

# MANCHESTER UNITED

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

### 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 sélectionnez la section que représente cette icône.



CLIQUEZ CETTE ICONE POUR  
SORTIR DU MENU EN COURS

### AMSTRAD:

Disque: Tapez RUN'' Disc

Cassette: Faites CONTROL +  
ENTER

Version PC

Sélectionnez l'unité A:

Tapez 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)



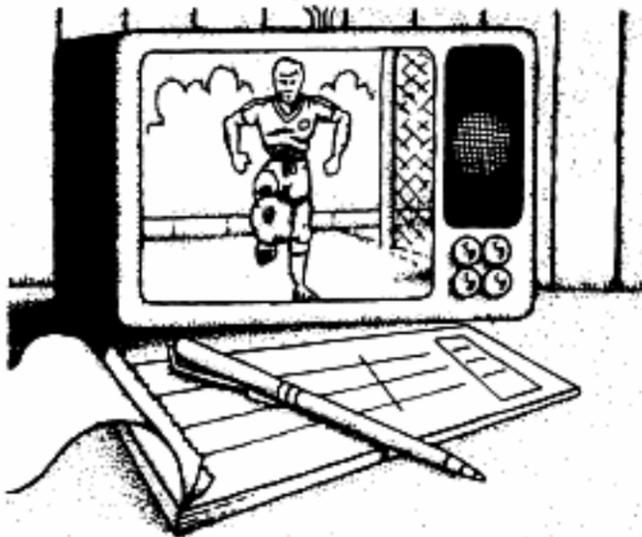
Cette section donne la liste des joueurs qui ne pourront être sélectionnés pour raison de blessure. Elle donne aussi des détails concernant la blessure, ainsi que le nombre de semaines pendant lesquelles le joueur sera hors compétition. Cependant, lorsqu'un joueur peut à nouveau être sélectionné, il 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.

## 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:

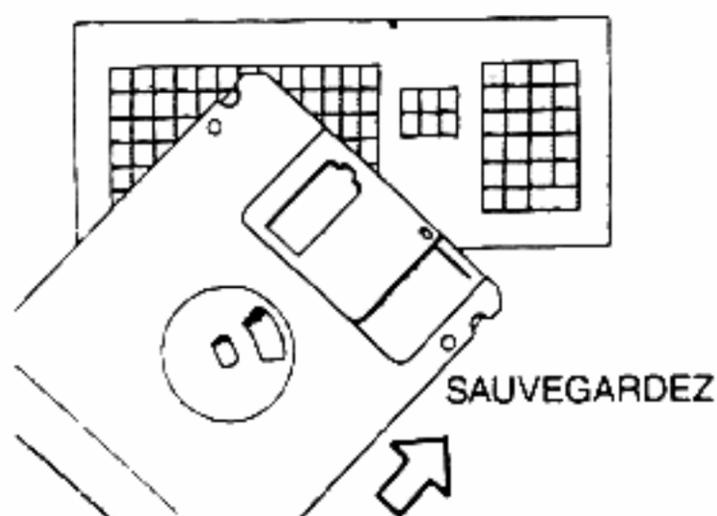
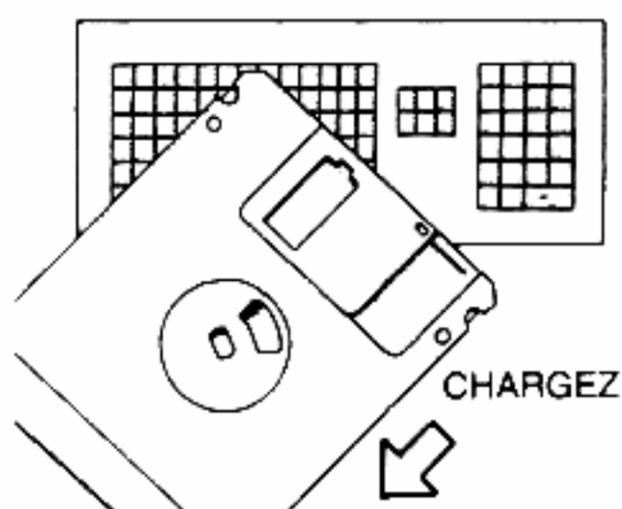
4-4-2  
4-4-3  
4-2-4  
1-3-3-3  
2-3-5

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.

Lorsque le match sera terminé, l'ordinateur mettra à jour le calendrier des rencontres et le classement du championnat, avec les autres résultats des matchs de la journée. En plus, le Daily Sport rendra le verdict de la presse concernant le résultat ou la progression de la saison, à la façon habituelle des quotidiens.

Lorsque le match est terminé, le capitaine retourne dans la section du jeu appelée Section Management, d'où il peut contrôler la progression de l'équipe dans le championnat, ou bien la santé de son équipe. Tout joueur blessé pendant le match ira rejoindre la liste des blessés, de même que tout joueur suspendu, par carton jaune ou carton rouge. Il peut alors recommencer à renforcer son équipe et à régler le programme d'entraînement des joueurs.

Pendant la saison, le capitaine peut vouloir sauvegarder sa position actuelle, quitte à retourner à sa place plus tard. Pour cela, il doit cliquer sur l'icône de la disquette. Cela permettra au joueur d'entrer dans la section qui lui permettra de formater une disquette afin de sauvegarder sa place, puis, lorsqu'il aura terminé, de sauvegarder ou charger une place pré-sauvegardée. Pour effectuer l'une de ces opérations, quelle qu'elle soit, le capitaine n'a qu'à sélectionner l'icône de disquette qui convient et à suivre les instructions inscrites sur l'écran.



## SECTION ARCADE

En entrant dans la section arcade, le joueur sera en mode de visualisation. Pour entrer en mode de jeu, servez-vous du joystick après le coup d'envoi.

En mode de visualisation, l'ordinateur diffusera le match, afin que le joueur puisse le regarder et souffrir exactement comme un véritable capitaine. Les joueurs feront de leur mieux pour mettre en pratique les instructions qui leur seront données.

En mode de jeu, le capitaine commande l'équipe soit avec le joystick, soit avec le clavier.

A tout moment, le joueur le plus proche du ballon est mis en évidence par quatre flèches sur le terrain, pointes dirigées vers le joueur. Les flèches suivent le déplacement du ballon sur le terrain. En bougeant le joystick, vous déplacez le joueur mis en évidence, dans la direction voulue.

Une fois en possession du ballon, le joueur peut courir avec, en appliquant la méthode décrite ci-dessus, ou donner un coup de pied dedans, soit pour faire une passe, soit pour tirer. Le ballon est envoyé dans la direction vers laquelle le joueur est tourné en appuyant sur le bouton feu. La durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton détermine la puissance de l'envoi. Une pression brève et rapide enverra le ballon moyennement fort. Deux pressions rapides cocheront le ballon moyennement fort. En maintenant le doigt sur le bouton feu, vous réglerez la force de l'envoi, en fonction de la durée pendant laquelle il est maintenu. Si vous réappuyez sur le bouton, le ballon sera coché, ou alors il roulera le long du terrain.



### Pour vendre un joueur:

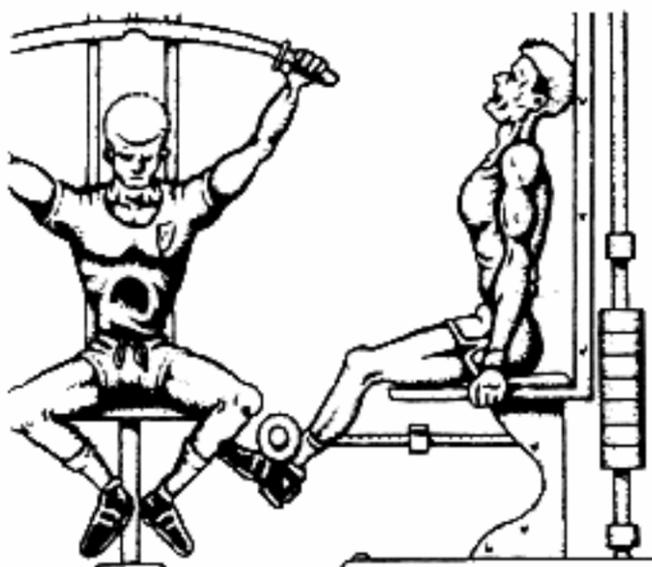
Pour vendre un joueur, vous devez cliquer sur l'icône Joueur Partant. Vous pouvez alors indiquer quel joueur vous désirez inscrire sur la liste de transfert. Une fois le joueur sur la liste, d'autres clubs peuvent faire des offres pour l'acheter.



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.

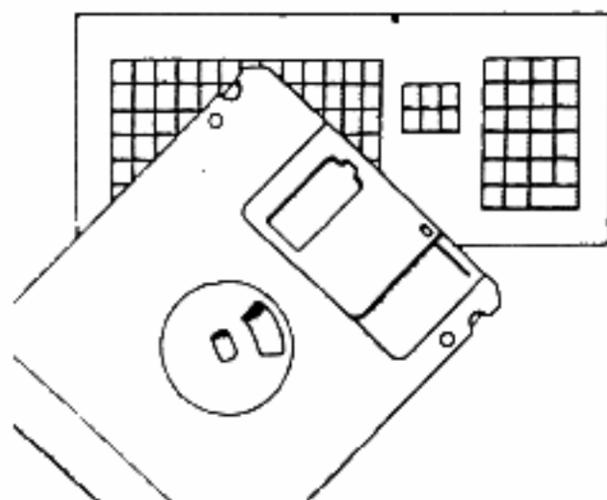
Chaque joueur doit effectuer son entraînement en fonction de certains aspects de son jeu et peut se concentrer sur quatre de ces aspects chaque semaine. Le capitaine a la possibilité de modifier l'entraînement soit dans son contenu, soit dans son aspect le plus important, et ceci pour chacun des joueurs. 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 gangner 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.

## **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.