L'ENTRAINEUR 2

Championship MANAGER



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

CRÉDITS

Conception originale et programmation

Oliver Collyer

Producteur

Craig McCracken

Programmation du son

Paul Shepherd

Recherches

Craig McCracken

Commentaires audio (CD ROM)

Jean Michel Larqué

Sous-titres

Rob Hill

Testeur en chef

Gruffydd Jenkins, Craig McCracken,
Tony Miller, James McNeil,
Michael Hanley

Manual

Brian Walker & Craig McCracken

Chef producteurs

Mark Gilbert, Matthew Woodley

Conception de la boîte et du manuel

Andi Ewington - Red Pepper

Images du jeu

Empics

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



GROUPE A

Installation 3
Accès rapide 3
Interface 3
Ignorer ce manuel 3
Structure du jeu 4
Options 4
Sélectionner une équipe 5
Le menu principal 5
Ecran Equipe 6
Dossiers Joueurs 6
Glossaire des abbréviations 7



GROUPE B

Infos sur le Manager 9
Recherche de joueurs et transferts 10
Engager un joueur 10
Transferts internationaux 11
Chasseurs de têtes 11
Transferts gratuits 11
Liste 12
Prêts 12
Echanges de joueurs 12
Placer un joueur sur la liste des transferts 12



GROUPE C

Sélectionner une équipe 14
Jouer un match 14
Tactiques et styles de jeu 15
Statistiques des joueurs (pendant le match) 15
Remplacements 16
Capitaine 16
Management international 16



GROUPE D

Imprimer 18
Caractéristiques spéciales 18
Stratégie 18
Soutien technique 19
Remerciements 20

INDEX

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

GROUPE A



ABANDONWARE
MANUELS
Un site abandonware France

Installation

Placez le CD ou la disquette dans le lecteur, placez-vous sur ce lecteur et tapez Install. Après l'intro, vous irez au programme d'installation Install où l'on vous demandera des renseignements concernant votre carte sonore. Si vous avez la version CD, le programme accédera au son et aux images à partir du lecteur CD pour économiser de l'espace sur le disque dur, vous devez donc laisser le CD dans le lecteur de CD pendant toute la durée du jeu.

Accès rapide

Pour ne pas avoir à attendre pendant que le jeu est configuré, vous pouvez cliquer sur l'icône Quick Start. Lorsque vous sauvegarderez ce jeu, l'icône Quick Start sera remplacée par le nom que vous avez donné au jeu sauvegardé.

Interface

L'interface a été conçue pour que vous ayez besoin de vous reporter au manuel le moins souvent possible. Plutôt que d'avoir de jolies icônes incompréhensibles, nous avons préféré des cases de texte élémentaires mais faciles à utiliser. Cliquez sur le nom d'un joueur et le dossier le concernant apparaîtra. Cliquez sur le nom d'une équipe pour faire apparaître l'écran de cette équipe. Cliquez sur OK et, dans la majorité des cas, vous retournerez à l'écran précédent. La touche Escape et la touche M sont des raccourcis permettant d'accéder au Menu Principal.

Ignorer ce manuel

Les joueurs qui n'aiment pas lire ou ceux qui veulent commencer à jouer aussi vite que possible peuvent suivre les instructions préliminaires à l'écran. Après avoir sélectionné une équipe, cliquez sur les cases de texte (que nous appellerons maintenant "icônes") pour découvrir leur fonction. Le chapitre Sélectionner une équipe est la seule section du manuel que vous aurez peut-être besoin de lire.



GROUPE A

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



GROUPE A

Structure du jeu

Bien que L'Entraîneur ne soit pas strictement basé sur un système de tours, il utilise une structure similaire. Chaque joueur (humain) fait ce qu'il a à faire un jour donné, puis sélectionne OK. Lorsque tous les joueurs ont fait cela, la date dans le coin supérieur droit de l'écran avance.

La saison commence le 1er août 1995. Si vous cliquez immédiatement sur OK sur le Menu Principal, le jeu avancera d'une semaine, en s'arrêtant de temps en temps pour vous signaler les événements qui pourraient avoir lieu au cours de cette semaine.

Options

Après l'initialisation, vous irez à l'écran des Options. Sur cet écran, vous aurez le choix entre:

Jeu français: en commencer un nouveau

Reprendre jeu: pour charger un jeu sauvegardé

Effacer jeu: pour effacer un jeu sauvegardé

Changer répertoire: pour lancer le jeu à partir d'un autre lecteur ou répertoire

Meilleurs scores: pour accéder aux meilleurs scores

Disques de données: pour voir les détails concernant les disques de données de L'Entraîneur à venir

Accès rapide: reportez-vous à la page 3

Sauv. Jeu & Options: Quittez ou sauvegardez un jeu à partir de cette icône. Important: chaque jeu sauvegardé occupe 20 Mo d'espace sur le disque dur. Effets sonores: Pour activer et désactiver les effets sonores. Lorsque les effets sonores sont désactivés, un commentaire plus détaillé apparaîtra.

Cliquez sur l'icône appropriée pour faire votre choix. Si vous décidez de commencer un nouveau jeu, vous irez à un écran où vous pourrez voir les emplacements non-utilisés. Après avoir sélectionné un de ces emplacements, vous devrez donner un nom au nouveau jeu. Ensuite, les données nécessaires à la création d'un nouveau jeu seront chargées. Selon votre machine, cela peut prendre jusqu'à 15 minutes: profitez-en pour vous faire une tasse de café ou jeter un coup d'œil à ce manuel.

Si vous n'avez qu'un jeu en cours et que vous choisissez Reprendre jeu, le programme lancera automatiquement le jeu que vous avez sauvegardé. Sinon, on vous demandera de sélectionner le jeu que vous voulez reprendre.

Important: si vous désirez commencer un nouveau jeu à partir d'un jeu existant, vous devrez réinitialiser.

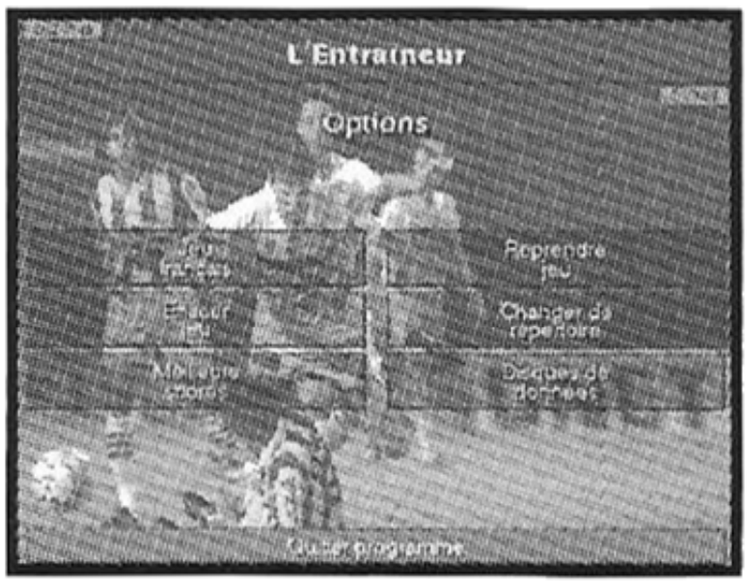
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sélectionner une équipe

Cet écran apparaît à chaque fois que vous commencez un nouveau jeu. Chaque joueur sélectionne une équipe à diriger en cliquant sur le nom de l'équipe de son choix. Pour trouver une équipe rapidement, cliquez sur la case en bas de l'écran. Par exemple, pour trouver Monaco, cliquez sur la case L-W. On vous demandera de confirmer votre sélection et d'entrer votre nom. Une fois que vous avez sélectionné une équipe pour chaque joueur humain, cliquez sur OK. La saison sera alors chargée et chaque manager sera informé de la 1ère rencontre de son club. Cliquez sur OK pour que le jeu avance.

Important: vous ne pouvez pas choisir une équipe internationale à diriger. Cela se mérite. Si votre équipe obtient de bons résultats, vous pourrez prendre la tête de l'équipe nationale française, en plus de votre club.

Le Menu Principal



Considérez cet écran comme le centre d'une carte, car c'est d'ici que vous commencerez votre périple dans le jeu. Si vous êtes perdu, vous pouvez retourner à cet écran de la plupart des endroits du jeu en appuyant sur Escape. Cependant, vous ne pouvez pas y retourner à partir de l'écran Equipe. Dans ce cas ou autres situations similaires, maintenez la touche M enfoncée pendant quelques secondes et le programme retournera au Menu Principal au premier moment opportun.

Icônes du Menu Principal:-

OK: Cela fait avancer le jeu et indique que vous n'avez plus de décisions à prendre ce jour-là.

Infos sur la compétition: Cette case vous permet d'accéder à différentes compétitions. De là, vous pourrez voir les classements du championnat et des joueurs. Cliquez sur OK pour retourner à l'écran précédent.

Infos sur les équipes: Cela vous amène à l'écran de Sélection d'Equipe. Les équipes ayant des managers humains apparaîtront en surbrillance. Pour voir une équipe, il vous suffit de cliquer sur son nom.



GROUPE A
ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Confiance du Conseil d'administration: Indique si vous êtes sur le point d'être augmenté - ou de vous faire virer.

Ecran Equipe



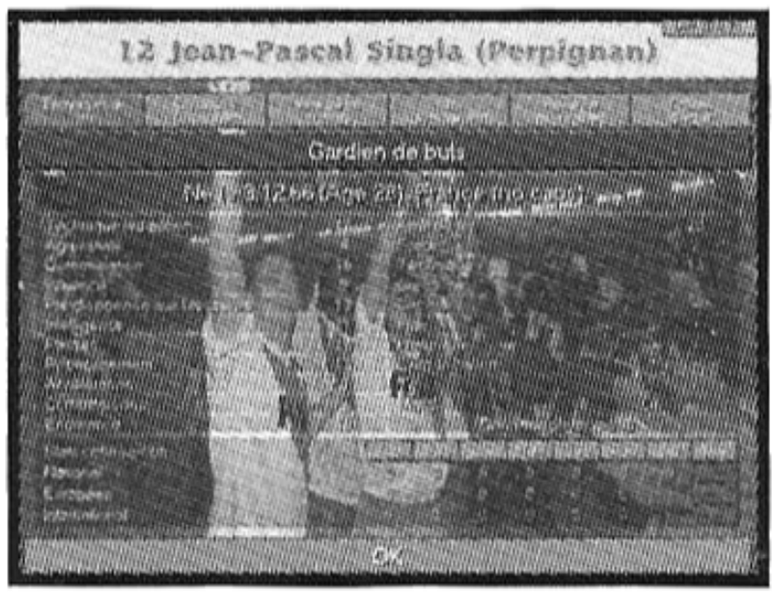
Vous y verrez votre équipe actuelle, avec les différentes positions des joueurs, abrégées.

Glossaire des abréviations

GB	= Gardien de but
D	= Défenseur
M	= Milieu de terrain
A	= Avant
B	= Buteur
T	= Attaquant
R	= Droit
G	= Gauche
C	= Centre

Ainsi, un joueur à la position MGC peut jouer en position de milieu de terrain gauche ou centre. Les cases d'informations sont suffisamment claires. Cliquez simplement sur l'une des cases pour obtenir des détails sur le sujet de votre choix. Pour accéder à plus de renseignements au sujet d'un joueur, cliquez sur son nom pour faire apparaître l'écran d'Informations Joueur.

Dossiers Joueurs



Cet écran affiche les attributs des joueurs. Les compétences des joueurs y sont notées numériquement. Attention, ces notes sont subjectives et ne correspondront pas nécessairement à votre évaluation d'un joueur particulier. De plus, les positions des joueurs sont exactes, mais elles peuvent changer au cours de la saison. Pour faire apparaître un Dossier Joueur, cliquez sur le nom du joueur qui vous intéresse.

Si vous cliquez sur les cases en haut de l'écran, des informations supplémentaires apparaissent. L'écran Carrière vous donne des détails concernant la carrière du joueur, qui sont exacts au début de la saison 1995/96, puis génère des nouvelles données au fur et à mesure que le jeu progresse. L'écran Positions des Joueurs permet d'accéder à différentes facettes de votre équipe. Cliquez sur la flèche droite de cette icône pour avancer et cliquez sur la flèche gauche pour reculer.

Important. Les positions des joueurs données ici sont leurs positions d'origine. Vous vous rendrez compte, avec l'expérience, que certains joueurs peuvent jouer à différentes positions.

GROUPE A

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'icône Options Manager à laquelle vous pouvez accéder à partir de l'écran Dossiers Joueurs vous présente six icônes, dont le rôle est clair. Cependant, n'oubliez pas que vous pouvez Proposer un nouveau contrat à un joueur à n'importe quel moment, vous n'êtes pas obligé d'attendre l'expiration du contrat précédent.

Glossaire des abréviations de l'écran Dossiers Joueurs

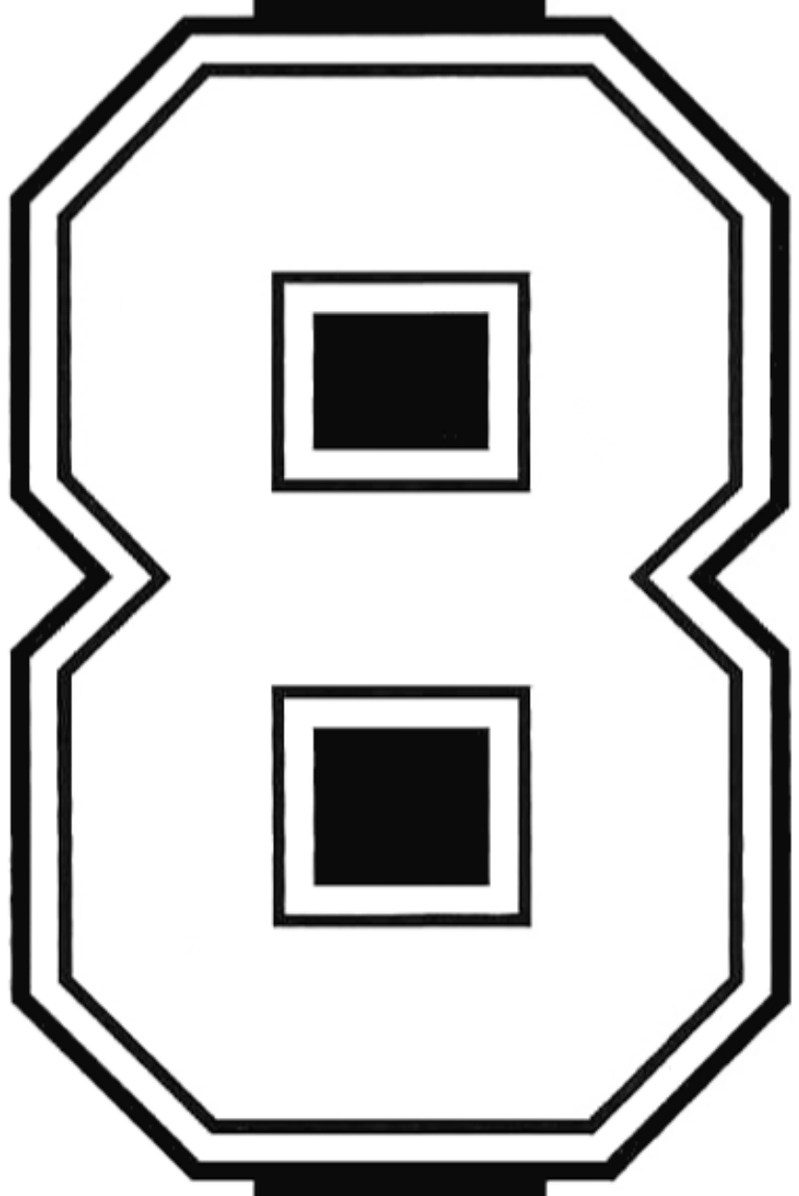
Aps = Apparences
HdM = Homme du match
Jau = Carton jaune
Rou = Carton rouge
Dpl = Points de discipline
Moy = Notes moyennes



GROUPE A

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

GROUPE B



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Infos sur le Manager

Cela vous permet d'accéder aux icônes suivantes:

Confiance du Conseil d'administration: Indique comment les managers sont perçus par leur conseil d'administration.

Réputations générales: Montre la réputation de tous les managers.

Prix mensuels: Prix du Manager du mois.

Ajouter nouveaux joueurs: Permet à de nouveaux managers (humains) de commencer à jouer.

Démissionner: Vous en avez assez!

Meilleurs scores: Pour voir les meilleurs scores.

Points de performance: La formule pour amasser des points de performance est complexe, mais nous pensons que vous avez le droit de la connaître (comme ça, nous ne serons peut-être pas inondés de questions). Voici donc la formule complète:

B=GOLS*50+SHON*50+SHOF*10+CNER*5 plus (A+B)*OSTD*CSTD*RIMP)/100000

Les points sont accordés de la façon suivante:

1) Gagner une compétition: CSTD*5000

2) Position finale dans le championnat: CTSD*5000*(NTMS-FPOS+1)/NTMS

3) Promotion: CSTD*2500

4) Se qualifier pour le prochain tour (CSTD*RIMP*1000)/100

5) Résultat simple A=900, 300, or 0 (Victoire, Nul, Défaite)

Abréviations utilisées:

CSTD = Standard de la compétition (1-20)

NTMS = Nombre d'équipes dans la division

FPOS = Position finale dans le championnat

RIMP = Importance du tour (1-100)

GOLS = Buts marqués dans un match

SHON = Tirs au but

SHOF = Tirs manqués

CNER = Corners réussis

OSTD = Standard de l'équipe adverse (1-200)

Cela devrait vous aider.



GROUPE B

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



GROUPE B

Recherche de joueurs et transferts

En cliquant sur cette icône, vous aurez accès à tous les joueurs potentiellement disponibles pour un transfert, aux rapports concernant les transferts récents et à votre Liste. En général, cette option vous servira surtout à engager un joueur, auquel cas vous devrez sélectionner l'icône Recherche de joueur.

Vous devrez ensuite cliquer sur le nom de votre équipe (au cas où plus d'une équipe est dirigée par un humain). Vous vous retrouverez alors sur l'écran de Recherche de Joueurs.

Pour vous aider à trouver le type de joueur que vous cherchez assez rapidement, un certain nombre de paramètres de recherche ont été inclus. La plupart des icônes sur cet écran peuvent être alternées (vous verrez des flèches à gauche et à droite de chacune d'entre elles).

Si vous connaissez le nom du joueur que vous cherchez, cliquez sur l'icône Chercher parmi tous les joueurs, dans le coin inférieur droit de l'écran. On vous demandera alors de taper le nom du joueur que vous cherchez; tous les joueurs répondant à ce nom apparaîtront alors.

Important. Après avoir réglé les paramètres de recherche, vous devez cliquer sur l'icône Recherche pour commencer à chercher.

Engager un joueur

Lorsque vous avez accédé au dossier du joueur que vous désirez engager, cliquez sur l'icône Options Achat, puis cliquez sur Approcher à l'écran suivant. Le joueur et son club prendront le temps de réfléchir à votre offre, comme dans la vie réelle, et cela risque de prendre plus de temps que vous n'espériez. Cependant, il y a une exception: la Date Limite de Transfert, où toutes les parties agissent rapidement.

Options. Le club du joueur peut réagir de trois façons différentes:

1) Il vous proposera de prendre connaissance de son prix, bien que vous puissiez choisir de faire une offre différente en modifiant la somme indiquée avec les touches + et -.

2) Il vous dira qu'il ne veut pas vraiment vendre le joueur, mais qu'il est prêt à considérer une offre correcte, auquel cas vous voudrez peut-être proposer une somme plus importante.

3) Refus clair et net

Important: Vous devrez passer par plusieurs étapes lorsque vous engagez un joueur. Le club et le joueur réfléchiront à votre proposition. Comme dans la vie réelle, ces choses ne se déroulent pas toujours aussi vite que vous le souhaiteriez.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Transferts internationaux

La procédure pour engager un joueur étranger est similaire à celle pour engager un joueur français. S'il s'agit d'un joueur non-ressortissant de la Communauté Européenne, il lui faudra un permis de travail. Cela ne posera pas de problème s'il a une réputation mondiale.

Les dates limites de transfert varient d'un pays à l'autre. Nous avons essayé d'être aussi réalistes que possible. Si le nom d'un joueur apparaît en sombre sur la liste des transferts, cela signifie que la date limite de transfert du pays de ce joueur a été dépassée. Les dates limites de transferts vont de novembre en Italie à mars en Hollande.

Chasseurs de têtes

Pour savoir quels joueurs sont recommandés par vos chasseurs de têtes, cliquez sur l'icône Chasseurs de têtes en haut à droite de l'écran de Recherche de joueur. Vous avez également des chasseurs de têtes spécialisés pour l'Europe et autres pays.

Transferts gratuits

Si vous répondez aux demandes contractuelles et si vous n'avez pas de concurrence, un joueur de la liste des Transferts Gratuits viendra presque toujours grossir vos rangs.

Si vous voulez vous débarrasser d'un membre de votre équipe, vous pouvez toujours le placer sur la Liste des Transferts Gratuits. Il disparaîtra ainsi de votre équipe, mais n'oubliez pas que vous devrez lui payer 50% du restant de son contrat.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Liste

Vous pouvez placer n'importe quel joueur qui vous intéresse sur la Liste; cela vous permet de garder un œil sur ses progrès. Vous pouvez accéder à la liste en cliquant sur le nom d'un joueur, puis sur l'icône Options d'Achat dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour enlever le nom d'un joueur de la liste, cliquez sur Effacer, puis sur le nom du joueur que vous voulez effacer.

Important. Tout joueur pour lequel vous avez fait une offre sera automatiquement placé sur la liste. Vous serez informé si un autre club fait une offre pour acheter ses services. Si ce joueur ne vous intéresse plus, enlevez son nom de la Liste en utilisant la méthode expliquée ci-dessus.

Prêts

Cliquez sur l'icône Statut de transfert, jusqu'à ce que accédiez à l'option sur la liste des prêts. Cliquez dessus, puis sur Recherche, et vous verrez les joueurs disponibles pour un prêt. Les noms des joueurs non disponibles apparaissent en gris sombre, mais la majorité des autres joueurs accepteront généralement un prêt; attention, n'oubliez pas que vous devez leur payer leur salaire normal pendant toute la durée de leur séjour. Ne vous laissez pas surprendre, surtout si vous êtes à la tête d'un petit club, car vous risquez de vous trouver incapable de payer les salaires de vos joueurs.

Important. Vous ne pouvez obtenir que cinq joueurs de la liste des prêts par saison.

Echanges de joueurs

Vous ne pouvez négocier d'échange de joueurs que si une offre vous est faite. Lorsqu'un club fait une offre pour l'un de vos joueurs, cliquez sur l'icône Echange dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous verrez ensuite quel joueurs (s'il y en a) le club est prêt à inclure dans un échange, ainsi que la valeur de ces joueurs. Cliquez sur le(s) joueur(s) qui vous intéresse(nt). L'offre faite par l'autre club sera donc désormais réduite de la valeur du joueur qui vous intéresse. Il vous suffit maintenant de continuer les négociations de transfert comme à l'accoutumée.

Placer un joueur sur la liste des transferts

Sélectionnez le joueur que vous désirez transférer en cliquant sur son nom sur l'écran Equipe, puis cliquez sur Options du Manager. Vous verrez alors vos quatre options. Si vous désirez transférer le joueur, cliquez sur Liste des Transferts

GROUPE B

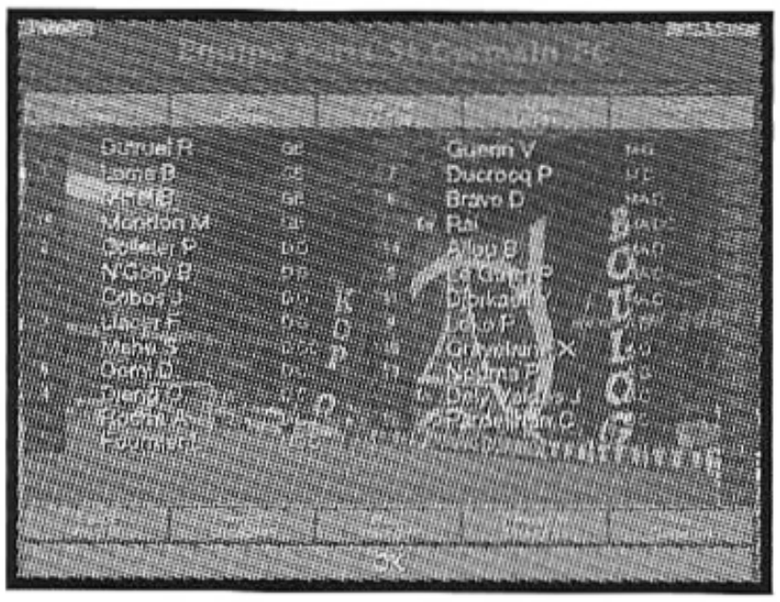
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

GROUPE C

13

ABANDONWARE
MANUELS

Sélectionner une équipe



C'est à partir du menu de l'écran Equipe que vous pouvez sélectionner une équipe. Afin de sélectionner un joueur pour le match suivant, placez le curseur de la souris sur les nombres à droite de l'écran. Cliquez sur un nombre et son contour sera mis en surbrillance. Pour assigner ce nombre à un joueur, appuyez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous ayez amené le nombre sur le nom d'un joueur. Relâchez le bouton de la souris et le nombre apparaîtra dans la colonne centrale, indiquant que le joueur est désormais sélectionné. Sélectionnez 11 joueurs, plus les remplaçants; le nombre de remplaçants varie selon la compétition à laquelle vous prenez part. Lorsque vous avez fait cela, cliquez sur Tactiques.

Glossaire des abréviations

Rch Recherché: Un autre club pense à faire une offre.

Off Offre: Une offre a été faite pour ce joueur.

Mal Mécontent: Ce joueur est mécontent dans son club.

Ctr: Contrat: Ce joueur n'a plus de contrat.

Ass Assimilé: Il s'agit d'un joueur étranger assimilé (important dans les jeux européens).

Etr Joueur étranger.

Bls Blessé.

Cpe Cup-tied.

Sus Suspendu.

Int Absent pour cause d'engagements internationaux.

Lst Sur la liste des transferts.

Req A demandé un transfert.

Prt Prêt.

H Joueur vedette.

Si le nom du joueur apparaît en BLEU, cela signifie qu'il joue dans votre club, grâce à un prêt.

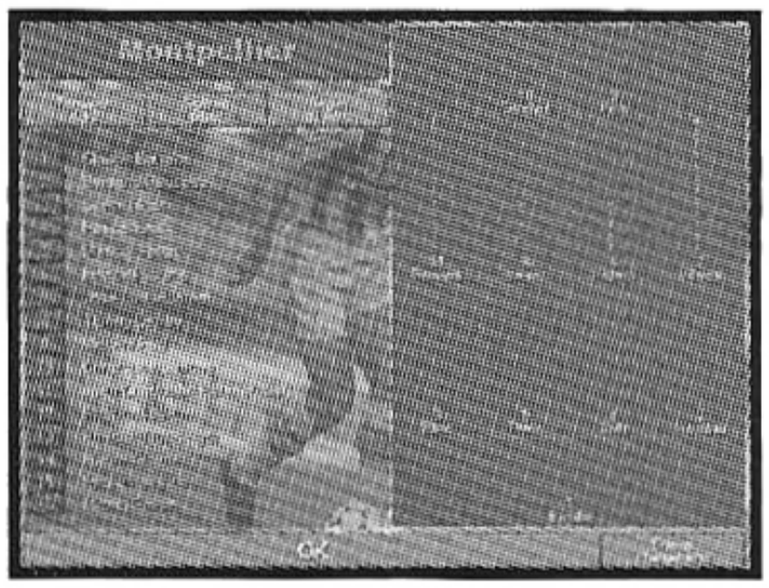
Si le nom est en BLEU FONCE, cela signifie que vous l'avez "prêté" à un autre club.

Jouer un Match

Une fois que vous avez sélectionné votre équipe le jour du match, cliquez sur OK. Pour entamer le match, cliquez sur la barre de Coup d'envoi. Vous devez refaire cela pour entamer la deuxième mi-temps. Sur cet écran, vous pouvez ajuster votre formation avant et pendant le match. Pour changer un joueur de position, cliquez sur son nom, maintenez le bouton de la souris enfoncé, amenez le nom du joueur à la position désirée et relâchez le bouton de la souris. De la même façon, si vous voulez changer de capitaine, cliquez et traînez le symbole (Capt) sur le nom du joueur, puis relâchez le bouton de la souris pour confirmer la sélection.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Tactiques et styles de jeu



Pour accéder à cette icône, cliquez sur Tactiques sur l'écran Equipe. Cliquez sur l'icône pour faire apparaître les choix suivants:

Mouvements de joueurs: Cela gouverne les courses spéciales que le joueur effectuera en plus de ses devoirs habituels. Pour spécifier une telle course, cliquez sur le nom du joueur, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé, puis amenez-le dans la direction désirée. Une ligne en pointillés suivra le pointeur de la souris. Lâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes satisfait de la trajectoire de la course. Pour annuler une course, placez le curseur de la souris sur le nom d'un joueur et cliquez une fois sur le bouton droit de la souris.

Si vous assignez une course avant à un défenseur, cela signifie qu'il abandonnera ses devoirs défensifs temporairement. C'est sa note d'intelligence qui déterminera s'il effectue la course au bon moment ou non. Ces joueurs se fatigueront plus facilement, alors gardez un œil sur leur endurance.

Passes: A partir de cet écran, vous pourrez allouer un certain type de passe à chaque joueur. Par exemple, vous pourrez demander à votre arrière d'envoyer des balles hautes du côté gauche, ou de faire des passes au milieu de terrain. Quand vous avez réglé cela, le joueur effectuera ce genre de passes la plupart du temps.

Statistiques des joueurs

Un meilleur moyen de savoir comment chaque membre de votre équipe se débrouille: cliquez sur l'icône Statistiques d'Equipe dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez y accéder en arrêtant le match en cours (cliquez avec le bouton gauche).

Sur l'écran de Statistiques des Joueurs, vous verrez combien de tacles clés, tentatives de buts, etc, chacun de vos joueurs a effectué. Pour trouver ce que les abréviations signifient, placez le curseur de la souris dessus et une explication détaillée apparaîtra à l'écran.

GROUPE C

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Remplacements

Pour remplacer un joueur par un autre, cliquez n'importe où sur l'écran Match pour faire apparaître les détails du match. A partir de cet écran, cliquez sur l'icône Tactiques d'Equipe dans le coin inférieur droit ou gauche (selon l'équipe que vous dirigez).

Placez ensuite le curseur sur la liste de l'équipe à gauche de l'écran. Placez-le sur le nombre du joueur que vous désirez utiliser comme remplaçant, cliquez, maintenez le bouton enfoncé et amenez le curseur jusqu'au numéro du joueur que vous voulez remplacer, puis relâchez le bouton de la souris. Si le remplacement a été effectué, vous verrez le nom du joueur apparaître sur le terrain du côté droit de l'écran.

Capitaine

Pour sélectionner votre capitaine, allez à l'écran des Tactiques de match, cliquez sur le symbole <capt> du côté gauche de l'écran, maintenez le bouton de la souris enfoncé, amenez le curseur jusqu'au joueur que vous désirez désigner comme capitaine, puis relâchez le bouton.

Management International

Comme nous l'avons expliqué précédemment, vous devez gagner le droit de devenir le manager d'une équipe internationale; cela ne vous empêchera pas de rester le manager d'un club. Il y a une équipe par défaut pour chaque pays, mais avant chaque match, vous pouvez sélectionner les joueurs de votre choix.

Le rôle de manager international n'est guère différent de celui de manager d'un club. Vous pouvez organiser des matchs amicaux de la même façon, mais comme dans la vie réelle, vous découvrirez qu'il n'est pas toujours évident de trouver une date qui convient aux deux clubs.

Avant chaque rencontre internationale, on vous demandera de sélectionner une équipe. Le meilleure façon de faire cela est d'aller à l'écran Voir Equipe à partir du Menu Principal et de sélectionner les équipes des joueurs qui vous intéressent. Quand vous avez fait cela, cliquez sur le nom du joueur pour faire apparaître son dossier. Vous verrez que l'icône qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran est maintenant: Sélection Equipe de France. Si un joueur a déjà été appelé, alors la case indiquera Retirer de l'Equipe de France.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

GROUPE D

17

ABANDONWARE
MANUELS

Imprimer

Il existe deux façons d'imprimer les rapports du jeu. Vous pouvez sélectionner l'icône Imprimer qui imprimera toutes les pages ayant trait à cet écran. Ou vous pouvez appuyer sur la touche P pour imprimer uniquement ce que vous pouvez voir à l'écran. C'est un peu comme une photo d'écran, sauf que les graphismes du fond ne seront pas imprimés.

Il peut être utile d'imprimer la liste de vos rencontres au début de la saison pour pouvoir vous organiser à l'avance. Lorsque vous avez joué un certain nombre de matchs, essayez de réimprimer la liste des rencontres. Vous verrez qu'elle a été mise à jour avec les résultats et les joueurs qui ont marqué.

Caractéristiques spéciales

Nous avons ajouté quelques petites améliorations que nous nous devons de mentionner, surtout si vous voulez découvrir de quoi il s'agit. Vous pouvez maintenant voir n'importe quel match en cliquant sur le "v" sur la liste des rencontres. En cliquant sur la position d'une équipe sur le Classement du Championnat, vous pourrez voir leur graphe de progression, et en cliquant sur le nom du manager sur l'écran Infos sur l'Equipe, vous verrez tous ses résultats glorieux.

Stratégie

Au début, il semble bien plus facile d'être le manager d'un club de Division 1 que d'un club de Division 2. Après tout, vous avez beaucoup d'argent disponible pour acheter de nouveaux joueurs, et vous avez un nombre important de joueurs déjà à votre disposition parmi lesquels choisir pour former votre équipe.

Cependant, c'est à cause de tout cela qu'on attend beaucoup de vous. Vous pensez peut-être que finir huitième en Division 1 est un bon résultat. Mais vos fans, et pire encore, le président du club, ne seront pas du même avis et votre position risque d'être "révisée". Alors comment éviter ça? Honnêtement, si vous posez cette question, vous ne devriez vraiment pas être à la tête d'un club de Division 1.

Diriger un club d'une division inférieure est difficile au départ, mais vous vous rendrez compte que les fans et le président font preuve d'un peu plus de patience.. A ce niveau, vous ne roulez pas sur l'or, alors commencez par jeter un coup d'œil à la Liste des Transferts Gratuits. Vous pouvez y faire de véritables affaires, mais vous ne serez pas le seul à les avoir repérées.

Si l'un de vos joueurs se met à jouer particulièrement bien, jetez un coup d'œil à son Prix, surtout si son contrat contient une clause lui permettant de rejoindre un "Grand Club".

Comme dans la vie réelle, le marché des transferts internationaux semble souvent plus avantageux. Vous vous rendrez compte que l'Europe de l'Est est une mine d'or en matière de joueurs.

Lorsque vous choisissez votre équipe, faites particulièrement attention à la forme et au moral des joueurs. Mais, vous n'avez pas besoin d'être Luis Fernandez pour savoir qu'un milieu de terrain trop gros et déprimé ne vaut pas grand-chose.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Il ne faut pas oublier que L'Entraîneur a été conçu pour être joué pendant plusieurs saisons, alors persévérez même si vous ne remportez pas un succès immédiat.

Soutien technique

Nous avons un service de soutien technique on-line et par l'intermédiaire de moyens plus traditionnels:

CompuServe: 74431,1164 (Go GAMCPUB)

Internet: 74431.1164@CompuServe.com

Tél: 44(0)181 780 2224

Si le jeu ne se lance pas correctement, ou pas du tout, vous nous aideriez énormément en nous fournissant un rapport MSD. Ce rapport nous fournirait une analyse complète de votre système et nous permettrait de résoudre votre problème plus rapidement.

Préparer un rapport MSD

Allez au répertoire Windows sur votre ordinateur. A partir de ce répertoire, tapez MSD. Ou, si vous êtes déjà sous Windows, sélectionnez MSD.exe à partir du répertoire Windows.

Après une courte pause pendant laquelle votre système est examiné, un écran avec les spécifications de votre système apparaîtra. A partir de cet écran, déroulez le menu Fichier et sélectionnez Imprimer Rapport. Cela vous amènera un autre écran où on vous demandera comment vous voulez imprimer le rapport. Si vous utilisez un service on-line, il vaut mieux sélectionner Imprimer sur Fichier et nous faire parvenir le fichier avec une note expliquant le problème rencontré.

Si vous n'avez pas accès aux services on-line, alors sélectionnez l'une des options d'imprimante.

Notre Soutien Technique vocal vous demandera toujours un rapport MSD si votre jeu ne se charge pas correctement.

Conférence CIX pour L'Entraîneur

Pour ceux d'entre vous qui possèdent le système CIX E-Mail, une conférence a été établie pour que vous puissiez poser des questions et discuter du jeu. Cette conférence s'appelle "championship_manager_2" ("championship_m" en abrégé).

Amendements au manuel

Pour tous les changements et ajouts apportés au manuel après impression, veuillez consulter le fichier README.TXT.



GROUPE D

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Remerciements

Le jeu Championship Manager d'origine fut la simulation de management de football la plus extraordinaire jamais vue au Royaume-Uni et nous sommes convaincus que L'Entraîneur fera lui-aussi école en Europe. Cependant nous aimerions savoir ce que vous, les managers, pensez du jeu et de ces moindres aspects; c'est essentiel pour nos efforts de développement dans la même veine. Adressez vos opinions et commentaires à:

Craig McCracken
Domark Software Limited
Ferry House
51-57 Lacy Road
Putney
Londres
SW15 1PR
R.U.
CompuServe: 74431,1164
Nous attendons vos commentaires avec impatience.

Produits à paraître

Si vous vous sentez cosmopolitain, procurez-vous les disques de données de L'Entraîneur. Ils sont basés sur les championnats de football belge, hollandais, allemand, italienn, espagnol, anglais et écossais.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



NOTES

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Domark Software Ltd,

Ferry House,

51-57 Lacy Rd, Putney,

London SW15 1PR, GB

Tel: +44(0)181-780 2224

Fax: +44(0)181-780 1540

Compuserve: 74431,1164

Internet: http://www.domark.com/

DOMARK®

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

