoch, um die Bank bei Laune zu halten.

6.3 BANK

Jedem Verein wird am Anfang eines Neuen Spiels eine gewisse Summe Geldes zur Verfügung gestellt. Sie sind für die Finanzen des Vereins verantwortlich und müssen sie daher genau im Auge behalten. Meint der Vorstand, daß Sie den Verein in den Bankrott treiben, werden Sie entlassen, und die Meldung GAME OVER (Spiel ist aus) erscheint. Nach jedem Spiel erhalten Sie eine Meldung vom Vorstand. Nehmen Sie sich dessen Meinung zu Herzen. Steht es schlecht um die Finanzen, dann verkaufen Sie Spieler, um die Verluste auszugleichen. Wenn Sie bis zum letzten Moment warten, müssen Sie sich eventuell mit einem niedrigeren Preis zufriedengeben. Es ist daher von entscheidender Wichtigkeit, den Kontostand immer im Auge zu behalten und rechtzeitig Spieler zu verkaufen, bevor der Betrag gefährlich niedrig sinkt. Auf der anderen Seite gefällt es dem Vorstand aber auch nicht, wenn Sie zu geizig sind, anstatt die Mannschaft zu verstärken, um den Aufstieg, die Meisterschaft oder einen Pokalgewinn zu erreichen. Ihre Bewertung fällt ab, und schließlich werden Sie entlassen.

6.3.1 EINNAHMEN:

6.3.1.1 KARTENVERKÄUFE (GATE MONEY):

Das Eintrittsgeld wird durch den Computer festgelegt. Es hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Das Spiel ist ein Lokalderby.
- Es geht um Auf- oder Abstieg.
- Pokalspiel. Ist die Gastmannschaft beim Pokalspiel ein großer Verein aus der 1. Liga, dann wird das Eintrittsgeld noch höher angesetzt.

6.3.1.2 Das Geld aus den Kartenverkäufen wird folgendermaßen verteilt.

LIGA: Die Heimmannschaft erhält die gesamten Einnahmen.

POKALSPIEL: Das Eintrittsgeld wird gleichmäßig zwischen den beiden Vereinen aufgeteilt.





PLAYER MANAGER

6.3.1.3 FERNSEHRECHTE (T.V. RIGHTS): Die Spitzenspiele des Tages werden im Fernsehen übertragen.

6.3.1.4 SPONSORENGELDER (SPONSORSHIP): Im allgemeinen erhalten erfolgreiche Vereine Sponsorengelder.

6.3.1.5 SPIELERVERKÄUFE (PLAYER SALES): Ihre Haupteinnahmequelle.

6.3.2 AUSGABEN:

6.3.2.1 GEHÄLTER (SALARIES): Hängen von der Spielklasse und der Anzahl der Spieler der Mannschaft ab.

6.3.2.2 VERTRAG (CONTRACT): Geld, das einem Spieler gezahlt wird, damit er einen neuen Vertrag unterschreibt.

6.3.2.3 GELDSTRAFEN (FINES): Strafen, die für ungebührliches Betragen der Fans oder sonstiges Fehlverhalten erhoben werden.

6.3.2.4 BONUSSE (BONUSES): Bonuszahlungen für die Spieler (siehe 6.4).

6.3.2.5 SPIELERKÄUFE (BUY PLAYERS): Ihr Hauptausgabenposten.

6.4 MANNSCHAFTSMELDUNGEN

Der Manager kann der Mannschaft einen Bonus versprechen. Dieser Bonus kann sofort gezahlt werden oder vom Sieg im nächsten Spiel abhängen. Sehr nützlich vor dem Pokalspiel oder im Kampf gegen den Abstieg.

OHNE BEDINGUNG



MIT BEDINGUNG



16

PLAYER MANAGER



6.4.1 Sobald Sie sich entschieden haben, einen Bonus zu zahlen, verwandelt sich der Cursor in einen Bleistift. Wählen Sie damit die Höhe des Bonus'. Das gewählte Icon wechselt daraufhin die Farbe, und der Cursor verwandelt sich zurück. Haben Sie den Bonus einmal gegeben, können Sie diese Entscheidung nicht rückgängig machen. Sie können jedoch das "Cancel"-Icon (Rückgängig) benutzen, bevor Sie sich für eine Summe entscheiden. Der Bleistift wird dann wieder zum normalen Cursor.

6.5 TRIKOT ENTWERFEN

Sie können ein Trikot für Heimspiele (HOME) und eines für Auswärtsspiele (AWAY) entwerfen und die Farbe der Hemden und Shorts ändern. Um die Farbe zu wechseln, richten Sie den Cursor auf das Kleidungsstück und drücken Knopf B, um durch die Farben zu gehen. Sind Ihre Auswärtsspielfarben denen der dortigen Heimmannschaft zu ähnlich, wird Ihr Heimspiel-Trikot benutzt. Heben sich die Farben immer noch nicht genügend ab, wechselt die störende Farbe in Ihrem Trikot zu Rosa.

6.6 TRANSFERS

Der Transfermarkt ist sehr lebhaft. Junge und erfahrene Spieler kommen ständig auf den Markt, da die Banken ein strenges Auge auf die Vereine haben. Halten Sie nach günstigen Angeboten Ausschau, denn alle anderen 47 Manager suchen ebenfalls danach und greifen schnell zu, wenn sich eines bietet.

- 6.6.1** **REGEL 1:** Sie können pro Woche nur für zwei Spieler bieten. Sobald Sie zum BIETEN-Bildschirm (BID) gehen, wird dies als Gebot betrachtet.
- REGEL 2:** Sobald Ihr Angebot abgelehnt wurde, können Sie in derselben Woche nicht noch einmal für diesen Spieler bieten.



17



PLAYER MANAGER

6.6.2 TRANSFERLISTE



NÄCHSTE SEITE



FRÜHERE TRANSFERS



TORWART



VERTEIDIGER



MITTELFELD



STÜRMER

Die Liste ist in vier Hauptkategorien aufgeteilt, die am unteren Ende gezeigt werden.

TORWARTE

VERTEIDIGER einschließlich LIBERO

MITTELFELD einschließlich ALLROUNDSPIELER

STÜRMER einschließlich AUSSENSTÜRMER

Die gewählte Kategorie wird markiert. Ist die Seite voll, wird das Icon NÄCHSTE SEITE markiert, um Sie darauf aufmerksam zu machen, daß auf der nächsten Seite noch mehr Spieler in dieser Kategorie zu finden sind.

6.6.3 Neben dem Namen des Spielers stehen auf der Liste die folgenden Informationen: ALTER (AGE), ART (TYPE), VERLETZUNG (INJURY), LÄNDERSPIELE (INTERNATIONAL CAP) und PREIS (PRICE). Der gezeigte Preis bezeichnet die Höchstgrenze. 250K bedeutet z.B., daß der Spieler bis zu 250K kosten kann. Dies ist die Schätzung des Computers für den Marktwert des Spielers und ist für den Verkäufer nicht bindend.

6.6.4 KAUFEN EINES SPIELERS VON DER TRANSFERLISTE:

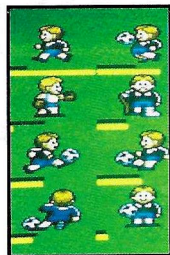
Wählen Sie den Spieler, den Sie kaufen möchten. Daraufhin erscheint der BIETEN-BILDSCHIRM. Geben Sie über die Tastatur Ihr Gebot ein, und beenden Sie den Vorgang mit der Return-Taste. Sie können den Bietvorgang jederzeit abbrechen. Auch der vom Verkäufer angestrebte Preis ist angegeben. Nach dem Gebot ändert der Verkäufer seine Preisforderung. Geschieht dies nicht, dann können Sie es mit einem höheren Gebot versuchen.

SCHNELLIGKEIT

KAMPFGEIST

SCHUSSGENAUIGKEIT

BALLABNAHME



KONDITION

WIDERSTANDSKRAFT

FLANKEN

TORWARTKÖNNEN



18



PLAYER MANAGER

6.6.5 Gibt es Gebote anderer Vereine, dann erscheinen diese, bevor Sie Ihr Gebot machen. Sobald Sie geboten haben, werden die anderen Angebote offengelegt. Sie können daraufhin Ihr Gebot erhöhen und mit dem Verkäufer handeln, bis der Spieler verkauft ist, oder den BIETEN-Bildschirm verlassen.

6.6.6 Ist Ihr Gebot lächerlich niedrig, dann antwortet Ihnen der Verkäufer mit einem klaren Nein (NO). In diesem Fall können Sie nur abbrechen.

6.6.7 Ist Ihr Gebot so hoch, daß der Vorstand es nicht genehmigen kann, erscheint das Wort BLOCK (Gesperret). Nun können Sie nur noch abbrechen. Der Vorstand kann Ihr Gebot auch aus anderen Gründen ablehnen:

- Sie haben bereits die erlaubte Höchstzahl von 24 Spielern.
- In der Bank ist nicht mehr genug Geld, um überraschende Ausgaben, wie eine Geldstrafe an die Gesamtliga, zahlen zu können.

6.6.8 KAUFEN EINES SPIELERS, DER NICHT AUF DER TRANSFERLISTE STEHT (Siehe 6.7.4)
EINEN SPIELER AUF DIE TRANSFERLISTE SETZEN (Siehe 6.1.12)
SPIELER BITTET UM TRANSFER (Siehe 6.2.11)

6.6.9 Leuchtet das Icon "Frühere Transfers" auf, dann können Sie sich ansehen, welche Transfers in letzter Zeit stattgefunden haben. Sobald Sie jedoch die Konsole ausschalten, gehen diese Informationen verloren.

6.7 TALENTSUCHER

Der Verein hat zwei Talentsucher. Jeder von ihnen kann angewiesen werden, nach einem anderen Spieler zu suchen. Der Talentsucher hält nach Spielern Ausschau, die nicht auf der Transferliste stehen, aber in ihren augenblicklichen Verein jedoch nicht zufrieden sind. Der Talentsucher versucht selbst, den Wert des Spielers einzuschätzen.



19



PLAYER MANAGER

6.7.1 ANWEISUNGEN AN DEN TALENTSUCHER: Wählen Sie den Talentsucher. Der Cursor verwandelt sich daraufhin in einen Bleistift. Legen Sie nun die Art des gesuchten Spielers und eine Preisklasse fest.

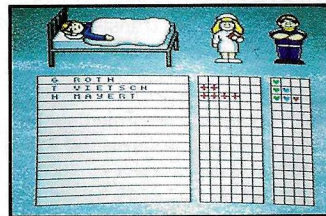
6.7.2 Möchten Sie die Anweisungen an den Talentsucher wieder rückgängig machen, dann wählen Sie erst den Talentsucher und dann das CANCEL-Icon.

6.7.3 Jegliche Meldungen der Talentsucher erscheinen im Textfeld am unteren Bildschirmrand. Ein rotes Fragezeichen gibt an, daß der Spieler in seinem Verein nicht zufrieden ist, jedoch nicht auf der Transferliste steht. Ein gelbes Fragezeichen gibt an, daß der Spieler auf der Transferliste steht.

6.7.4 EINEN VOM TALENTSUCHER ENTDECKTEN SPIELER KAUFEN: Sie können für den vom Talentsucher entdeckten Spieler bieten, indem Sie seinen Namen im Textfeld anklicken. So gelangen Sie direkt zum BIETEN-Bildschirm. Folgen Sie dann den Anweisungen unter 6.6.4. Sie können nur nach Regel 1 bieten (siehe 6.6.1). Für einen solchen Spieler müssen Sie möglicherweise einen höheren Preis zahlen.

6.8 ARZT

Ist ein Spieler verletzt, geht er zum ARZT (PHYSIO). Der Arzt entscheidet, wie lange es dauern wird, bis sich der Spieler von seiner Verletzung erholt hat, und wie viele Wochen leichtes Training er braucht, um danach wieder fit zu werden. Neben jedem Spieler sehen Sie die Anzahl der Wochen, die vergehen werden, bis der Spieler die Verletzung überstanden hat, und die der Wochen bis zu voller Fitneß. Selbst ein Spieler, der als fit erklärt worden ist, braucht noch eine Zeit, um wieder zu seiner alten Form zurückzufinden.



VERLETZT BIS ENDE DER SAISON



KARRIERE DES SPIELERS IST ZU ENDE



PLAYER MANAGER

Ist die Zeile mit Herzen angefüllt, gibt dies an, daß der Spieler schwer verletzt ist und für den Rest der Saison nicht mehr spielen kann. Zeigt die Zeile rote Kreuze, dann ist die Verletzung so schwer, daß die Laufbahn des Spielers beendet ist.

6.9 TRAINER

Der Manager kann seinen Trainer anweisen, die Mannschaft härter zu trainieren, um ihr Können zu verbessern, wodurch jedoch ihre Moral beeinträchtigt werden kann. Er kann ihn aber auch eine Trainingsstunde absagen lassen, um vor einem wichtigen Spiel die Moral der Spieler zu verbessern.



EXTRATRAINING TRAINING ABSAGEN TAKTIK



TORWARTKÖNNEN BALLANNAHME FLANKEN SCHUSSGENAUIGKEIT



MORAL

6.9.1 URTEIL DES TRAINERS: Der Trainer gibt dem Manager seine Beurteilung der Mannschaft in vier wichtigen Bereichen des Spiels. Diese Bereiche sind Torwarte (Keepers), Verteidiger (Defenders), Mittelfeldspieler (Midfielders) und Stürmer (Forwards). In dieser Beurteilung wird der Vereinsdurchschnitt mit dem Durchschnitt für die Spielklasse verglichen. Liegen Sie in einem Bereich unter dem Durchschnitt für Ihre Liga, dann müssen Sie sich auf dem Transfermarkt umsehen, um Ihre Mannschaft zu verstärken. Leistung über dem Durchschnitt sollte mit der richtigen Taktik ausgenutzt werden.

6.9.2 MELDUNGEN VOM TRAINER: Erscheinen nach dem SPIELTAG (siehe 6.13).

6.9.3 TAKTIK

Die verwendete Taktik spielt in "Player Manager" eine große Rolle. Die folgenden 8 Taktiken stehen zur Verfügung:

4-2-4: Eine Angriffstaktik mit zwei Flügelstürmern, ohne Libero. Immer gut für ein Tor.

4-3-3: Eine sehr ausgeglichene Taktik.

4-4-2: Eine defensive Taktik mit 4 Mann im Mittelfeld. Die Stürmer müssen hart arbeiten und brauchen eine gute Kondition.

5-3-2: Auf den ersten Blick eine sehr defensive Taktik mit einem Libero. Je nach dessen Qualität kann sich die Verteidigung jedoch schnell in einen Angriff verwandeln.





PLAYER MANAGER

5-4-1: Eine starke Verteidigungsformation. Der Libero und das starke Mittelfeld machen das Durchkommen für den Gegner äußerst schwierig.

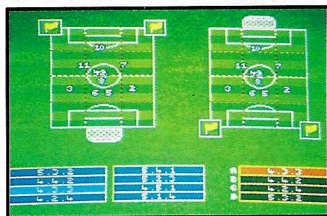
4-5-1: Das Mittelfeld kontrolliert das Spiel, indem es dem einzelnen Stürmer Rückendeckung bietet.

5-2-3: Ein Libero-System mit 3 Stürmern könnte die Antwort sein, vorausgesetzt, daß das reduzierte Mittelfeld sich halten kann. Der Libero sorgt sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung für starke Unterstützung.

5-1-4: Wieder eine Aufstellung mit Libero, diesmal aber mit starker Betonung auf dem Angriff. Setzen Sie sie ein, wenn Sie in die Ecke gedrängt sind und unbedingt ein Tor brauchen. Die Verteidigung muß hart arbeiten, um den einzelnen Mittelfeldspieler zu unterstützen.

6.9.3.1 MATCHTAKTIK: Sie können beliebig 4 der 8 zur Verfügung stehenden Taktiken für ein Match wählen. Eine dieser 4 Matchtaktiken kann zur START-Taktik bestimmt werden. Während des Spiels kann die Taktik geändert werden.

6.9.3.2 WAHL DER MATCHTAKTIK: Vier Matchtaktiken sind vorgewählt. Um die Matchtaktik zu wechseln, wählen Sie erst die Taktik, die ersetzt werden soll, und dann die neue Taktik. Die obere Taktik in der Liste der Matchtaktiken ist die START-Taktik. Um eine andere Starttaktik zu wählen, klicken Sie einfach eine der anderen Matchtaktiken in der Liste an. Die Matchtaktiken werden mit den Buchstaben A, B, C und D bezeichnet. Während des Spiels werden diese Buchstaben benutzt, um die laufende Taktik zu identifizieren. Es empfiehlt sich daher, die Bedeutung dieser Buchstaben irgendwo zu notieren.



6.9.3.3 TAKTIK ANSEHEN: Sie können sich jede dieser 8 Taktiken ansehen. Es werden zwei Ansichten gezeigt - Angriff auf der linken und Verteidigung auf der rechten Seite. Das markierte Gebiet gibt die Position des Balls an. Verschieben Sie diese Markierung, indem Sie verschiedene Positionen auf dem Platz anklicken. Sie können dann die Bewegungen der Spieler verfolgen, wenn der Ball von einem Ende des Platzes zum anderen fliegt.



PLAYER MANAGER

a. **ANGRIFF (ATTACK)** zeigt Sie in Ballbesitz beim Sturm auf das Tor oben auf dem Bildschirm.

b. **VERTEIDIGUNG (DEFENCE)** zeigt Ihren Gegner in Ballbesitz beim Angriff auf das Tor unten auf dem Bildschirm. Markieren Sie ein beliebiges Quadrat, um die Ballposition anzugeben, und drücken Sie Knopf B. Die an ihren Trikotnummern erkennbaren Spieler nehmen daraufhin ihre Positionen ein.

c. **ANSTOSS (KICK OFF):** Wählen Sie den Anstoßpunkt auf dem Platz links. Auf dem Angriffsfeld wird die Position Ihrer Spieler gezeigt, wenn Sie Anstoß haben, auf dem Verteidigungsfeld hat der Gegner Anstoß.

d. **ECKSTÖSSE (CORNERS):** Die Ecken oben zeigen die Position Ihrer Spieler, wenn Sie die Ecke ausführen, die unteren zeigen Ihre Spieler beim Verteidigen gegen eine Ecke.

e. **ABSTOSS (GOAL KICK):** Das obere Tor zeigt die Position Ihrer Spieler, wenn der gegnerische Torwart den Ball vorm Tor abstößt. Unten führt Ihr eigener Torwart den Abstoß aus.

6.10 PERSÖNLICH

Jede Option auf diesem Bildschirm hat entscheidenden Einfluß auf die Laufbahn des Managers. Es gibt folgende Optionen:

- Sich als Spieler zur Ruhe setzen.
- Sich um eine andere Stelle bewerben.
- Als junger Manager zurückkehren, um wieder selbst spielen zu können.

6.10.1 SICH ALS SPIELER ZUR RUHE SETZEN (RETIRE AS A PLAYER):

Wenn der Manager älter wird, werden seine Eigenschaften und sein Können als Spieler schlechter, und er kann auf dem Platz zum Hindernis für die eigene Mannschaft werden. Er sollte dann seine Fußballschuhe an den Nagel hängen.

Entscheiden Sie sich jedoch, sich zur Ruhe zu setzen, solange Sie noch jung sind, kann der Vorstand Ihre Bitte ablehnen. Wählen Sie das Icon RETIRE, um sich als Spieler zur Ruhe zu setzen, aber als Manager weiterzumachen. Ihr Name wird dann von der Mannschaftsliste gestrichen.

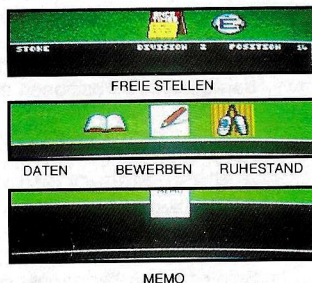




PLAYER MANAGER

6.10.2 UM EINE NEUE STELLE BEWERBEN (APPLY FOR A NEW JOB):

Rechnen Sie mit einer drohenden Entlassung oder endet Ihr Vertrag mit Ende der Saison, dann möchten Sie sich vielleicht nach einer Managerstelle bei einem anderen Verein umsehen. Von Zeit zu Zeit suchen Clubs nach einem neuen Manager. Diese Stellen erscheinen unter FREIE STELLEN (VACANCIES). Bevor Sie sich um die Stelle bewerben, können Sie sich Informationen über den Verein ansehen. Wählen Sie dazu DATEN (DATA). Um sich dann zu BEWERBEN, wählen Sie das entsprechende Icon. Denken Sie aber daran, daß Ihre Bewerbung die Moral Ihrer Mannschaft beeinträchtigen kann.



6.10.3 RÜCKKEHR ALS JUNGER SPIELER (REJUVENATION): Sobald Sie sich als Spieler zur Ruhe gesetzt haben, können Sie nicht mehr an Spielen teilnehmen. Einige Jahre später sehen Sie ein Mitglied Ihrer Familie im Ausland spielen. Er tritt in der Nationalmannschaft an. Er hat genau den gleichen Namen wie Sie. Sobald er zur Verfügung steht, werden sein Name und der Preis angezeigt. Zunächst ist er sehr teuer, sein Preis sinkt jedoch mit zunehmendem Alter.

Um ihn zu KAUFEN, benutzen Sie die Option BUY. Daraufhin nimmt er sofort Ihren Platz als PLAYER MANAGER des Vereins ein.

6.11 SPIELPLAN

Hier sehen Sie die Heim- und Auswärtsspiele in der Liga. Die Termine für die Spiele in den beiden Pokalwettbewerben erscheinen zu gegebener Zeit. Auch die Ergebnisse der bisher absolvierten Spiele werden gezeigt, außerdem die Auslosungen für die Pokalwettbewerbe und die Ergebnisse dieser Spiele.



PLAYER MANAGER



6.12 VEREINERFOLGE

Hier werden die Leistungen des Vereins aufgeführt, und zwar in folgenden Kategorien:

- a. Höchster Kartenverkauf
- b. Höchste gezahlte Transfersumme
- c. Höchste erhaltene Transfersumme
- d. Torschützenkönig
- e. Meisterschaftssiege
- f. Misawa-Pokal-Siege
- g. Premier-Pokal-Siege
- h. Spielklasse und Position in den letzten 10 Saisons



6.13 WICHTIGE MELDUNGEN

Am Ende eines Matches können wichtige Meldungen vom Vorstand und vom Trainer gezeigt werden. Der Vorstand teilt Ihnen seine Meinung mit und bewertet Ihre Leistung. Dies ist eine Punktzahl von 100. Fällt die Bewertung unter 40, ist Ihre Stellung gefährdet. Der Trainer bildet nicht nur Ihre Verbindung zu den Spielern, sondern ist auch eine Quelle für unschätzbare Ratschläge zu deren Stärken und Schwächen.

Die Zeitungsartikel enthalten lediglich interessanten Klatsch über die Angelegenheiten in der Gesamtliga. Suchen Sie z.B. eine neue Stelle, können Sie sich einen Vorteil verschaffen, wenn Sie unter den Neuigkeiten von der Entlassung eines Managers gelesen haben. Um die Meldung zu lesen, wählen Sie das NEUIGKEITEN-Icon.





PLAYER MANAGER

Sie können zwei Optionen wählen, die Ihnen helfen.

7.1.6 GEGNER: Hier sehen Sie die Aufstellung der Gegner, deren Stärke, Schwäche und Erfolge in der Liga.

7.1.7 TAKTIK: Sie können die Taktik für das Match bestimmen, nachdem Sie Ihre Gegner eingeschätzt haben.

7.1.8 SPIELER ERSETZEN: Um einen Spieler zu ersetzen, wählen Sie zuerst den bisherigen, dann den neuen Spieler.

7.1.9 OPTIONEN FÜR DAS MATCH: Sie haben drei Optionen.

a. **VORHERSAGE:** Der Computer errechnet das Ergebnis anhand der relativen Stärke der beiden Mannschaften, der Art des Spiels, der Moral der Spieler usw. und berücksichtigt auch den Heimvorteil.

b. **ANSEHEN:** Das Spiel wird vom Computer, der beide Seiten steuert, in voller Länge ausgetragen. Sie können dabei Spieler auswechseln und die Taktik ändern.

c. **SPIELEN:** Sie steuern jeweils den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Sie kontrollieren außerdem den Torwart beim Torabstoß und führen alle Standardspielzüge aus.

Der Spielertrainer muß auf dem Platz sein, wenn Sie spielen wollen. Wird er verletzt oder er erhält **PLATZVERWEIS**, können Sie die anderen Spieler auch nicht mehr steuern. Entscheiden Sie sich, selbst zu spielen, wird eine Münze geworfen. Gewinnen Sie dabei, dürfen Sie wählen, ob Sie das Feld **HINAUF (UP PITCH)** oder **HINAB (DOWN PITCH)** spielen möchten.

7.1.10 HALBZEIT/VOLLE SPIELZEIT (HALF TIME/FULL TIME): Es werden jeweils der Spielstand, Verletzungen und gelbe und rote Karten für beide Mannschaften angezeigt.

7.1.11 Haben Sie die Spieltag-Option einmal gewählt, können Sie sie nicht abbrechen. Schalten Sie während des Matches die Konsole aus, gewinnt Ihr Gegner mit einem Ergebnis von 3:0.



PLAYER MANAGER



8.0 LIGA-STATISTIKEN:

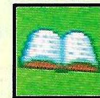
Das Hauptmenü zeigt vier Optionen:



a. Spielplan, Ergebnisse und Tabellen



b. Torschützenkönige der Liga



c. Liga-Erfolge



d. Nationalmannschaft

8.1 SPIELPLAN (FIXTURES) - ERGEBNISSE (RESULTS) - TABELLEN (TABLES)

Sie werden für jede Spielklasse angegeben. Der Spielplan zeigt die für die laufende Woche angesetzten Spiele. Auch die Ergebnisse der Spiele der letzten Woche sind angegeben. Die Tabellen zeigen die Positionen der Vereine am Ende der vergangenen Woche.



SPIELPLAN ERGEBNISSE TABELLEN

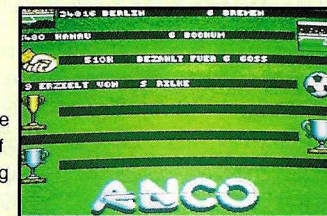
Die Auslosungen und Ergebnisse der letzten Runde der Pokalwettbewerbe sind ebenfalls abgebildet.

Um die Daten abzurufen, wählen Sie die Liga oder den Pokal unter der entsprechenden Überschrift.

8.2 LIGA-ERFOLGE:

Die folgenden Leistungen werden aufgezeichnet:

- a. Höchster Kartenverkauf
- b. Niedrigster Kartenverkauf
- c. Höchste gezahlte Transfersumme
- d. Torschützenkönig
- e. Ligameister
- f. Misawa-Pokalsieger
- g. Premier-Pokalsieger



- a
- b
- c
- d
- e
- f
- g





PLAYER MANAGER

8.3 NATIONALMANNSCHAFT:

Sie sehen die Liste der Spieler, wenn die Nationalmannschaft aufgestellt wird. Spieler Ihrer Mannschaft, die an Länderspielen teilnehmen, sind durch eine gelbe Kappe gekennzeichnet.

8.4 TORSCHÜTZENKÖNIGE (HOT SHOT): Hier sind die Namen der Torschützenkönige in jeder Spielklasse aufgeführt.

9.0 WETTBEWERBE

Es gibt drei Titel zu gewinnen:

- a. ANCO-LIGA
- b. MISAWA-POKAL
- c. PREMIER-POKAL

9.1 ANCO-LIGA (ANCO LEAGUE): Es gibt drei Spielklassen, die je 16 Mannschaften umfassen. Jedes Team spielt zweimal gegen jedes andere, einmal zu Hause, einmal auswärts. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Es wird auch die Gesamtpunktzahl der Tore FÜR (FOR) und GEGEN (AGAINST) errechnet. Die Tabelle jeder Liga wird jede Woche aktualisiert. Ist die Punktzahl gleich, entscheidet die Tordifferenz über den Tabellenplatz. Ist auch sie gleich, dann entscheiden die selbst erzielten Tore (Goals For) über die Rangfolge. Die Mannschaften auf den unteren beiden Tabellenplätzen der 1. und 2. Liga steigen ab. Die beiden Spitzenmannschaften in der 2. und 3. Liga steigen auf. Die Spiele finden am Ende der Woche statt.

MISAWA-POKAL (MISAWA CUP): Dieser Pokal wird nach dem K.o.-System ausgetragen. In der ersten Runde spielen nur Vereine der 2. und 3. Liga. Die Sieger rücken in die zweite Runde vor, wo sie auf Erstligavereine treffen. Gibt es ein Unentschieden, dann wird eine VERLÄNGERUNG (EXTRA TIME) gespielt. Steht es auch danach noch unentschieden, wird ein WIEDERHOLUNGSSPIEL (REPLAY) angesetzt. Auch dabei wird im Falle eines Unentschieden eine Verlängerung gespielt. Steht es dann immer noch unentschieden, findet ein Elfmeterschießen statt.

9.3 PREMIER-POKAL (PREMIER CUP): In diesem Wettbewerb gibt es ein Hin- und Rückspiel. Nach dem Rückspiel werden die beiden Ergebnisse zusammengerechnet. Haben beide die gleiche Anzahl von Toren, zählen



PLAYER MANAGER



auswärts erzielte Tore doppelt. Ist das Spiel dann immer noch unentschieden, wird das Ergebnis durch ein Elfmeterschießen herbeigeführt. An diesem Wettbewerb nehmen nur Mannschaften der 1. und 2. Liga teil.

10.0 KICK OFF-STEUERUNG

Die Steuerung erlernt man erst mit der Zeit. Sie sollte im Training ausgiebig geübt werden. Die Schüsse für die vorgegebenen Spielzüge können aus einem Kasten gewählt werden.

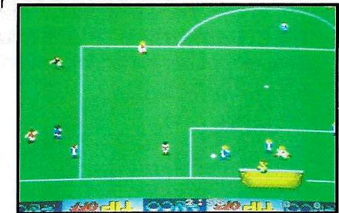
10.1 HINWEIS: Kommen Sie über SPIELTAG auf den Platz, können Sie nur dann die Spieler auf dem Feld steuern, wenn Sie selbst für die Mannschaft aufgestellt sind. Sind Sie jedoch verletzt oder erhalten eine rote Karte, dann können Sie dem Spiel nur noch zusehen, selbst wenn Sie vorher SPIELEN gewählt hatten. Beenden Sie Ihre Laufbahn als Spieler oder werden vom Vorstand als Spieler entlassen, können Sie die Spieler auf dem Platz ebenfalls nicht mehr steuern.

10.2 SPIELERSTEUERUNG:

10.2.1 BEWEGUNG: Die Spieler bewegen sich in alle 8 Richtungen des Joypads.

10.2.2 KOPFBÄLLE: Ist der Ball in der Luft, dann springt der gesteuerte Spieler, wenn Sie Knopf B drücken. Legen Sie dann mit dem Joypad die Richtung fest, in die der Ball gestoßen werden soll, während der Spieler in der Luft ist.

10.2.3 GLEITTACKLING: Das Tackling kann aus jeder Richtung geschehen. Ein Gleittackling gegen einen Spieler ohne Ball ist ein FOUL. Ist der Ball am Boden, dann drücken Sie Knopf A oder B für ein Gleittackling. Sie müssen dabei zuerst den Ball, dann erst den Gegner berühren, um eine Bestrafung durch den Schiedsrichter zu vermeiden. Ein Gleittackling von hinten gilt immer als Foul.





PLAYER MANAGER

10.3 BALLSTEUERUNG:

10.3.1 BALL DRIBBELN: Der Ball läuft vor dem Spieler her. Die Entfernung zum Fuß hängt davon ab, wie schnell der Spieler zum Zeitpunkt des Ballkontaktes ist.

10.3.2 BALL SCHIESSEN: Drücken Sie Knopf B, um den Ball in die Richtung zu schießen, in die der Spieler gewendet ist.

10.3.3 BALL ABGEBEN: Sie müssen den Ball erst abstoppen, bevor Sie ihn abgeben. Drücken Sie Knopf B, BEVOR Sie den Ball berühren, um ihn zu stoppen. Sie dürfen also den Ball noch nicht erreicht haben. Legen Sie mit dem Joypad die Richtung fest, in die die Flanke gehen soll, und lassen Sie den Knopf los.

10.3.4 AUTOMATISCHE FLANKE: Der Ball wird automatisch in Blickrichtung des Spielers abgegeben, wenn ein geeigneter Spieler da ist, der ihn annehmen kann. Drücken Sie für eine automatische Flanke den LINKEN oder RECHTEN Knopf, bevor Sie den Ball erreicht haben.

10.3.5 BALL HEBEN: Um den Ball heben zu können, müssen Sie zuerst dribbeln. Drücken Sie dann in der Bewegung Knopf X, Y oder A, um den Ball zu heben.

10.3.6 FALLRÜCKZIEHER: Ein Fallrückzieher kann nur ausgeführt werden, wenn der Ball in der Luft ist. Drücken Sie dazu Knopf X, Y oder A.

10.3.7 NACH DER BALLBERÜHRUNG: Auch nach der Ballberührung, also nach dem Schuß, kann der Spieler die Flugrichtung des Balles noch leicht beeinflussen. Die Richtung muß jedoch unmittelbar nach dem Schuß geändert werden, da diese Steuerung nur für kurze Zeit wirksam ist. Die Joypad-Bewegung nach rechts und links läßt den Ball dorthin abschnellen. Bewegung nach vorn senkt den Ball, Bewegung nach hinten läßt ihn steigen.

10.4 STEUERUNG DES TORWARTS: Der Torwart wird vom Computer gesteuert, außer in den folgenden Fällen:



PLAYER MANAGER

10.4.1 VERTEIDIGUNG GEGEN EINEN ELFMETER: Die Steuerung wird Ihnen übergeben. Der Torwart steht in der Mitte zwischen den Pfosten. Lassen Sie ihn mit Hilfe des Joypads nach links oder rechts hechten.

ABSTÖSSE AUSFÜHREN: Der Torwart führt den Abstoß automatisch aus, es sei denn, Sie möchten dies selbst übernehmen. Nutzt der Spieler jedoch die Option nicht, dann übernimmt der Computer die Steuerung.

10.4.2 Um selbst den Abstoß auszuführen, drücken Sie Knopf B, wenn die Spieler sich nicht mehr bewegen. Daraufhin erscheint ein Kasten. Wählen Sie das gewünschte Icon, indem Sie Knopf B oder Knopf A drücken.

OBERE REIHE: Der Ball wird hoch in die Luft geschossen, und zwar in Richtung des gewählten Pfeils.

MITTLERE REIHE: Wie oben, jedoch mit verminderter Stärke.

UNTERE REIHE: Der Ball wird zum nächststehenden Spieler in Richtung des gewählten Pfeils geworfen, wenn Sie Knopf B drücken. Bei Betätigen von Knopf A rollt der Torwart den Ball dem Spieler zu, der ihm am nächsten ist.



11.0 STANDARD-SPIELZÜGE:

Die Standard-Spielzüge sind EINWURF, ECKSTÖSSE, FREISTÖSSE, STANDARD-FREISTÖSSE und ELFMETER. Alle Standard-Spielzüge werden vom Computer gesteuert, es sei denn, Sie drücken Knopf B, um anzuzeigen, daß Sie die Steuerung übernehmen wollen. In diesem Fall erscheint ein Kasten in der oberen linken Ecke. Wählen Sie darin das Kästchen für den gewünschten Spielzug.





PLAYER MANAGER

11.1 ECKSTÖSSE: Wählen Sie die gewünschte Variante.

Obere Reihe:	Der Ball wird über Lattenhöhe geschossen.
Mittlere Reihe:	Der Ball wird auf Lattenhöhe geschossen.
Rote Spalte:	Der Ball kurvt nach INNEN.
Blaue Spalte:	Der Ball kurvt nach AUSSEN.
Untere Reihe:	Sie können den Ball einem bestimmten Spieler zuspielen.

Benutzen Sie die Kästchen unten links oder rechts, um durch die Trikotnummern zu gehen. Befindet sich der Spieler im Bildschirmbereich, wird er durch eine Markierung gekennzeichnet. Wenn Sie sich für einen Spieler entschieden haben, zu dem Sie flanken wollen, dann wählen Sie das Kästchen unten in der Mitte. Sobald der Ball abgeschossen wurde, können Sie die Funktion "Nach der Ballberührung" benutzen, um die Flugkurve des Balls zu verändern. Wenn der Ball den Torraum erreicht, steuern Sie den Spieler, der am nächsten zum Ball steht.



11.2 STANDARD-FREISTÖSSE: Wird in der Nähe des Strafraums ein Foul verübt, dann wird ein vorgegebener Freistoß ausgeführt. Die Verteidiger bilden dazu eine Mauer.

11.2.1 Obere Reihe: Der Ball fliegt über Kopfhöhe.
Mittlere Reihe: Der Ball fliegt etwa in Hüfthöhe.
 Die Richtung der Pfeile zeigt an, wie der Ball um die Mauer kurvt und auf das Tor zu fliegt.
 Sobald Sie Knopf B gedrückt haben, um den Kasten zu wählen, lassen Sie das Joypad für die Cursorsteuerung sofort los, damit nicht die Funktion "Nach der Ballberührung" ausgelöst wird und den Flug des Balls beeinflusst. Sobald der Ball an der Mauer vorbeigeflogen ist, können Sie wieder die Steuerung in die Hand nehmen und den Flug des Balls "nach der Ballberührung" beeinflussen.

11.2.2 Mit den unteren drei Kästchen geben Sie den Ball ab, und zwar an den Spieler, der Ihnen rechts oder links am nächsten ist. Mit dem Kästchen unten in der Mitte heben Sie den Ball über die Mauer hinweg.



11.3 FREISTOSS: Sobald sich die Spieler nicht mehr bewegen, drücken Sie Knopf B. Die Steuerung ist die gleiche wie für den Abstoß.



PLAYER MANAGER



11.4 EINWURF: Der Computer wirft den Ball automatisch zu dem Spieler, der in der besten Position für die Ballannahme ist. Um selbst die Steuerung zu übernehmen, legen Sie mit dem Joypad eine der fünf Vorwärtspositionen fest und drücken Knopf B. Je länger der Knopf festgehalten wird, desto weiter fliegt der Einwurf.

11.5 ELFMETER

11.5.1 EINEN ELFMETER AUSFÜHREN: Die Steuerung des Torwarts wird an den Spieler abgegeben. Ein Pfeil bewegt sich hin und her. Wenn Sie den Knopf drücken, beginnt der Spieler mit dem Anlauf zum Elfmeter. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher fällt der Schuß aus. Kurzes Antippen von Knopf B hält den Ball am Boden.

11.5.2 VERTEIDIGUNG GEGEN EINEN ELFMETER: Die Torwartsteuerung wird beim Elfmeter an den Spieler abgegeben. Lassen Sie den Torwart mit Hilfe des Joypads nach links oder rechts hechten.

12.0 SPIELREGELN:

12.1 AUSWECHSLUNGEN: Sie dürfen während des Matches 2 Spieler auswechseln, jedoch keinen Spieler, der vom Schiedsrichter eine ROTE Karte erhalten hat. Es kann immer nur ein Spieler ausgewechselt werden. Drücken Sie den SELECT-Knopf, um anzuzeigen, daß Sie eine Auswechslung vornehmen wollen. Auf der Tafel erscheint dann der Buchstabe S (für "Substitution"), um anzugeben, daß Ihr Antrag registriert wurde.

12.2 DURCHFÜHRUNG EINER AUSWECHSLUNG: Sobald der Ball das Spielfeld verlassen hat, werden Sie aufgefordert, die Auswechslung vorzunehmen. Auf dem Bildschirm erscheint die Trikotnummer eines Spielers. Drücken Sie das Joypad oben/unten, um einen der Ersatzspieler auszuwählen, und rechts/links, um die Trikotnummern zum Auswechseln durchzugehen. Drücken Sie Knopf B, um die Auswechslung vorzunehmen. Sie werden auch dann zu einer Auswechslung aufgefordert, wenn ein Spieler verletzt ist.

12.3 ELFMETERSCHIESSEN ZUR SPIELENTSCHEIDUNG: Jede Mannschaft führt abwechselnd fünf Elfmeter aus. Sieger ist die Mannschaft,





PLAYER MANAGER

die dabei die meisten Tore erzielt hat. Ist die Anzahl der Tore auf beiden Seiten gleich, wird immer abwechselnd ein Elfmeter ausgeführt. Haben beide Seiten ihren Schuß ausgeführt, und es besteht eine Tordifferenz, wird die Mannschaft mit mehr Toren zum Sieger erklärt. Es wird so lange geschossen, bis ein Unterschied in der Zahl der Tore entstanden ist.

12.4 WECHSELN DER TAKTIK WÄHREND DES SPIELS: Sie können jederzeit während eines Matches die Taktik wechseln. Drücken Sie den START-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen. Daraufhin erscheint die Nummer der momentan gewählten Taktik. Drücken Sie X, Y oder A, um die Taktiken durchzugehen. Betätigen Sie bei der gewünschten Taktik Knopf B.

12.5 UNTERBRECHEN: Drücken Sie den START-Knopf. Betätigen Sie Knopf B, um das Spiel wieder aufzunehmen.

ABBRECHEN: Sie können das Training oder Freundschaftsspiel abbrechen, indem Sie den START-Knopf und den SELECT-Knopf drücken.

BATTERIESICHERUNG: Dieses Modul hat eine Batteriesicherung, damit Sie das Spiel sichern und später fortsetzen können. Die Batterie hat eine besonders lange Lebensdauer. Stellen Sie jedoch fest, daß Sie ein gesichertes Spiel nicht FORTSETZEN können, dann muß die Batterie ersetzt werden. Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Händler.

© 1993 Anco Games
Programm: Steeve Screech
Grafik: Reiko Oshida
Musik: B. Van Der Peer
Koji Hayashi

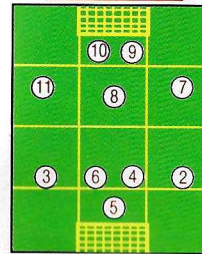
Lizenziert an **IMAGINEER CO. LTD.**,
2-7-1 Nishi-Shinjuku, 15th Floor, Shinjuku-Ku, TOKYO 163, Japan.

Vertrieb:
Imagineer Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2 Germany
Tel. No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

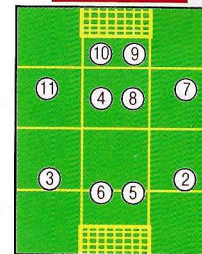
DER HERSTELLER GARANTIERT DIE QUALITÄT DIESES PRODUKTES. WENDEN SIE SICH BEI PROBLEMEN BITTE AN DIE VERTRIEBSFIRMA.



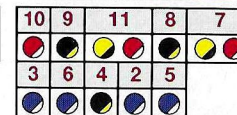
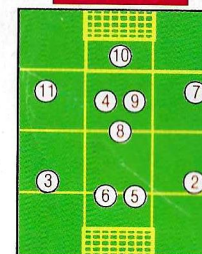
5-3-2



4-4-2



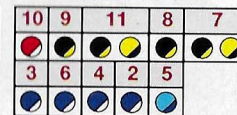
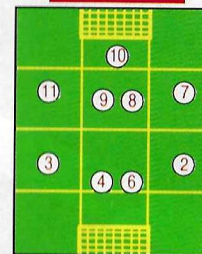
4-3-3



4-2-4



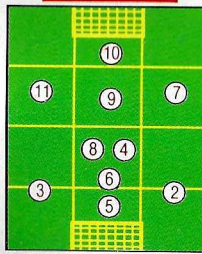
5-4-1



5-2-3



4-5-1



5-1-4

