

INSTRUCTION MANUAL

**PREMIER
MANAGER**

09



ZOO

Health Warning

For your health, be sure to take a break of about 15 minutes for every hour of play. Avoid playing when tired or when suffering from lack of sleep. Always play in a well-lit environment, sitting as far from the screen as any cabling will allow. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These people, or even those who have an undetected epileptic condition may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. If you are known to have an epileptic condition, consult your doctor before playing video games or immediately should you experience any of the following symptoms while playing: altered vision, dizziness, muscle twitching, any involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, confusion, and / or convulsions.

Avertissement

Pour votre santé, il est conseillé de prendre des pauses d'environ 15 minutes toutes les heures de jeu. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée et aussi loin de l'écran de télévision que le permet le cordon de raccordement. Certaines personnes sont sujettes à des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à des clignotements lumineux ou à une répétition d'images dans leur environnement quotidien. Ces personnes et même celles n'ayant pas d'antécédents épileptiques s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent des images sur un écran de télévision ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Si vous avez déjà présenté des symptômes épileptiques, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à tout jeu vidéo. De même, pendant que vous jouez à un jeu vidéo, si vous présentez les symptômes suivants: troubles de la vue, vertiges, contractions musculaires, mouvements involontaires, trouble de l'orientation, confusion et/ou convulsions, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Avviso importante

Per tutelare la tua salute fai una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato e il più lontano possibile dallo schermo. Alcuni individui potrebbero soffrire di attacchi epilettici se esposti a luci lampeggianti. Anche persone che non hanno predisposizione all'epilessia possono essere vittime di crisi epilettiche mentre guardano la TV o giocano a un videogioco. Se si è sofferto di crisi epilettiche in precedenza, consultare un medico prima di usare qualsiasi videogioco. Consultarlo immediatamente in presenza di sintomi quali: alterazione visiva, stordimento, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento, confusione, e/o convulsioni.

Gesundheitsinformationen

Achten Sie darauf, pro Stunde Spielzeit etwa 15 Minuten Pause zu machen. Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum und halten Sie den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm. Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Befragen Sie einen Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen, wenn bei Ihnen Epilepsie vorliegt. Falls beim Spielen die folgenden Symptome auftreten, unterbrechen Sie augenblicklich das Spiel und fordern Sie ärztliche Hilfe an: verändertes Sehvermögen, Schwindelgefühle, Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung und/oder Krämpfe.

Recomendaciones en materia de salud

Descansa al menos 15 minutos por cada hora de juego. Evita jugar si estás cansado o no has dormido bien. Juega siempre en una habitación bien iluminada y lo más lejos posible de la pantalla. Algunas personas pueden sufrir ataques de epilepsia ante la exposición a determinadas luces parpadeantes o tipos de luz. Estas personas pueden sufrir un ataque al ver determinadas imágenes de televisión o al jugar a videojuegos, incluso aunque no tengan un historial médico de epilepsia. Consulta a tu médico si has sufrido estos ataques o experimentas los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones nerviosas u oculares, desmayos, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones.

Aviso De Saúde

Por uma questão de saúde, faça um intervalo de 15 minutos por cada hora de jogo. Evite jogar quando está cansado ou com poucas horas de sono. Jogue sempre num ambiente bem iluminado, sentando-se tão longe do ecrã quando os cabos permitirem. Algumas pessoas sofrem ataques epilépticos quando deparam com luzes intermitentes ou padrões no ambiente do dia-a-dia. Estas pessoas, ou até mesmo aqueles que sofrem de epilepsia que não tenha sido detectada, poderão sofrer ataques ao ver imagens de televisão ou ao jogar videojogos. Se sabe que sofre de epilepsia, antes de jogar videojogos consulte o seu médico ou consulte-o imediatamente se verificar que ocorre qualquer dos seguintes sintomas enquanto joga: alteração da capacidade de visão, tonturas, espasmos musculares, quaisquer movimentos involuntários, perda de consciência do ambiente que o rodeia, confusão e/ou convulsões.

CONTENTS

English.....4

Français14

Italiano.....24

Deutsch34

Español.....44

Português.....54

INSTALLATION INSTRUCTIONS

Autorun

Insert the disc in your appropriate drive. The installation should run automatically. If the installation does not run automatically go to the start menu and choose run. Enter

D:\setup.exe (where D is the letter of your disc drive) and then click OK.

If there is no printed documentation with this disc you will find the manuals on the disc in a folder entitled "manuals". In this folder you will also find the Acrobat Installer program which will allow you to read the manuals.

NOTE: If the Autorun feature is disabled or does not work properly, please follow one of the manual installation methods below.

Manual Installation Method One:

1. Turn the computer on and start Windows 2000/XP/Vista. Please close any other programs that you have running.
2. Place the Premier Manager® 09 disc in the disc drive.
3. Click on [Start] then click on [RUN].
4. Type the letter of your disc drive (usually "D") followed by a colon (:) and the word "SETUP". Then click the [OK] button. (Example: "D:SETUP")
5. The install screen should appear. Follow the on-screen instructions.

Manual Installation Method Two:

1. Turn the computer on and start Windows 2000/XP/Vista. Please close any other programs that you have running.
2. Place the Premier Manager® 09 disc in the disc drive.
3. Double-click on the [My Computer] icon from your desktop.
4. Double-click on the icon labeled Premier Manager® 09.
5. Double-click on the [Setup] icon.
6. The install screen should appear. Follow the on-screen instructions.

Getting Started After Installation:

1. Place the Premier Manager® 09 disc in the disc drive.
2. Click on [Start], then select [Programs].

CONTROLS

Left mouse button - Accept

Right mouse button - Context Menu/Cancel Dialogue

Middle mouse button / Space bar - Hub

Mouse wheel - Scroll up and down spreadsheets quickly

Left mouse button double click - Bring up country, competition, club, staff, player or match fact files

'DELETE' – Next Day/Go to Match/Filter/Delete All/Match Action

'F' - Add/Remove Favourite

Page up - Scroll up 1 page in list

Page down - Scroll down 1 page in list

Home - Scroll to top of list

End - Scroll to bottom of list

INTRODUCTION

Highlighting playability and ease of use, Premier Manager® 09 is the ideal game for younger gamers or players looking for a casual introduction to the high pressure, high stakes world of football management.

Premier Manager® 09 gives you the chance to control every aspect of your favourite club from transfers and training to scouting and stadium development.

GENERAL INTERFACE CONTROLS

HOTLINKS AND CONTEXT MENUS - You can access extended information for a country, competition, club, staff, player or match, wherever text is underlined by double clicking the left mouse button. If a player or staff member is highlighted then you can also click the right mouse button to access quick actions, clicking the right mouse button again will cancel.

FAVOURITES – You can bookmark up to 15 of your favourite screens for even quicker navigation. Press the 'F' Key on a screen to make it a favourite and press it again to remove it from your favourites.

GETTING STARTED

Upon booting the game you will have three options:

START NEW GAME

Start a new management career from scratch at the club of your choice.

LOAD GAME

If you have a save game which you wish to load in you should select this option and then load the game from your hard drive.

OPTIONS

Here you can set the audio levels, adjust the screen position and also set-up the options for the Match engine.

NEW GAME

To enter your name click to select the letters, to select your nationality click the left and right arrows. Once complete press CONTINUE.

CLUB SELECTION

Click the left and right arrows to scroll between the available countries and divisions. Once happy with your selection click on the club badge and press CONFIRM to begin your career...

PLAYING THE GAME HOME

The main part of the screen shows key information about your club including task, staff and squad progression, news messages relating to other events in the world, such as player transfers, managers losing their jobs and so on. Use this information to your advantage.

On the right hand side of the screen is the character bar. Here you will see your chairman, coach, scout, physio, players, club and press. They will notify you of any important news or requests. When a character has news they will light up and the number shown indicates how many messages they have for you. Click to bring up a window showing the message and click the left and right arrows to scroll through the messages.

To hold a meeting press the YES/TALK button, if you have no interest press the NO/DISMISS button.

In some cases you will enter a meeting to discuss matters in more detail.

When this happens, the bottom part of the screen relates to you and the top part to the person you are talking to. When in a conversation you will have up to 4 possible answers to give, switch between these by clicking the left and right arrows. Your response will lead to different possible outcomes.

Pressing the right mouse button on a character icon will allow you to perform various actions. On the chairman you have four options open to you: you can ask for a new contract, request more money, plead for more time or resign. The coach, physio and scout allow you to offer them a new contract or fire them. You can also tell the coach and physio to automatically control task assignment.

NOTE: You must clear all of the meeting requests before being able to progress time. When everything is clear the NEXT DAY/MATCH DAY option will appear at the bottom right of the screen, click here to progress.

HUB

The Hub is your way of navigating around the game. Pressing the Middle mouse button in most parts of the game will toggle the Hub on and off. Move up and down to scroll between the categories and click to scroll between the options you have. Click to enter the selected menu.

Here is a brief summary of the Hub categories:

MANAGER MY FACTFILE

Tells you all about your own performance to date. You can view your Chairman's confidence in you, your ranking as a manager and an overview of how you've fared in the current season.

CLUB

The OVERVIEW gives a brief breakdown of personnel, stadium, squad and finance.

PERFORMANCE shows how you are doing in all your domestic and European competitions.

SQUADLIST allows you to see more information about the players in your squad. Left double click to view their fact file. Click the left and right arrows to view additional data on each player. Use the context menu to highlight players you want to compare and then move up and down the list to view relevant information.

The FIXTURE SCHEDULE screen allows you to view your club's fixtures for the current season. If a game has been played, left double click to view a match report.

FINANCE REPORT lets you check on your club's financial status. It gives a detailed breakdown of both Income and Expenditure for a given month or season.

CONTRACTS gives an overview of all your staff and players contractual information including salary and expiry dates.

TACTICS

LINE-UP allows you to pick your starting 11. To swap a player left click and hold to highlight the player you want to replace and drag to confirm who you want to take their place. Click the left and right arrows to view additional data on each player. Compare mode is also available here by using the context menu. If you have a player with a red cross next to them they are injured and unable to play, a red card means they are suspended and therefore unavailable.

The FORMATION section lets you change your team's shape and whether it is focussed on attacking or defending. Click the left and right arrows to change the options.

INSTRUCTIONS shows you're playing style and marking such as counter attack, long passing and zonal. To change the criteria click the left and right arrows.

ROLES let you select the club captain and choose who will take your set pieces, such as corners, free kicks and penalties. Click the left and right arrows to alter the selected player.

MANAGEMENT JOBS

All available jobs within the game are shown here should you be looking for a change. Left double click to apply for a job. A meeting will then be arranged with their Chairman and it will then be down to your negotiation skills to get the job.

SHORTLISTED PLAYERS

Displays a list of players that you have previously made offers for or have short-listed. If a club makes an offer for any players on your shortlist you will be notified so you can make a counter-offer. Click the left and right arrows to view additional data on each player. Compare mode is also available here by using the context menu.

STADIUM

CURRENT gives a breakdown of key information related to the stadium. To repair the stadium press the REPAIR button.

UPGRADES show a catalogue of potential stadiums for you to invest in. Left double click to make a purchase. The chairman will make the final decision on stadium development after he has evaluated the club's finances and your experience level.

UNDER CONSTRUCTION gives an overview of your new stadium and schedule of when work will be completed.

TRANSFERS

The MARKET screen displays a list of players who are either up for sale, loan or free. Press the FILTER button to change the data you see on screen. Click the left and right arrows to move through the options. When you are happy press the GO button.

The HISTORY screen contains a complete listing of all transfers in a season for each division. Press the FILTER button to change the data. Click the left and right arrows to move through the options and press GO to run that search once you are happy with the filters.

TEAM SPENDING shows how many players have joined and left the club and what each club has spent and received from transfers. The filter works in the same way as Market and History with different criteria available.

COACH FACTFILE

This shows general, contract, experience and skill information. See the CHARACTER section for more detail.

TRAINING

The OVERVIEW screen gives a brief breakdown on the coach and his performance and the effects he has on the players. The coach automatically controls task assignments but you can manually override this by uncheck the option.

The TASKS screen is where you can view, and manually assign training to goalkeepers, defenders, midfielders and attackers. The skill level of the coach determines how many slots are available to assign. To edit a task highlight a slot and click, the screen will now update to show you the options available. Click the left and right arrows to scroll through the categories such as goalkeeper, physical, outfield and tactical. To select the training task you want. Press the DELETE ALL button to delete all tasks.

The coach's skills and characteristics, combined with the training centre's efficiency, are crucial factors to how well the coach performs. The formula in the middle of the screen gives an indication to how many potential points he can deliver to each player. The player list shows how many of the coach points they can obtain. This gives a guide to who will improve and who will not.

TRAINING CENTRE

CURRENT FACILITY gives a breakdown of cost, level, bias and character strengths. The lower the reliability the more maintenance your training centre needs to achieve optimum efficiency. To repair the facilities press the REPAIR button.

UPGRADES show a catalogue of potential training centres for you to invest in. Each facility has a primary, and sometimes secondary bias, which can aid your strategy when training your squad. Left double click to make a purchase.

NOTE: The chairman may reject your request to upgrade, reasons include insufficient funds and your coach's lack of experience.

UNDER CONSTRUCTION gives an overview of your new facility and schedule of when work will be completed.

SCOUT FACTFILE

This shows general, contract, experience and skill information. See the CHARACTER section for more detail.

DATABASE & RESEARCH

OVERVIEW shows you your scout's performance in researching players across various locations and positions. The scout's skills and characteristics are crucial factors to how well he performs.

The TASKS screen is where you can view and assign your scout to search for new players. The level of the scout determines how many slots are available to assign. To edit a task highlight a slot and click, the screen will now update to show you the options available. Click the left and right arrows to scroll through the filters such as country, competition, club, position and value. Press the SUBMIT button to assign the task.

The bottom part of the screen shows you how the task is progressing and how many players have been discovered.

The DATABASE screen shows all your researched players. The research rating gives an indication on how far through the scout is in obtaining all player information this has a bearing factor on the player valuation. The suitability rating shows how compatible the scout thinks the player is with your club.

Click the left and right arrows to view additional data on each player. You can search for players that could potentially improve your squad. Press the FILTER button to set criteria for the type of player you are looking for. Click the left and right arrows to move through the options. When you are happy press the GO button and you will get a list of players that meet your criteria.

PHYSIO FACTFILE

This shows general, contract, experience and skill information. See the CHARACTER section for more detail.

PHYSIOTHERAPY

The physio's characteristics combined with the medical centre's efficiency are crucial factors to how well the physio performs his healing and team tasks.

The level of the physio determines how many slots are available to assign. To edit a task highlight a slot and click, the screen will now update to show you the options available. Click the left and right arrows to scroll through the filters such as focus, fitness and relaxation. Press the SUBMIT button to assign the task.

MEDICAL CENTRE

CURRENT FACILITY gives a breakdown of cost, level, bias and character strengths. The lower the reliability, the more maintenance your medical centre will need to achieve optimum efficiency. To repair the facilities press the **REPAIR** button.

UPGRADES show a catalogue of potential facilities for you to invest in. Each medical centre has a primary and sometimes secondary bias, which can aid your strategy when healing and conditioning your squad. Left double click to purchase. But be careful because the chairman may reject your request to upgrade.

To get an overview of the new facility and a schedule of when the work will be completed go to **UNDER CONSTRUCTION**.

The **INJURY HISTORY** screen contains a complete listing of all players that have previously been injured.

CLUB

This is similar to the club option in the **MANAGER** section with the exception that you can't view the fixture schedule or finance report.

COMPETITON

Key league, cup, form, fixtures, club and player information are shown here. On most tables if you left double click you can view a factfile for that player or club. Click the left and right arrows on the fixtures table to change the week for the fixtures shown or round shown if you are viewing a cup competition. If a game has been played, left double click to view a match report.

OPTIONS

This menu allows you to set the level of audio in the game, adjust the screen position and also set-up the options for the Match engine.

On the **VOLUME ADJUST** use click the left and right arrows to set the volume level you desire.

The **MATCH OPTIONS** allows you to set-up your preferences before entering a match. Select the pace of the game by choosing between Normal, x2, x4 and x8 speeds. For instant results select View Match only. You can also turn match and coach alerts on and off.

SAVE GAME allows you to save your progress. You can save the game at any stage of play. To save the game simply select any of the available save slots.

If you select the **CREDITS** menu you will see a list of the people involved in developing Premier Manager® 09.

CHARACTER

Every character has a persona, which is made of 5 basic attributes: Perception; Willpower; Memory; Intelligence and Charisma. These are crucial factors that will control how well a character develops as well as the speed with which tasks are performed. Every skill has a primary and secondary characteristic, which is directly linked to a character's persona. When a skill is being used it will change from inactive (red) to active (green). Experience points are obtained every time you use the skill. This will eventually lead to the skill leveling up. A character has 8 skill levels to achieve. Every time he goes up a level it unlocks an extra task slot and facility set. The initial level of the character determines how many experience points he starts with. This experience is built up from all the skill they possess. To gain experience points you need to assign tasks. If you use a skill often it will receive a bonus. This bonus is a temporary boost and will slowly degrade if you stop using it. The character's overall level will govern the size of the bonus.

STAFF FACTFILES

Pressing the ACTIONS button gives you the following options: fire, renew contract and control tasks. General, character, contract and skill information is shown along with the ability to track how many points the character is achieving each week and how they are progressing in general. The SKILLS screen gives a quick graphical overview of the state of each skill. Highlight a slot to view additional data on each skill.

USER PLAYER FACTFILE

Pressing the ACTIONS button gives you several options, which include transfer list, renew contract, loan and media report. Information such as general, character, contract, attributes and performance is available for you to view. Like the staff factfile, you can track how many points the player is achieving each week and how each team and role skill is progressing.

CPU PLAYER FACTFILE

Pressing the ACTIONS button gives you several options that includes buy, shortlist, research and loan.

You will find that most information is padlocked. This means that you have to research the player to unlock the data. Depending on how efficient your scout is will determine how long it will take to fully research a player. You can see whether the scout thinks he is suitable for your club and how certain he is of this at any point in time.

PLAYING A MATCH

On the day of a match you will be given the opportunity to make final adjustments to your line-up and tactics. This screen works as per Tactics, which is detailed above. If you have a player who is unavailable for selection in either your first 11 or amongst the substitutes you cannot start a match and the Start Match option will not be present on screen until that player is replaced. Once complete click CONTINUE to start the match.

You will get a pre-match sequence before the game starts, which can be skipped by pressing CONTINUE.

MATCH VIEW

At any time during the game you can press **OPTIONS** to bring up the match options menu. This allows you to **START/STOP** a match, change the game speed and adjust your tactics. Press the **TACTICS** button to make changes to your line-up and style of play.

NOTE: The game will continue until the ball goes out of play before the Tactics menu loads.

At any time during the game you can press the **PITCH** button to bring up the **PITCH VIEW** and watch the match unfold.

OVERVIEW displays match stats such as shots, corners, fouls and the main action areas. Key match info such as goal scorers and red cards is also shown.

The **TIMELINE** is a detailed breakdown of events in the game. As events occur the screen updates informing you who was involved in the event and the outcome.

STATS gives you match ratings for all players on both the home and away team. Move between players to see a more detailed breakdown of their performance.

SCORES shows you scores from all other games in your division or the same cup competition as your team. Move up and down the list to see more information from each of the games.

Limited Warranty

ZOO Digital Publishing make no warranties, conditions or representations expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. ZOO Digital Publishing make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall ZOO Digital Publishing be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software. ZOO Digital Publishing warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 180 days from the date of purchase. During this time period, faulty materials will be exchanged if the original product is returned to the place of purchase, together with a dated receipt of purchase or a copy thereof. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

Customer Support

If you are experiencing problems or technical difficulties with this game please visit our website
<http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

If you are not able to find a solution on the website you can contact us using the form on the website.

Please note: This is not a 'hints & tips' service.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Exécution automatique :

Insérez le disque dans le lecteur approprié. Le programme d'installation est exécuté automatiquement. S'il ne l'est pas, allez dans le menu Démarrer et choisissez Exécuter. Saisissez D:\setup.exe (D représentant la lettre de votre lecteur de disque) et cliquez sur OK.

Si aucune documentation imprimée n'accompagne ce disque, vous trouverez les manuels sur le disque, dans un dossier intitulé "manuals". Vous trouverez dans ce dossier le programme d'installation d'Acrobat qui permet de lire les manuels.

REMARQUE : si la fonction d'exécution automatique est désactivée ou ne fonctionne pas correctement, merci de suivre l'une des méthodes d'installation manuelle décrites ci-dessous.

Méthode d'installation manuelle numéro 1 :

1. Mettez votre ordinateur sous tension et démarrez Windows 2000/XP/Vista. Fermez tous les autres programmes en cours d'exécution, le cas échéant.
2. Placez le disque de Premier Manager® 09 dans le lecteur de disque.
3. Cliquez sur [Démarrer] puis sur [Exécuter].
4. Tapez la lettre de votre lecteur de disque (« D », généralement) suivie de deux points et du mot « SETUP ». Ensuite, cliquez sur le bouton [OK]. (Exemple : « D:SETUP »)
5. L'écran d'installation s'affiche. Suivez les instructions à l'écran.

Méthode d'installation manuelle numéro 2 :

1. Mettez votre ordinateur sous tension et démarrez Windows 2000/XP/Vista. Fermez tous les autres programmes en cours d'exécution, le cas échéant.
2. Placez le disque de Premier Manager® 09 dans le lecteur de disque.
3. Double-cliquez sur l'icône [Poste de travail], sur le bureau.
4. Double-cliquez sur l'icône de disque nommé Premier Manager® 09.
5. Double-cliquez sur l'icône [Setup].
6. L'écran d'installation s'affiche. Suivez les instructions à l'écran.

Pour commencer après l'installation :

1. Placez le disque de Premier Manager® 09 dans le lecteur de disque.
2. Cliquez sur [Démarrer] puis sur [Programmes].

COMMANDES

Clic gauche avec la souris - Accepter

Clic droit avec la souris – Menu contextuel/Annuler un dialogue

Bouton central de la souris/Barre d'espacement - Navigateur

Molette de la souris – Faire défiler les pages plus rapidement vers le haut ou le bas

Double-clic gauche avec la souris – Ouvrir un dossier (Pays, Compétition, Club, Personnel, Joueur ou Match)

'SUPPR' – Jour suivant/Aller au match/Filtrer/Tout effacer/Action de match

'F' - Ajouter/Supprimer un favori

Page Haut – Monter d'une page entière dans la liste

Page Bas – Descendre d'une page entière dans la liste

Début – Passer au début de la liste

Fin – Passer à la fin de la liste

INTRODUCTION

En mettant en avant jouabilité et simplicité de prise en mains, Premier Manager® 09 est un jeu idéal pour les jeunes joueurs qui cherchent à découvrir facilement l'énorme pression et les gros enjeux qui caractérisent l'univers du football.

Premier Manager® 09 vous offre la chance de contrôler le moindre aspect de votre club préféré, des transferts et entraînements aux recrutements et développement du stade.

COMMANDES GÉNÉRALES DE L'INTERFACE

LIENS ET MENUS CONTEXTUELS – Vous pouvez accéder à plus d'informations sur un pays, une compétition, un club, un membre du personnel, un joueur ou un match dès que le texte est souligné en faisant un double-clic gauche avec la souris. Si un joueur ou un membre du personnel apparaît en surbrillance, vous pouvez aussi faire un clic droit avec la souris pour accéder aux actions rapides. Faites un autre clic droit avec la souris pour annuler.

FAVORIS – Vous pouvez enregistrer jusqu'à 15 de vos écrans préférés afin de bénéficier d'une navigation plus rapide. Appuyez sur la touche 'F' à l'écran pour mémoriser un favori et appuyez à nouveau sur 'F' pour le supprimer.

PRÉPARATIFS

Au démarrage du jeu, vous aurez trois options :

DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

Démarrer une nouvelle carrière de manager depuis le début dans le club de votre choix.

CHARGER UNE PARTIE

Si vous avez une sauvegarde que vous souhaitez charger, sélectionnez cette option pour la charger à partir de votre disque dur.

OPTIONS

C'est ici que vous pouvez régler les niveaux sonores, la position de l'écran et les options du moteur de match.

NOUVELLE PARTIE

Pour saisir votre nom, cliquez pour sélectionner les lettres. Pour sélectionner votre nationalité, cliquez sur les flèches gauche et droite. Une fois terminé, appuyez sur CONTINUER.

CHOIX DE CLUB

Cliquez sur les flèches gauche et droite pour naviguer dans les pays et divisions disponibles. Une fois satisfait de votre choix, cliquez sur le symbole du club et appuyez sur CONFIRMER pour commencer votre carrière.

JOUER ACCUEIL

La partie principale de l'écran affiche les informations-clés sur votre club, dont les tâches, la progression des joueurs et des membres du personnel, les messages liés aux autres événements tels transferts, licenciements de managers et autres. Utilisez ces informations de manière à en tirer profit.

Sur le côté droit de l'écran se trouve la barre des personnages. C'est là que vous pouvez voir votre président, vos entraîneurs, recruteurs, kinés, joueurs, club et presse. Ils vous transmettront des messages importants ou exprimeront des demandes. Quand un personnage veut vous parler, il s'allume et un chiffre indique le nombre de messages qu'il vous destine. Cliquez pour afficher une fenêtre de message et cliquez sur les flèches gauche et droite pour naviguer parmi les messages.

Pour organiser une conférence de presse, appuyez sur le bouton OUI/PARLER. Si vous ne souhaitez pas le faire, appuyez sur le bouton NON/REFUSER.

Dans certains cas, vous pourrez participer à une réunion pour discuter de manière plus détaillée.

Lorsque cela se produit, c'est la partie inférieure de l'écran qui vous concerne tandis que la partie supérieure concerne votre interlocuteur. En cours de conversation, vous pouvez choisir parmi 4 réponses possibles. Passez d'une réponse à l'autre en cliquant sur les flèches gauche et droite. Selon vos réponses, les résultats d'une discussion sont différents.

En appuyant sur le bouton droit de la souris lorsque le curseur est placé sur l'icône d'un personnage, vous pouvez effectuer différentes actions. Avec le président, vous disposez de quatre options : vous pouvez demander un nouveau contrat, demander plus d'argent, demander plus de temps ou démissionner. Avec l'entraîneur, le kiné et le recruteur, vous pouvez proposer un nouveau contrat ou effectuer des licenciements. Vous pouvez aussi demander à l'entraîneur ou au kiné de gérer leurs rôles automatiquement.

REMARQUE : vous devez traiter toutes les demandes d'entrevue avant de poursuivre la partie. Une fois fait, l'option JOUR SUIVANT/JOUR DE MATCH s'affiche en bas à droite de l'écran. Cliquez dessus pour continuer.

NAVIGATEUR

Avec le navigateur vous pouvez vous déplacer dans tout le jeu. En appuyant sur le bouton central de la souris dans la plupart des sections du jeu, vous pourrez afficher ou fermer le navigateur. Montez et descendez dans les différentes catégories et cliquez pour parcourir les options à votre disposition. Cliquez pour entrer dans le menu sélectionné.

Voici un bref résumé des catégories du navigateur :

MANAGER MON DOSSIER

Vous informez de l'état de vos performances. Vous pouvez consulter la confiance que vous témoigne votre président, votre classement en tant que manager et une vue d'ensemble sur ce que vous avez fait dans la saison en cours.

CLUB

L'APERÇU offre des informations sur le personnel, le stade, l'équipe et les finances.

PERFORMANCES affiche ce que vous avez accompli dans les compétitions nationales et européennes.

EFFECTIF vous permet d'obtenir des informations sur les joueurs de votre équipe. Faites un double-clic gauche pour voir leur dossier. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour consulter d'autres données sur chaque joueur. Utilisez le menu contextuel pour sélectionner les joueurs à comparer et remontez ou descendez dans la liste pour consulter les informations susceptibles de vous intéresser.

L'écran CALENDRIER vous permet de consulter les rendez-vous à venir pour votre club sur la saison en cours. Pour les matches joués, faites un double-clic gauche pour consulter un compte-rendu.

RAPPORT FINANCIER vous permet de consulter l'état des finances de votre club. Il offre un compte-rendu détaillé des recettes et des dépenses, par mois ou par saison.

CONTRATS vous offre un aperçu des informations liées aux contrats de votre personnel et de vos joueurs. Ces informations comprennent les salaires et les dates d'expiration de contrat.

TACTIQUES

ONZE vous permet de sélectionner votre 11 de départ. Pour échanger des joueurs, sélectionnez le premier en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et faites-le glisser sur son remplaçant pour confirmer l'opération. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour consulter d'autres informations sur chaque joueur. Le mode Comparer est également disponible ici en utilisant le menu contextuel. Si un joueur est marqué d'une croix rouge, c'est qu'il est blessé et ne peut pas jouer. Un carton rouge signifie qu'il est suspendu, et par conséquent non disponible.

La section FORMATION vous permet de modifier la disposition tactique de votre équipe et d'opter pour l'attaque ou la défense. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour modifier les options.

INSTRUCTIONS affiche le style de jeu adopté par l'équipe (contre-attaque, passes longues ou marquage de zone). Pour modifier ce critère, utilisez les flèches gauche et droite.

RÔLES vous permet de sélectionner un capitaine et de choisir qui tirera les coups de pieds arrêtés, tels corners, coups-francs et pénalités. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour changer le joueur sélectionné.

POSTES DE MANAGER

Tous les postes de manager disponibles dans le jeu sont affichés ici, au cas où vous auriez envie de changement. Faites un double-clic gauche pour postuler à un emploi. Un rendez-vous sera organisé avec le président du club demandeur et vous devrez faire preuve de talent de négociateur pour obtenir le poste.

JOUEURS LISTÉS

Affiche tous les joueurs auxquels vous avez fait une proposition ou que vous avez inscrits sur une liste. Si un club fait une offre à l'un des joueurs figurant sur votre liste vous serez tenu informé de manière à pouvoir intervenir et faire une contre-proposition. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour consulter d'autres informations sur chaque joueur. Le mode Comparer est également disponible ici en utilisant le menu contextuel.

STADE

ACTUEL offre un résumé des principales informations liées au stade. Pour faire des réparations, appuyez sur le bouton RÉPARER.

AMÉLIORATIONS affiche le catalogue des stades dans lesquels vous pouvez investir. Faites un double-clic gauche pour faire un achat. La décision finale concernant le développement du stade est prise par le président après évaluation des finances du club et de votre niveau d'expérience.

EN CONSTRUCTION offre un aperçu de votre nouveau stade et un calendrier de l'état d'avancement des travaux.

TRANSFERTS

L'écran MARCHÉ affiche une liste de joueurs à vendre, disponibles pour prêt ou libres. Appuyez sur le bouton FILTRER pour afficher d'autres données à l'écran. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour vous déplacer dans les options. Une fois satisfait, appuyez sur le bouton ALLER.

L'écran HISTORIQUE affiche une liste complète de tous les transferts d'une saison par division. Appuyez sur le bouton FILTRER pour afficher d'autres données à l'écran. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour vous déplacer dans les options et appuyez sur ALLER pour lancer une recherche une fois que vous avez réglé tous vos filtres.

DÉPENSES DE L'ÉQUIPE affiche le nombre de joueurs ayant rejoint et quitté le club et les sommes versées par chaque club dans ces opérations de transfert. Le filtre fonctionne comme dans Marché et Historique mais propose des critères de sélection différents.

ENTRAÎNEUR DOSSIER

Affiche les informations générales relatives au contrat, à l'expérience et aux compétences. Voir la section PERSONNAGE pour plus de détails.

ENTRAÎNEMENT

L'écran APERÇU offre une vue d'ensemble sur l'entraîneur et ses performances et sur les effets de son travail sur les joueurs. L'entraîneur gère automatiquement les tâches qui lui sont assignées mais vous pouvez en reprendre le contrôle personnel en décochant cette option.

L'écran TÂCHES est l'endroit où vous pouvez consulter, et définir manuellement l'entraînement des gardiens de but, des défenseurs, des milieux de terrain et des attaquants. Du niveau de compétence de l'entraîneur dépend le nombre de tâches qu'il est possible de définir. Pour modifier une tâche, mettez un créneau en surbrillance et cliquez dessus. L'écran se mettra à jour pour afficher les options

disponibles. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour naviguer dans les catégories telles gardien de but, physique, joueurs de champ et tactique. Cliquez pour sélectionner une tâche d'entraînement. Appuyez sur le bouton TOUT EFFACER pour effacer toutes les tâches.

Les compétences et caractéristiques de l'entraîneur, associées à l'efficacité du centre d'entraînement, sont des facteurs déterminants dans la qualité du travail effectué. La formule affichée au milieu de l'écran vous donne une indication sur les points que votre entraîneur est potentiellement capable de faire gagner à chaque joueur. La liste du joueur affiche le nombre de points qu'il peut gagner grâce au travail de l'entraîneur. Cette information vous permet de prévoir qui peut progresser ou pas.

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

INSTALLATION ACTUELLE offre un résumé des coûts, niveau, fonction et force des personnages. Moins il est fiable, plus vous devez engager de travaux de maintenance sur votre centre d'entraînement afin d'assurer un fonctionnement efficace. Pour faire des réparations sur cette installation, appuyez sur le bouton RÉPARER.

AMÉLIORATIONS affiche le catalogue des centres d'entraînement dans lesquels vous pouvez potentiellement investir. Chaque installation présente une fonction primaire, et parfois une fonction secondaire, ce qui peut vous aider à définir votre stratégie d'entraînement de l'équipe. Faites un double-clic gauche pour faire un achat.

REMARQUE : le président peut refuser vos demandes d'amélioration en invoquant des fonds insuffisants ou le manque d'expérience de votre entraîneur.

EN CONSTRUCTION offre un aperçu de vos nouvelles installations et le calendrier des travaux.

RECRUTEUR DOSSIER

Affiche les informations générales sur le contrat, l'expérience et les capacités. Voir la section PERSONNAGE pour plus de détails.

BASE DE DONNÉES & RECHERCHES

APERÇU affiche les performances de votre recruteur en matière de recherches de joueurs sur divers postes et en divers endroits. Les aptitudes et caractéristiques du recruteur sont des éléments-clés dans sa réussite.

Sur l'écran TÂCHES, vous pouvez accéder à votre recruteur et l'envoyer rechercher de nouveaux joueurs. Le niveau de compétence du recruteur fait varier le nombre de tâches que vous pouvez lui confier. Pour modifier une tâche, mettez un créneau en surbrillance et cliquez dessus. L'écran se mettra à jour pour afficher les options disponibles. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour naviguer dans les filtres tels Pays, Compétition, Position et Valeur. Appuyez sur le bouton SOUMETTRE pour lui confier une mission.

La partie inférieure de l'écran affiche la tâche en cours et le nombre de joueurs déjà découverts.

L'écran BASE DE DONNÉES affiche tous les joueurs détectés et recherchés. L'évaluation de recherche donne une indication de l'état d'avancement des recherches menées par le recruteur sur un joueur, ce qui s'avère être un facteur déterminant. Le taux d'adéquation indique à quel point le recruteur estime qu'un joueur est susceptible de convenir à votre équipe.

Cliquez sur les flèches gauche et droite pour voir d'autres informations sur chaque joueur. Vous pouvez rechercher des joueurs susceptibles d'améliorer votre effectif. Appuyez sur le bouton **FILTRE** pour définir des critères correspondant au type de joueur que vous recherchez. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour vous déplacer dans les options. Une fois satisfait, appuyez sur le bouton **ALLER** et vous verrez s'afficher la liste des joueurs répondant aux critères définis.

KINÉ DOSSIER

Affiche les informations générales sur le contrat, l'expérience et les capacités. Voir la section **PERSONNAGE** pour plus de détails.

PHYSIOTHÉRAPIE

Les caractéristiques du kiné associées à l'efficacité du centre médical sont des facteurs déterminants dans la qualité des soins apportés aux joueurs.

Le niveau d'un kiné détermine le nombre de créneaux auxquels il est possible d'assigner des tâches. Pour modifier une tâche, mettez un créneau en surbrillance et cliquez dessus. L'écran se mettra à jour pour afficher les options disponibles. Cliquez sur les flèches gauche et droite pour naviguer dans les divers filtres tels Concentration, Forme et Relaxation. Appuyez sur le bouton **SOUMETTRE** pour valider la tâche.

CENTRE MÉDICAL

INSTALLATION ACTUELLE offre un résumé des coûts, niveau, fonction et force des personnages. Moins il est fiable, plus vous devrez engager de travaux de maintenance sur votre centre médical afin d'assurer un fonctionnement optimal. Pour faire des réparations sur cette installation, appuyez sur le bouton **RÉPARER**.

AMÉLIORATIONS affiche le catalogue des installations dans lesquelles vous avez la possibilité d'investir. Chaque centre médical offre une fonction primaire, et parfois une fonction secondaire, qui peuvent vous aider à définir votre stratégie en matière de mise en forme et de soins apportés à vos joueurs. Faites un double-clic gauche pour faire un achat. Cependant, veuillez noter que votre président peut s'opposer à l'achat d'une amélioration.

Pour obtenir un aperçu de votre nouvelle installation et un calendrier des travaux, ouvrez la section **EN CONSTRUCTION**.

L'écran **HISTORIQUE DES BLESSURES** propose la liste complète de tous les joueurs ayant déjà été blessés.

CLUB

Similaire à l'option Club de la section **MANAGER** à la différence qu'ici vous pouvez consulter le calendrier et le rapport financier.

COMPÉTITION

Informations-clés sur le championnat, la coupe, la forme, le calendrier et les joueurs se trouvent ici. Dans la plupart des tableaux, si vous faites un double-clic gauche, vous ouvrez un dossier concernant un joueur ou le club. Cliquez sur les flèches gauche et droite dans le tableau Calendrier pour changer de semaine ou de tour de compétition si vous consultez des informations relatives à une coupe. Si un match a été joué, faites un double-clic gauche pour en lire le compte-rendu.

OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les réglages sonores du jeu, d'ajuster la position de l'écran et de configurer les options du moteur de match.

Dans RÉGLAGES DU VOLUME, cliquez sur les flèches gauche et droite pour régler le volume selon votre goût.

Dans OPTIONS DE MATCH, vous pouvez définir vos préférences avant de lancer un match. Sélectionnez la vitesse du jeu entre Normal, x2, x4 et x8. Pour un résultat immédiat, sélectionnez Voir match uniquement. Vous pouvez aussi activer et désactiver les alertes de match et d'entraîneur.

SAUVEGARDER vous permet de sauvegarder votre progression. Il est possible de sauvegarder à tout instant. Pour sauvegarder une partie, il suffit de sélectionner un des créneaux disponibles.

Si vous sélectionnez le menu CRÉDITS, vous verrez s'afficher la liste des personnes ayant participé au développement de Premier Manager® 09.

PERSONNAGE

Chaque personnage est caractérisé par 5 attributs de base : Perception, Volonté, Mémoire, Intelligence et Charisme. Ce sont des éléments déterminants qui influent sur l'évolution de chaque personnage et sur la vitesse à laquelle chacun effectue son travail. Chaque capacité est composée de caractéristiques primaires et secondaires qui sont directement liées à la personnalité du personnage. Lorsque vous utilisez un personnage, il passe d'inactif (rouge) à actif (vert). Les points d'expérience sont obtenus chaque fois que vous vous servez de ses compétences. Cela peut entraîner une amélioration de ses capacités. Un personnage possède 8 niveaux de capacité qu'il devra atteindre. Chaque fois qu'il franchit un niveau, un emplacement de tâche est libéré ainsi qu'une installation. Le niveau de départ d'un personnage détermine le nombre de points d'expérience avec lequel il démarre. Cette expérience se développe à partir de ses compétences de départ. Pour gagner des points d'expérience, vous devez assigner un personnage à des tâches. Si vous utilisez une compétence régulièrement, elle reçoit un bonus. Ce bonus est une amélioration temporaire qui se dégrade progressivement si vous cessez d'utiliser la compétence associée. Le niveau global d'un personnage définit l'importance du bonus.

DOSSIERS DE PERSONNEL

En appuyant sur le bouton ACTIONS, vous accédez aux options suivantes : Licencié, Renouveler le contrat et En charge. Les informations sur Général, Personnage, Contrat et Compétences sont également affichées avec la possibilité de suivre le nombre de points gagnés par le personnage chaque semaine ainsi que sa progression d'ensemble. L'écran TALENTS offre un résumé graphique de l'état de chaque compétence. Sélectionnez un créneau pour voir d'autres informations sur chaque compétence.

DOSSIER UTILISATEUR

En appuyant sur le bouton ACTIONS, vous accédez à plusieurs options, dont la liste des transferts, les renouvellements de contrat, les prêts et les rapports des média. Les informations sur Général, Personnage, Contrat, Compétences et Performances sont également disponibles. Comme pour le dossier Personnel, vous pouvez suivre le nombre de points gagnés par le joueur chaque semaine ainsi que la progression d'ensemble des compétences dans son rôle et au sein de l'équipe.

DOSSIER DU JOUEUR CONTRÔLÉ PAR L'ORDINATEUR

En appuyant sur le bouton **ACTIONS**, vous pouvez accéder à plusieurs options dont **Achat**, **Liste**, **Recherches** et **Prêts**.

Vous constaterez que la plupart de ces informations sont verrouillées. Cela signifie que vous devez rechercher un joueur pour débloquer ces données. Selon l'efficacité de votre recruteur, trouver un joueur peut prendre plus ou moins de temps. Vous pouvez voir si un recruteur estime qu'un joueur conviendrait à votre équipe et le niveau de certitude atteint par ce recruteur à tout moment.

FAIRE UN MATCH

Le jour du match, vous avez la possibilité de procéder à d'ultimes réglages dans votre composition d'équipe et votre tactique. Cet écran fonctionne comme celui de **Tactique**, détaillé plus haut. Si vous sélectionnez un joueur qui ne peut figurer dans votre onze de départ ou parmi les remplaçants, vous ne pouvez pas débiter le match et l'option **Démarrer le match** ne s'affichera pas à l'écran tant que vous n'aurez pas changé ce joueur. Une fois prêt, cliquez sur **CONTINUER** pour démarrer le match.

Une séquence d'avant-match sera alors lancée, mais vous pouvez la passer en appuyant sur **CONTINUER**.

VUE DU MATCH

À tout instant, vous pouvez appuyer sur **OPTIONS** pour afficher le menu **Options de match**. Ceci vous permet de **DÉMARRER/ARRÊTER** le match, changer la vitesse du match et régler votre tactique. Appuyez sur le bouton **TACTIQUE** pour modifier la composition de votre équipe et son style de jeu.

REMARQUE : le match se poursuit jusqu'à ce que le ballon quitte l'aire de jeu et permette ainsi au menu **Tactique** de se charger.

À tout instant, vous pouvez appuyer sur le bouton **TERRAIN** pour afficher la **VUE TERRAIN** et assister au déroulement du match.

APERÇU affiche des statistiques du type **Tirs**, **Corners**, **Fautes** ainsi que les zones du terrain où se déroulent les actions. Des éléments tels que **buteurs** et **cartons rouges** sont également indiqués.

Le **FIL ROUGE** offre un résumé des événements du match. Dès que quelque chose se passe, l'écran est mis à jour pour vous tenir informé du joueur impliqué et de la nature de l'action.

Les **STATS** vous offrent une évaluation de tous les joueurs, y compris ceux de l'adversaire. Passez d'un joueur à l'autre pour obtenir une description plus détaillée des performances.

SCORES affiche les scores de tous les autres matches de votre division ou de la coupe à laquelle vous participez. Montez et descendez dans la liste pour consulter plus d'informations sur chaque match.

Garantie Limitée

ZOO Digital Publishing n'offre aucune garantie, condition ou déclaration, expresse ou implicite, au sujet de ce manuel, de sa qualité, de sa qualité marchande ou de son adéquation à un usage particulier. Ce manuel est fourni « tel quel » et était exact au moment où il est parti à l'impression. ZOO Digital Publishing offre certaines garanties limitées concernant le logiciel et son support. ZOO Digital Publishing ne saurait en aucun cas être tenu responsable des pertes ou dommages spéciaux, indirects ou accessoires causés ou subis par une perte ou corruption de données découlant de l'utilisation du logiciel ou de l'impossibilité de l'utiliser. ZOO Digital Publishing garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel pour ordinateur que le support sur lequel il a été enregistré ne présentera aucun défaut de conception ou de fabrication dans les 180 jours suivant la date d'achat. Au cours de cette période, tout produit défectueux sera échangé s'il est ramené au lieu d'acquisition avec le reçu daté ou copie de ce dernier. Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux et n'affecte en rien ces derniers. Elle ne s'applique pas au logiciel proprement dit, ce dernier étant prodigué « tel quel », ni au support si ce dernier a été soumis à un usage inapproprié, des dégâts, la corruption ou une usure excessive.

Service Clientèle

Si vous rencontrez des problèmes ou des difficultés techniques avec ce jeu, veuillez visiter notre site Internet <http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème sur notre site, vous pouvez nous contacter en remplissant le formulaire destiné à cet effet et disponible sur le site.

Remarque : il ne s'agit pas d'un service 'Trucs & astuces'.

ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

Installazione automatica (Autorun)

Inserire il disco nell'unità appropriata. L'installazione verrà eseguita automaticamente. In caso contrario, scegliere Esegui dal menu di avvio. Digitare D:\setup.exe (dove D è la lettera dell'unità CD), quindi fare clic su OK.

Se con il disco non viene fornita alcuna documentazione cartacea, è possibile consultare i manuali nel disco in una cartella denominata "manuals". Nella cartella è inoltre contenuto il programma Acrobat Installer che consente di leggere i manuali.

NOTA: qualora la funzione Autorun fosse disattivata o non funzionasse correttamente, seguire una delle procedure d'installazione manuale illustrate qui di seguito.

Installazione manuale (1)

1. Avviare il computer (sistema operativo Windows 2000/XP/Vista). Chiudere tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione.
2. Inserire il disco di gioco di Premier Manager® 09 nell'unità disco.
3. Fare clic su [Start] (o [Avvio]), quindi su [Esegui...].
4. Digitare la lettera corrispondente all'unità disco (in genere "D"), il simbolo dei due punti (:) e la parola "SETUP", quindi fare clic su [OK]. (Esempio: "D:SETUP")
5. Apparirà il programma di installazione automatica. Seguire le istruzioni a schermo.

Installazione manuale (2)

1. Avviare il computer (sistema operativo Windows 2000/XP/Vista). Chiudere tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione.
2. Inserire il disco di gioco di Premier Manager® 09 nell'unità disco.
3. Fare doppio clic sull'icona [Risorse del computer] situata sul desktop.
4. Fare doppio clic sull'icona dell'unità disco, denominata Premier Manager® 09.
5. Fare doppio clic sull'icona [Setup].
6. Apparirà il programma di installazione automatica. Seguire le istruzioni a schermo.

Per iniziare

1. Inserire il disco di gioco di Premier Manager® 09 nell'unità disco.
2. Fare clic su [Start] (o [Avvio]), quindi selezionare [Programmi].

COMANDI

Pulsante sinistro mouse - Accetta

Pulsante destro mouse – Menu contestuale/Annulla dialogo

Pulsante centrale mouse/Barra spaziatrice - Hub

Rotellina mouse – Scorri su e giù velocemente

Doppio clic col pulsante sinistro – Visualizza informazioni su nazione, gara, club, personale, giocatore e partita

‘CANC’ – Giorno successivo/Vai a partita/Filtra/Elimina tutti/Azione in partita

‘F’ - Aggiungi/rimuovi nei Preferiti

Pg su – Scorri in su di 1 pagina nella lista

Pg giù - Scorri in giù di 1 pagina nella lista

Home – Vai all’inizio della lista

Fine – Vai alla fine della lista

INTRODUZIONE

Giocabilità perfetta e semplicità d’utilizzo: questo è il nuovo Premier Manager® 09, ideale per i giocatori più giovani o per quelli che vogliono iniziarsi all’adrenalina e alle grandi somme del mondo della gestione calcio.

Premier Manager® 09 ti dà la possibilità di controllare ogni aspetto del tuo club preferito, dai trasferimenti agli allenamenti e dalla ricerca di nuovi talenti allo sviluppo degli stadi.

COMANDI GENERALI

COLLEGAMENTI E MENU CONTESTUALI – Puoi accedere a informazioni più dettagliate di una nazione, una gara, un club, un membro del personale, un giocatore o una partita quando questo è sottolineato facendo doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. Se un giocatore o un membro del personale è evidenziato, puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse per accedere alle azioni rapide (ripremendo il pulsante destro del mouse si annulla)

PREFERITI – Puoi inserire fino a 15 dei tuoi menu preferiti per essere ancora più veloce durante il gioco. Premi il tasto “F” per mettere una schermata nei Preferiti e premi ancora per rimuoverla dai Preferiti.

AVVIO DEL GIOCO

All’avvio del gioco avrai tre opzioni:

INIZIA NUOVA PARTITA

Inizia una nuova carriera daccapo presso un club di tua scelta.

CARICA PARTITA

Se hai un salvataggio che desideri caricare devi selezionare questa opzione e quindi caricare la partita dal disco fisso del tuo computer.

OPZIONI

Qui puoi impostare i livelli audio, regolare la posizione dello schermo, e anche impostare le opzioni del motore che crea le partite.

NUOVA PARTITA

Per inserire il nome della partita fai clic per selezionare le lettere. Per la nazionalità fai clic sulle frecce destra o sinistra. Una volta completato premi CONTINUA.

SELEZIONA CLUB

Fai clic sulle frecce destra o sinistra per scorrere tra le nazioni e le divisioni disponibili. Una volta che hai scelto tutto fai clic sul simbolo del club e premi CONFERMA per iniziare la tua carriera...

COME SI GIOCA PAGINA PRINCIPALE

Gran parte della schermata principale ti mostra le informazioni più importanti del tuo club come i compiti, i progressi della squadra e del personale, le notizie riguardanti altri eventi nel mondo come trasferimenti di giocatori, presidenti disponibili sul mercato e così via. Usa queste informazioni a tua convenienza durante il gioco.

Sulla destra dello schermo c'è la barra con le tue informazioni personali: il presidente, l'allenatore, lo scout, il fisioterapista, i giocatori, il club e la stampa. Non riceverai informazioni sui progressi delle varie voci. Quando un personaggio ha una notizia, questo si illuminerà e un numero indicherà quanti messaggi ha per te. Fai clic per accedere a una finestra che mostra il messaggio e fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere il testo del messaggio.

Per tenere una riunione premi il pulsante SÌ/PARLA, se non sei interessato premi il pulsante NO/RIFIUTA.

In alcuni casi terrai delle riunioni per affrontare argomenti nel dettaglio.

In caso di riunione, lo schermo inferiore farà riferimento a te e lo schermo superiore alla persona con cui stai dialogando. In ogni conversazione hai la possibilità di scegliere tra 4 risposte e puoi scorrere tra questi facendo clic sulle frecce destra e sinistra. La tua risposta, ovviamente, influenzerà lo svolgimento degli eventi.

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di un personaggio puoi eseguire varie azioni. Il presidente ha quattro tipi di azione: può richiedere un nuovo contratto, richiedere più soldi o più tempo e può dare le dimissioni.

Puoi offrire un nuovo contratto o licenziare l'allenatore, il fisioterapista e lo scout. Puoi anche ordinare all'allenatore e al fisioterapista di controllare automaticamente l'assegnazione dei compiti.

NOTA: devi smaltire tutte le richieste di riunione prima che il tempo di gioco possa scorrere. Quando tutte le richieste sono state risolte, apparirà l'opzione GIORNO SUCCESSIVO/GIORNO DELLA PARTITA in basso a destra dello schermo. A quel punto fai clic qui per andare avanti.

HUB

L'HUB è il tuo strumento per esplorare il gioco. Premendo il pulsante centrale del mouse nella maggior parte delle aree di gioco attiverai e disattiverai l'HUB. Scorri le varie categorie e fai clic per scorrere tra le opzioni disponibili. Fai clic per entrare nel menu selezionato.

Di seguito c'è un breve elenco delle sezioni che compongono l'HUB:

MANAGER MIE INFO

Ti dice tutto sulle tue prestazioni. Puoi vedere le tue abilità da presidente, da manager e un sommario di come ti sei comportato in questa stagione.

CLUB

Il SOMMARIO ti dà una visione generale del personale, dello stadio, della squadra e delle finanze del club.

PRESTAZIONI ti mostra il tuo livello di gioco in tutte le gare nazionali ed europee.

LISTA SQUADRA ti fa vedere molte informazioni sui giocatori della tua squadra. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per visualizzare le informazioni. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per visualizzare ulteriori dettagli su ciascun giocatore. Usa il menu contestuale per evidenziare i giocatori che desideri confrontare e poi scorri su e giù nella lista per vedere le informazioni corrispondenti.

La schermata di CALENDARIO EVENTI ti permette di visualizzare tutti gli eventi del tuo club per questa stagione. Se è stata giocata una partita, fai doppio clic con il pulsante sinistro del mouse per vedere il riassunto su di essa.

Il RAPPORTO FINANZIARIO ti mostra le condizioni finanziarie del tuo club. Ti dà una visione generale e completa delle Entrate e delle Uscite in un mese o stagione.

CONTRATTI ti dà una visuale generale di tutte le informazioni contrattuali dei giocatori e del personale, inclusi stipendi e date di termine dei contratti.

TATTICHE

FORMAZIONE ti permette di creare la tua squadra di partenza di 11 giocatori. Per cambiare un giocatore fai clic con il pulsante sinistro del mouse e tienilo premuto per evidenziare il giocatore che desideri sostituire. Trascina per confermare chi desideri acquisire al suo posto. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per visualizzare informazioni aggiuntive su ciascun giocatore. Anche qui puoi confrontare due giocatori usando il menu contestuale. Se hai un giocatore con una croce rossa accanto, vuol dire che è infortunato e non può giocare, un cartellino rosso significa che è sospeso dal gioco e quindi non disponibile.

La sezione FORMAZIONE ti permette di cambiare la formazione della tua squadra e di decidere se darle un'impronta difensiva o di attacco. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per cambiare le opzioni.

ISTRUZIONI indica il tuo stile di gioco e di marcatura come contrattacco, passaggi lunghi e a zone. Per cambiare criteri fai clic sulle frecce destra e sinistra.

RUOLI ti fa scegliere il capitano e i giocatori per i tiri scelti come i calci d'angolo, le punizioni e i calci di rigore. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per modificare il giocatore selezionato.

POSTI DI LAVORO MANAGERIALI

Tutti i posti di lavoro disponibili nel gioco sono qui indicati per una tua eventuale voglia di cambiamento. Fai doppio clic con il pulsante sinistro del mouse per inoltrare domanda di lavoro. Sarà organizzata una riunione con il presidente e starà a te riuscire, con le tue abilità, a ricevere il posto di lavoro.

GIOCATORI IN LISTA

Visualizza una lista di giocatori per i quali hai precedentemente fatto delle offerte o che hai messo in lista. Se un club fa un'offerta per un qualsiasi giocatore sulla tua lista, riceverai un avviso in modo che puoi fare la tua contro offerta. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per visualizzare ulteriori dettagli per ciascun giocatore. Anche qui puoi confrontare due giocatori usando il menu contestuale.

STADIO

ATTUALE ti visualizza un sommario delle informazioni chiave relative allo stadio. Per riparare lo stadio premi il pulsante RIPARAZIONE.

MIGLIORAMENTI indica una lista di potenziali stadi in cui investire. Fai doppio clic con il pulsante sinistro del mouse per eseguire un acquisto. La decisione finale relativa allo sviluppo della struttura spetta al presidente che valuterà prima la situazione finanziaria del club e il tuo livello di esperienza.

IN COSTRUZIONE ti dà un sommario del tuo stadio e i suoi tempi di completamento della costruzione.

TRASFERIMENTI

La schermata MERCATO mostra una lista di giocatori in vendita, pronti per un prestito o liberi. Premi il pulsante FILTRA per cambiare i dati visualizzati sullo schermo. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere tra le opzioni. Quando sei soddisfatto della tua scelta premi il pulsante VAI.

La schermata CRONOLOGIA contiene una lista completa di tutti i trasferimenti stagionali per ciascuna divisione. Fai clic sul pulsante FILTRA per cambiare i dati visualizzati. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere tra le opzioni e premi VAI per far partire la ricerca una volta soddisfatto della tua scelta.

SPESE PER LA SQUADRA mostra quanti giocatori sono entrati a far parte o hanno lasciato il club e tutte le spese e i guadagni per ciascuna operazione di trasferimento. Il filtro funziona come Mercato e Cronologia, solo con criteri diversi.

ALLENATORE INFORMAZIONI

Qui ci sono informazioni generali, contratto, esperienza e abilità. Vai alla sezione PERSONAGGIO per ulteriori dettagli.

ALLENAMENTO

La schermata di SOMMARIO elenca delle informazioni sull'allenatore, le sue prestazioni e gli effetti che ha sui giocatori. L'allenatore controlla automaticamente l'assegnazione dei compiti ma puoi anche togliere il segno di spunta nelle opzioni e fare tutto manualmente.

La schermata dei COMPITI è dove puoi visionare e assegnare manualmente i programmi di allenamento a portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti. Il livello di abilità dell'allenatore determina il numero di spazi liberi da assegnare. Per modificare un compito evidenzia uno slot e fai clic, e lo schermo si aggiornerà per mostrarti le opzioni disponibili. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere tra le categorie come portiere, fisico, fuoricampo e tattico. Fai clic per selezionare il compito di allenamento che desideri. Fai clic sul pulsante ELIMINA TUTTI per eliminare tutti i compiti.

Le abilità e le caratteristiche di un allenatore, combinate con l'efficienza del centro di allenamento, sono fattori vitali che concorrono alla bravura dell'allenatore. Al centro dello schermo sono indicati i potenziali punti che l'allenatore può fornire a ciascun giocatore. La lista dei giocatori indica i punti che possono ottenere dall'allenatore. In generale, questo darà un aiuto a capire chi migliorerà e chi no.

CENTRO DI ALLENAMENTO

STRUTTURA ATTUALE mostra un sommario dei costi, del livello, delle funzioni e dei punti forti del giocatore. Più bassa è l'affidabilità, più alta sarà la spesa di mantenimento che dovrai affrontare per il tuo centro di allenamento per raggiungere risultati ottimali. Per riparare la struttura fai clic sul pulsante RIPARAZIONE.

MIGLIORAMENTI contiene un catalogo di potenziali centri di allenamento in cui investire. Ogni struttura ha funzioni primarie, a volte secondarie, che possono aiutare la tua strategia quando allena la tua squadra. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per fare un acquisto.

NOTA: il presidente potrebbe rifiutare la tua richiesta di miglioramento per mancanza di fondi o per mancanza di esperienza del tuo allenatore.

IN COSTRUZIONE ti dà un sommario della tua struttura e i suoi tempi di costruzione.

SCOUT INFORMAZIONI

Qui trovi informazioni generali, di contratto, esperienza e abilità. Vedi la sezione PERSONAGGIO per ulteriori dettagli.

BANCA DATI & RICERCA

La schermata del SOMMARIO ti mostra i risultati del tuo scout nella ricerca dei giocatori in vari luoghi e posizioni. Le abilità e le caratteristiche dello scout rivestono un ruolo fondamentale nelle sue prestazioni.

Nella schermata dei COMPITI puoi ordinare al tuo scout di cercare nuovi giocatori. Il livello dello scout determina il numero degli spazi liberi da assegnare. Per modificare un compito evidenzia uno slot e lo schermo si aggiornerà per mostrarti le opzioni disponibili. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere tra i filtri: paese, gara, club, posizione e valore. Premi il pulsante INVIA per assegnare il compito.

In basso sullo schermo sono indicati i progressi del compito e quanti giocatori sono stati scoperti.

La schermata della BANCA DATI ti mostra tutti i giocatori ricercati. Il livello di ricerca ti dà un'indicazione sui progressi di ricerca dello scout su un giocatore, il che riveste un ruolo fondamentale nella valutazione del giocatore. Il livello di idoneità indica quanto compatibile sia un giocatore, secondo lo scout, con il tuo club.

Fai clic sulle frecce destra e sinistra per visualizzare ulteriori dettagli su ciascun giocatore. Puoi cercare giocatori che possono potenzialmente migliorare la tua squadra. Fai clic sul pulsante FILTRA per impostare i criteri di ricerca. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere tra le opzioni. Quando sei soddisfatto premi VAI e ti comparirà una lista di giocatori che soddisfano i requisiti da te richiesti.

FISOTERAPISTA INFORMAZIONI

Qui troverai informazioni generali, sul contratto, sull'esperienza e sulle abilità di un fisioterapista. Vedi la sezione PERSONAGGIO per ulteriori dettagli.

FISIOTERAPIA

Le caratteristiche del fisioterapista insieme all'efficienza del centro medico sono fattori cruciali che influenzano le prestazioni del fisioterapista.

Il livello del fisioterapista determina gli spazi disponibili da assegnare. Per modificare un compito evidenzia uno slot e fai clic e la schermata si aggiornerà per mostrarti le opzioni disponibili. Fai clic sulle frecce destra e sinistra per scorrere i filtri come: concentrazione, condizione fisica e rilassamento. Premi il pulsante INVIA per assegnare il compito.

CENTRO MEDICO

STRUTTURA ATTUALE mostra i costi, il livello, le funzioni e le forze del personaggio. Più bassa è l'affidabilità, più alta sarà la spesa di mantenimento che dovrai affrontare per il tuo centro medico per raggiungere risultati ottimali. Per riparare la struttura fai clic sul pulsante RIPARAZIONE.

MIGLIORAMENTI contiene un catalogo di potenziali centri medici in cui investire. Ogni struttura ha funzioni primarie, a volte secondarie, che possono aiutare la tua strategia quando guarisci e riabiliti la tua squadra. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse per fare un acquisto, ma sii prudente perché il presidente potrebbe rifiutare la tua richiesta di miglioramento.

IN COSTRUZIONE ti dà un sommario della tua struttura e i suoi tempi di costruzione.

La schermata CRONOLOGIA INFORTUNI contiene una lista completa di tutti i giocatori che hanno subito un infortunio.

CLUB

Qui trovi le stesse informazioni del club che ci sono nella sezione MANAGER, a eccezione del calendario degli eventi e del rapporto finanziario.

GARE

Qui trovi tutte le informazioni sui campionati più importanti, sulle coppe, sugli eventi, sul club e sui giocatori. In quasi tutte le schede facendo clic con il pulsante sinistro del mouse puoi visualizzare delle informazioni per quel giocatore o club. Fai clic sulle frecce destra e sinistra nella scheda degli eventi per scorrere le settimane per gli eventi o i round per le coppe. Se hai giocato una partita fai doppio clic sul pulsante sinistro del mouse per visualizzare il rapporto sulla partita.

OPZIONI

In questo menu puoi impostare il livello dell'audio nel gioco, regolare la posizione dello schermo e anche impostare le opzioni del motore che crea le partite.

In REGOLA AUDIO fai clic sulle frecce destra e sinistra per impostare il livello di volume che desideri.

In OPZIONI PARTITA puoi impostare le tue preferenze prima di iniziare una partita. Seleziona il ritmo di gioco scegliendo tra Normale, x2, x4 e x8. Per risultati istantanei seleziona Vedi partite per risultato. Puoi anche attivare e disattivare i messaggi durante la partita e quelli dell'allenatore

SALVA PARTITA ti permette di salvare i tuoi progressi. Puoi salvare la partita in qualsiasi momento del gioco. Per salvare una partita devi semplicemente selezionare uno degli slot disponibili.

Se selezioni RICONOSCIMENTI potrai visionare la lista delle persone che hanno lavorato allo sviluppo di Premier Manager® 09.

PERSONAGGIO

Ogni personaggio ha 5 caratteristiche principali: percezione, volontà, memoria, intelligenza e carisma. Questi sono fattori cruciali che svolgono un ruolo fondamentale nello sviluppo del personaggio e nella velocità con cui questo esegue i propri compiti. Ogni abilità ha una caratteristica primaria e una secondaria, che è direttamente collegata allo specifico personaggio. Quando una abilità viene utilizzata, questa cambierà il suo stato da inattiva (rossa) ad attiva (verde). I punti esperienza si ottengono ogni volta che si usa un'abilità. A un certo punto l'abilità salirà di livello (ogni personaggio ha 8 livelli di abilità da raggiungere). Ogni volta che si sale di livello, si sbloccherà anche uno spazio extra per un compito e un nuovo set di strutture. Il livello iniziale del personaggio determina la quantità di punti esperienza con cui inizierà il gioco. L'esperienza è data da tutte le abilità che possiede un personaggio. Per guadagnare punti esperienza devi assegnare compiti. Se usi spesso un'abilità, questa riceverà un bonus, e cioè un turbo temporaneo che perderà di intensità man mano che ne diminuirai l'utilizzo. La potenza del bonus è data dal livello generale del personaggio.

INFORMAZIONI SUL PERSONALE

Premendo il pulsante AZIONI appaiono le seguenti opzioni: licenza, rinnova contratto e controlla compiti. Generale, personaggio, contratto e abilità sono informazioni visualizzate insieme ai punti che il personaggio sta guadagnando settimanalmente e al suo progresso generale. La schermata delle ABILITÀ ti fornisce un sommario rapido dello stato di ciascuna abilità. Evidenzia uno slot per visualizzare ulteriori dettagli su ciascuna abilità.

INFORMAZIONI SUL GIOCATORE

Premendo il pulsante AZIONI appaiono le seguenti opzioni: lista dei trasferimenti, rinnovo contratto, rapporti di prestito e media. Sono disponibili anche le informazioni: generale, personaggio, contratto, attributi e prestazione. Come per le informazioni riguardanti il personale, puoi vedere quanti punti il giocatore sta guadagnando settimanalmente e i progressi di ogni abilità e squadra.

INFORMAZIONI SUL GIOCATORE IA

Premendo il pulsante AZIONI appaiono diverse azioni come acquista, metti in lista, ricerca e presta.

Noterai che la maggior parte delle informazioni è protetta da un lucchetto. Significa che devi fare una ricerca sul giocatore per sbloccare i suoi dati. L'efficienza del tuo scout determinerà la durata della ricerca sul dato giocatore. In qualsiasi momento puoi visualizzare l'opinione dello scout sul giocatore: se e quanto questo è compatibile con il tuo club.

GIOCARE UNA PARTITA

Il giorno della partita hai la possibilità di apportare le ultime modifiche alla tua formazione e alle tattiche di gioco. Questa schermata funziona come la schermata delle Tattiche. Se uno dei tuoi giocatori non è disponibile tra i primi 11 o tra le riserve non puoi iniziare la partita e l'opzione Inizia partita non apparirà sullo schermo finché il giocatore non sarà sostituito. Una volta completato fai clic su CONTINUA per iniziare la partita.

Prima dell'inizio vero e proprio c'è una schermata intermedia: saltala facendo clic su CONTINUA.

VISIONE DELLA PARTITA

In qualsiasi momento durante il gioco puoi fare clic su **OPZIONI** per accedere al menu delle opzioni della partita. Qui puoi **INIZIARE/INTERROMPERE** la partita, cambiare la velocità di gioco e impostare le tue tattiche. Premi il pulsante delle **TATTICHE** per cambiare la tua formazione e lo stile di gioco.

NOTA: la partita continuerà fino a quando il menu Tattiche sarà completamente caricato.

In qualsiasi momento durante il gioco puoi fare clic su **CAMPO** per accedere alla **VISUALE DEL CAMPO** da cui puoi vedere la partita per intero.

SOMMARIO visualizza le statistiche di gioco come i tiri, i calci d'angolo, i falli e le aree di azione principali. Sono indicate anche informazioni come i goal fatti/subiti e i cartellini rossi.

La **CRONOLOGIA** è il riepilogo di tutte gli eventi del gioco. Questa schermata si aggiorna, man mano che si susseguono gli eventi, con tutte le informazioni delle squadre coinvolte e dei risultati.

STATISTICHE ti dà i voti a tutti i giocatori per una partita in casa o fuori casa. Scorri da un giocatore all'altro per visualizzare ulteriori dettagli sulle loro prestazioni in campo.

PUNTI visualizza i tuoi risultati in tutte le altre partite della tua divisione o nella stessa competizione di coppa della tua squadra. Vai su e giù nella lista per visualizzare ulteriori dettagli per ciascuna delle partite.

Garanzia Limitata

ZOO Digital Publishing non fornisce garanzie, condizioni o dichiarazioni, esplicite o implicite, relative a questo manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità a un particolare scopo. Questo manuale viene fornito "com'è" ed è stato corretto prima della stampa. ZOO Digital Publishing fornisce determinate garanzie limitate relative al software e al suo supporto. In nessun caso ZOO Digital Publishing sarà responsabile di perdite o danni speciali, indiretti o consequenziali, o di perdite o danni causati da qualsivoglia tipo di perdita o alterazione dei dati derivanti dall'utilizzo o dall'impossibilità di utilizzo del software. ZOO Digital Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software, per 180 giorni dalla data di acquisto, che il supporto su cui i programmi software sono registrati non presenta difetti nel materiale e difetti di fabbricazione. Durante questo periodo i prodotti con materiali difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale viene riportato al luogo in cui è stato acquistato con la ricevuta di acquisto originale (completa di data) o una sua copia. Questa garanzia è addizionale e non modifica i diritti sanciti dalla legge. Questa garanzia non si applica ai programmi software stessi, che sono forniti "come sono", né ai supporti che hanno subito utilizzo improprio, danni, alterazioni o logoramento eccessivo.

Assistenza Clienti

Se hai difficoltà o problemi tecnici con questo gioco vai sul sito: <http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

Se non riesci a risolvere il problema sul sito puoi contattarci utilizzando il modulo apposito.

Nota bene: non è un servizio di "consigli & trucchi" per il gioco.

INSTALLATIONSANLEITUNG

Autorun:

Legen Sie den Datenträger in das entsprechende Laufwerk ein. Die Installation wird normalerweise automatisch gestartet. Sollte die Installation nicht automatisch gestartet werden, dann öffnen Sie das Start-Menü und wählen Sie „Ausführen“. Geben Sie danach „D:\Setup.exe“ ein (wobei D für den Buchstaben des entsprechenden Laufwerks steht), und klicken Sie auf „OK“.

Falls im Lieferumfang dieses Datenträgers keine gedruckte Anleitung enthalten ist, finden Sie die Handbücher auf dem Datenträger in einem Ordner namens „Manuals“. In diesem Ordner befindet sich auch das Acrobat-Installationsprogramm, mit dessen Hilfe Sie die Handbücher lesen können.

HINWEIS: Wenn die Autorun-Funktion deaktiviert ist oder nicht korrekt arbeitet, dann gehen Sie nach einer der unten beschriebenen Methoden zur manuellen Installation vor.

Manuelle Installation, erste Methode:

1. Schalten Sie den Computer ein und starten Sie Windows 2000/XP/Vista. Schließen Sie alle anderen Programme, die derzeit ausgeführt werden.
2. Legen Sie den Premier Manager® 09-Datenträger in das entsprechende Laufwerk ein.
3. Klicken Sie auf [Start] und danach auf [Ausführen].
4. Geben Sie den Buchstaben des Laufwerks (in der Regel „D“), einen Doppelpunkt (:) und das Wort „SETUP“ ein (Beispiel: „D: SETUP“). Klicken Sie danach auf die Schaltfläche [OK].
5. Jetzt müsste das Installationsdialogfeld angezeigt werden. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Manuelle Installation, zweite Methode:

1. Schalten Sie den Computer ein und starten Sie Windows 2000/XP/Vista. Schließen Sie alle anderen Programme, die derzeit ausgeführt werden.
2. Legen Sie die den Premier Manager® 09-Datenträger in das entsprechende Laufwerk ein.
3. Doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Symbol [Arbeitsplatz].
4. Doppelklicken Sie auf das Datenträger-Symbol mit der Beschriftung (insert the game title).
5. Doppelklicken Sie auf das [Setup]-Symbol.
6. Jetzt müsste das Installationsdialogfeld angezeigt werden. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Erste Schritte nach der Installation:

1. Legen Sie den Premier Manager® 09-Datenträger in das entsprechende Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf [Start] und wählen Sie danach [Programme] aus.

STEUERUNG

Linke Maustaste - Akzeptieren

Rechte Maustaste - Kontextmenü/Dialog abbrechen

Mittlere Maustaste / Leertaste - Zentrum

Mausrad - Rasch nach oben und unten durch Tabellen rollen

Doppelklick linke Maustaste - Infos zu Land, Wettbewerb, Club, Personal, Spieler oder Spiel aufrufen

„ENTF“ – Nächster Tag/Zum Spiel/Filter/Alles löschen/Spiel-Aktion

„F“ - Favoriten hinzufügen/entfernen

Bild auf - In Liste 1 Seite nach oben rollen

Bild ab - In Liste 1 Seite nach unten rollen

Pos1 - An den Anfang der Liste rollen

Ende - Ans Ende der Liste rollen

EINFÜHRUNG

Premier Manager® 09 ist besonders leicht zu spielen und zu bedienen und daher ideal geeignet für jüngere Spieler oder solche, die sich auf zwanglose Weise mit der Welt des Fußballmanagements vertraut machen wollen - einer Welt, in der mit hohem Einsatz und unter ebensolchem Druck gespielt wird.

Bei Premier Manager® 09 kannst du jeden Aspekt deines Lieblingsclubs steuern - vom Transfer über das Training bis hin zur Talentsuche und zum Bau eines neuen Stadions.

ALLGEMEINE INTERFACE-STEUERUNG

HOTLINKS UND KONTEXTMENÜS - Wenn Text unterstrichen ist, kannst du durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf eingehendere Informationen zu einem Land, Wettbewerb, Club, Angestellten, Spieler oder Spiel zugreifen. Wenn ein Spieler oder Angestellter markiert ist, kannst du außerdem durch einen rechten Mausklick auf Schnell-Aktionen zugreifen. Mit einem weiteren rechten Mausklick machst du dies wieder rückgängig.

FAVORITEN (FAVOURITES) – Du kannst bis zu 15 Bildschirme als Favoriten festlegen, um eine noch raschere Navigation zu ermöglichen. Drücke die „F“-Taste in einem Bildschirm, um ihn zum Favoriten zu machen, und drücke sie erneut, um ihn aus der Liste der Favoriten zu entfernen.

SPIELSTART

Beim Start des Spiels erhältst du drei Optionen:

NEUES SPIEL STARTEN

Beginne eine neue Management-Karriere von Grund auf bei einem Club deiner Wahl.

SPIEL LADEN

Wähle diese Option, um einen zuvor gespeicherten Spielstand von deiner Festplatte zu laden.

OPTIONEN

Hier kannst du die Sound-Lautstärke und die Bildschirmposition einstellen sowie die Optionen für die Match-Engine festsetzen.

NEUES SPIEL

Gib deinen Namen durch Anklicken der Buchstaben ein, und klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um deine Nationalität zu wählen. Wenn du damit fertig bist, klicke auf WEITER.

CLUB-WAHL

Klick auf die Pfeile nach links und rechts, um durch die möglichen Länder und Ligen zu rollen. Wenn du mit deiner Auswahl zufrieden bist, klicke auf das Clubabzeichen und auf WEITER, um deine Karriere bei diesem Club zu beginnen ...

SO WIRD GESPIELT DAHEIM

Der Hauptbereich des Bildschirms zeigt wichtige Informationen zu deinem Club: Aufgabe, Personal und Mannschaftsfortschritte, Meldungen über andere Veranstaltungen auf der Welt, wie Spieler-Transfers, Manager, die ihren Job verlieren, und so weiter. Nutze diese Infos zu deinem Vorteil.

Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich die Figuren-Leiste. Hier siehst du deinen Präsidenten, Trainer, Talentsucher, Mannschaftsarzt, deine Spieler, deinen Club und die Presse. Sie teilen dir alle wichtigen Neuigkeiten oder Forderungen mit. Wenn eine Figur eine Nachricht hat, leuchtet sie auf, und die angezeigte Zahl gibt an, wie viele Meldungen sie für dich hat. Durch Anklicken rufst du ein Fenster mit der Nachricht auf. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch die Nachrichten zu rollen.

Um eine Besprechung abzuhalten, klicke auf die Schaltfläche JA/SPRECHEN; wenn du kein Interesse daran hast, klicke auf NEIN/ENTLASSEN.

In manchen Fällen nimmst du an einer Besprechung teil, um eine Angelegenheit eingehender zu diskutieren.

Wenn dies der Fall ist, gehört der untere Teil des Bildschirms zu dir und der obere zu der Person, mit der du redest. Beim Gespräch kannst du bis zu vier mögliche Antworten geben, die du durch Anklicken der Pfeile nach rechts und links durchrollen kannst. Deine Antwort hat unterschiedliche Folgen.

Wenn du auf einem Figuren-Symbol die rechte Maustaste drückst, kannst du verschiedene Aktionen ausführen. Im Falle des Präsidenten hast du vier Optionen: Du kannst einen neuen Vertrag verlangen, mehr Geld verlangen, um mehr Zeit bitten oder zurücktreten. Trainern, Mannschaftsärzten und Talentsuchern kannst du einen neuen Vertrag anbieten oder sie feuern. Du kannst dem Trainer und Mannschaftsarzt außerdem auftragen, die Aufgabenerteilung automatisch zu kontrollieren.

HINWEIS: Du musst erst alle beantragten Besprechungen erledigen, bevor du fortfahren kannst. Wenn alles erledigt ist, erscheint die Option NÄCHSTER TAG/SPIELTAG unten rechts auf dem Bildschirm. Klicke zum Fortfahren darauf.

ZENTRUM

Das Zentrum erlaubt dir, durch das Spiel zu navigieren. In den meisten Spielteilen kannst du durch Drücken der mittleren Maustaste das Zentrum ein- und ausschalten. Jetzt kannst du nach oben und unten durch die Kategorien rollen. Klicke, um durch die Optionen zu schalten. Klicke auf das gewählte Menü, um es aufzurufen.

Im Folgenden findet sich eine kurze Übersicht der Zentrumsategorien:

MANAGER MEINE AKTE

Hier findest du alles über deine bisherigen Leistungen. Du kannst dir ansehen, wie viel Vertrauen der Präsident in dich hat, deinen Rang als Manager und eine Übersicht darüber, wie du dich in der aktuellen Saison geschlagen hast.

CLUB

Der ÜBERBLICK liefert eine Aufstellung über Personal, Stadion, Mannschaft und Finanzen.

LEISTUNG zeigt, wie du in allen nationalen und europäischen Wettbewerben zurechtkommst.

MANNSCHAFTSLISTE ermöglicht dir, mehr Informationen über die Spieler in deiner Mannschaft einzusehen. Ihre Akten rufst du durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um weitere Daten zu jedem Spieler einzusehen. Benutze das Kontextmenü, um Spieler zu markieren, die du vergleichen möchtest, und gehe dann nach oben und unten durch die Liste, um dir die jeweiligen Informationen anzusehen.

Der SPIELPLAN lässt dich die Spiele deines Clubs für die aktuelle Saison einsehen. Wenn ein Spiel bereits gespielt worden ist, kannst du mit einem linken Doppelklick einen Spielbericht aufrufen.

Mit Hilfe von FINANZBERICHT kannst du die finanzielle Situation deines Clubs überprüfen. Der Bericht liefert eine eingehende Aufstellung der gesamten Einnahmen und Ausgaben für einen bestimmten Monat oder eine bestimmte Saison.

VERTRÄGE (CONTRACTS) bietet eine Übersicht der Vertragsinformationen aller Angestellten und Spieler, inklusive Gehalt und Vertragsablauf.

TACTICS

AUFSTELLUNG lässt dich deine Start-Elf wählen. Um einen Spieler auszutauschen, markierst du ihn durch Linksklick und Halten und ziehst ihn an die gewünschte Stelle, um zu bestätigen, wer seinen Platz einnehmen soll. Klick auf die Pfeile nach links und rechts, um weitere Infos zu jedem Spieler einzusehen. Über das Kontextmenü ist hier auch ein Vergleichsmodus verfügbar. Wenn ein Spieler ein rotes Kreuz neben sich hat, ist er verletzt und kann nicht spielen, eine rote Karte bedeutet, dass er gesperrt ist und somit nicht zur Verfügung steht.

Unter SPIELSYSTEM (FORMATION) kannst du festlegen, wie deine Mannschaft sich auf dem Spielfeld positioniert, und ob offensiv oder defensiv gespielt wird. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um Veränderungen vorzunehmen.

INSTRUKTIONEN (INSTRUCTIONS) zeigt Spielstil und Art der Deckung, wie Konter, lange Pässe und Zonendeckung. Änderungen kannst du durch Anklicken der Pfeile nach links und rechts vornehmen.

ROLLEN lassen dich den Mannschaftskapitän wählen und entscheiden, wer in deinen Standardsituationen aktiv wird, wie bei Ecken, Freistößen und Elfm Metern. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um den gewählten Spieler zu ändern.

MANAGEMENT-JOBS

Wenn dir der Sinn nach Veränderung steht, dann werden hier alle verfügbaren Jobs im Spiel angezeigt. Mit einem linken Doppelklick bewirbst du dich um einen Job. Anschließend wird ein Treffen mit dem entsprechenden Präsidenten arrangiert, und dann ist es deinem Verhandlungsgeschick überlassen, ob du den Job bekommst.

SPIELER AUF DER AUSWAHLLISTE

Hier wird eine Liste von Spielern angezeigt, denen du zuvor ein Angebot gemacht hast oder die du auf die Auswahlliste gesetzt hast. Falls ein Club ein Angebot für einen Spieler macht, der auf deiner Auswahlliste steht, wirst du darüber informiert, damit du ein Gegenangebot machen kannst. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um weitere Informationen zu jedem Spieler einzusehen. Über das Kontextmenü ist hier auch ein Vergleichsmodus verfügbar.

STADION (STADIUM)

AKTUELLE EINRICHTUNG liefert eine Aufstellung der wichtigsten Infos zum Stadion. Um Reparaturen am Stadion vorzunehmen, klicke auf REPARIEREN.

AUFWERTUNGEN zeigt einen Katalog möglicher Stadien, in die du investieren kannst. Führe einen linken Doppelklick aus, um einen Kauf zu tätigen. Die letzte Entscheidung beim Stadionbau obliegt dem Präsidenten, nach Prüfung der Finanzlage des Clubs und deines Erfahrungsgrads.

IM BAU gibt dir einen Überblick über dein neues Stadion und einen Zeitplan, wann die Arbeiten abgeschlossen sein werden.

TRANSFERS

Unter MARKT (MARKET) findest du eine Liste der Spieler, die zum Verkauf oder Verleih stehen oder frei sind. Klicke auf FILTER, um die Daten zu filtern, die du auf dem Bildschirm siehst. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch die Optionen zu schalten. Wenn du zufrieden bist, klicke auf LOS.

Der Bildschirm GESCHICHTE enthält eine komplette Liste aller Transfers in einer Saison für jede Liga. Klicke auf FILTER, um die Daten zu ändern. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch die Optionen zu schalten. Wenn du zufrieden bist, klicke auf LOS, um die Suche zu starten.

TEAMKOSTEN zeigen dir, wie viele Spieler dem Club beigetreten sind und ihn verlassen haben und was jeder Club ausgegeben oder durch Transfers verdient hat. Der Filter funktioniert wie bei MARKT (MARKET) und GESCHICHTE mit verschiedenen verfügbaren Kriterien.

TRAINER AKTE

Sie zeigt allgemeine, Vertrags-, Erfahrungs- und Fähigkeitsinformationen. Im Abschnitt FIGUR findest du weitere Einzelheiten.

TRAINING

Der Bildschirm ÜBERBLICK liefert eine kurze Zusammenfassung zum Trainer, seiner Leistung und der Wirkung, die er auf die Spieler hat. Der Trainer kontrolliert die Aufgabenzuteilung automatisch, doch du kannst dies manuell aufheben, indem du die Markierung dieser Option entfernst.

Auf dem Bildschirm AUFGABEN kannst du das Training von Torhütern, Verteidigern, Mittelfeldspielern und Stürmern ansehen und manuell zuteilen. Der Fähigkeitsgrad des Trainers bestimmt, wie viele Plätze zugeteilt werden können. Um eine Aufgabe zu bearbeiten, markiere einen Platz und klicke darauf. Daraufhin aktualisiert sich der Bildschirm und zeigt dir die verfügbaren Optionen. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch Kategorien wie Torhüter, Körperlich, Außenfeld und Taktisch zu rollen. Klicke auf die gewünschte Aufgabe. Klicke auf ALLES LÖSCHEN, um alle Aufgaben zu löschen.

Die Fähigkeiten und Eigenschaften des Trainers, gemeinsam mit der Effizienz des Trainingszentrums, sind entscheidende Faktoren für die Leistung des Trainers. Die Formel in der Mitte des Bildschirms gibt einen Hinweis darauf, wie viele Potenzial-Punkte er jedem Spieler verschaffen kann. Die Spieler-Liste zeigt, wie viele Trainer-Punkte sie erwerben können. Dies gibt einen Hinweis darauf, wer sich verbessern wird und wer nicht.

TRAININGSZENTRUM

AKTUELLE EINRICHTUNG liefert eine Aufstellung über Kosten, Level, Fokus und Figurenstärken. Je geringer die Verlässlichkeit ist, desto mehr Instandhaltungsarbeiten braucht dein Trainingszentrum, um die höchste Effizienz zu erzielen. Um die Einrichtung zu reparieren, klicke auf REPARIEREN.

AUFWERTUNGEN zeigen einen Katalog potenzieller Trainingszentren, in die du investieren kannst. Jede Einrichtung hat einen Primär- und manchmal einen Sekundärfokus, der deine Strategie für das Training deiner Mannschaft unterstützen kann. Führe einen linken Doppelklick aus, um einen Kauf zu tätigen.

HINWEIS: Der Präsident kann deine Aufwertungsforderung ablehnen. Zu den Gründen gehören zu wenig Geld und ein Mangel an Erfahrung deines Trainers.

IM BAU gibt dir einen Überblick über deine neue Einrichtung und einen Plan der Daten, an denen Arbeiten abgeschlossen sein werden.

TALENTSUCHER AKTE

Sie zeigt allgemeine, Vertrags-, Erfahrungs- und Fähigkeitsinformationen. Im Abschnitt FIGUR findest du weitere Einzelheiten.

DATENBANK & FORSCHUNG

Der ÜBERBLICK zeigt dir die Leistungen deines Talentsuchers bei der Erforschung von Spielern an verschiedenen Orten und Positionen. Die Fähigkeiten und Eigenschaften des Talentsuchers sind entscheidende Faktoren für seine Leistung.

Der AUFGABEN-Bildschirm ist der Ort, an dem du dir deinen Talentsucher ansehen und ihn beauftragen kannst, nach neuen Spielern zu suchen. Der Level des Talentsuchers bestimmt, wie viele Plätze zugeteilt werden können. Um eine Aufgabe zu bearbeiten, markiere einen Platz und klicke darauf. Daraufhin aktualisiert sich der Bildschirm und zeigt dir die verfügbaren Optionen. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch Filter wie Land, Wettbewerb, Club, Position und Wert zu rollen. Klicke auf EINSENDEN, um die Aufgabe zuzuteilen.

Der untere Bildschirmteil zeigt dir, welche Fortschritte bei der Aufgabe gemacht werden und wie viele Spieler erforscht worden sind.

Der DATENBANK-Bildschirm zeigt all deine erforschten Spieler. Der Forschungswert gibt einen Hinweis darauf, welche Fortschritte der Talentsucher dabei gemacht hat, alle Spielerinformationen zu sammeln, die die Spieler-Bewertung beeinflussen. Der Eignungswert zeigt an, wie geeignet der Spieler nach Ansicht des Talentsuchers für deine Mannschaft ist.

Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um weitere Daten zu jedem Spieler einzusehen. Du kannst nach Spielern suchen, die deine Mannschaft eventuell verbessern können. Klicke auf FILTER, um Kriterien für den Typ von Spieler festzulegen, den du suchst. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch die Optionen zu schalten. Wenn du mit deinen Kriterien zufrieden bist, klicke auf LOS, um eine Liste von Spielern zu erhalten, die diese Kriterien erfüllen.

MANNSCHAFTSARZT AKTE

Sie zeigt allgemeine, Vertrags-, Erfahrungs- und Fähigkeitsinformationen. Im Abschnitt FIGUR findest du weitere Einzelheiten.

PHYSIOTHERAPIE

Die Eigenschaften des Mannschaftsarztes, gemeinsam mit der Effizienz des Medizinischen Zentrums, sind entscheidende Faktoren für die Leistungen des Mannschaftsarztes beim Heilen und bei Teamaufgaben.

Das Niveau der Physiotherapie bestimmt, wie viele Plätze zugeteilt werden können. Markiere einen Platz und klicke darauf, um eine Aufgabe zu bearbeiten. Daraufhin aktualisiert sich der Bildschirm und zeigt dir die verfügbaren Optionen. Klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um durch Kategorien wie Fokus, Fitness und Entspannung zu rollen. Klicke auf EINSENDEN, um die Aufgabe zuzuteilen.

MEDIZINISCHES ZENTRUM

AKTUELLE EINRICHTUNG liefert eine Aufstellung über Kosten, Level, Fokus und Figurenstärken. Je geringer die Verlässlichkeit ist, desto mehr Instandhaltungsarbeiten braucht dein Medizinisches Zentrum, um die höchste Effizienz zu erzielen. Um die Einrichtung zu reparieren, klicke auf REPARIEREN.

AUFWERTUNGEN zeigen einen Katalog potenzieller Einrichtungen, in die du investieren kannst. Jedes Medizinische Zentrum hat einen Primär- und manchmal einen Sekundärfokus, der deine Strategie für Heilung und Konditionierung deiner Mannschaft unterstützen kann. Führe einen linken Doppelklick aus, um einen Kauf zu tätigen. Doch sei vorsichtig, denn der Präsident kann deinen Aufwertungsantrag ablehnen.

IM BAU gibt dir einen Überblick über deine neue Einrichtung und einen Plan der Daten, an denen Arbeiten abgeschlossen sein werden.

Der Bildschirm VERLETZUNGSGESCHICHTE enthält eine komplette Liste aller Spieler, die zuvor Verletzungen davongetragen haben.

CLUB

Dies ist ähnlich wie die Club-Option im Abschnitt MANAGER, mit der Ausnahme, dass du den Spielplan oder den Finanzbericht nicht einsehen kannst.

WETTBEWERB

Hier werden die wichtigsten Informationen zu Liga, Pokal, Form, Spielplan, Club und Spielern angezeigt. Bei den meisten Tabellen kannst du durch linken Doppelklick eine Akte für den jeweiligen Spieler oder Club einsehen. Klicke beim Spielplan auf die Pfeile nach links und rechts, um die Woche für die angezeigten Spieltermine oder Runden zu ändern, wenn du dir einen Pokalwettbewerb ansiehst. Wenn ein Spiel bereits gespielt worden ist, kannst du mit linkem Doppelklick einen Spielbericht aufrufen.

OPTIONEN

Hier kannst du die Sound-Lautstärke und die Bildschirmposition einstellen sowie die Optionen für die Match-Engine festsetzen.

Bei der Option LAUTSTÄRKE EINSTELLEN klicke auf die Pfeile nach links und rechts, um die gewünschte Lautstärke einzustellen.

Die SPIELOPTIONEN ermöglichen dir, deine Einstellungen vor Beginn eines Spiels festzulegen. Wähle das Spieltempo unter Normal, x2, x4 und x8. Du kannst auch einfach nur die Ergebnisse aufrufen. Außerdem kannst du Spiel- und Trainerwarnungen ein- und ausschalten.

Mit Hilfe von SPIEL SPEICHERN kannst du deine Fortschritte speichern. Dies kannst du während des Spiels jederzeit tun. Zum Speichern des Spiels wähle einfach einen der verfügbaren Speicherplätze.

Wenn du MITWIRKENDE wählst, erscheint eine Liste der Leute, die an der Entwicklung von Premier Manager® 09 mitgearbeitet haben.

FIGUR

Jede Figur hat eine Persönlichkeit, die aus 5 grundlegenden Eigenschaften besteht: Wahrnehmung, Willenskraft, Gedächtnis, Intelligenz und Charisma. Dies sind entscheidende Faktoren, die bestimmen, wie gut eine Figur sich entwickelt und wie schnell Aufgaben erfüllt werden. Jede Fähigkeit hat ein Primär- und ein Sekundärmerkmal, die direkt mit der Persönlichkeit einer Figur verbunden sind. Wenn eine Fähigkeit benutzt wird, ändert sie sich von inaktiv (rot) zu aktiv (grün). Bei jeder Benutzung einer Fähigkeit erhältst du Erfahrungspunkte. Das führt allmählich zur Erhöhung des Levels einer Fähigkeit. Eine Figur kann 8 Fähigkeitslevel erreichen. Immer wenn sie um eine Stufe aufsteigt, schaltet dies einen zusätzlichen Aufgabenplatz und einen weiteren Einrichtungssatz frei. Der Anfangslevel der Figur bestimmt, mit wie vielen Erfahrungspunkten sie beginnt. Diese Erfahrung wird durch alle Fähigkeiten aufgebaut, die sie besitzt. Um Erfahrungspunkte zu gewinnen, musst du Aufgaben zuteilen. Setzt du eine Fähigkeit häufig ein, erhält sie einen Bonus. Dieser Bonus gibt ihr einen vorübergehenden Boost und nimmt langsam ab, wenn du die Fähigkeit nicht mehr benutzt. Der Gesamtlevel der Figur bestimmt den Umfang des Bonus.

PERSONALAKTEN

Durch Anklicken der Schaltfläche AKTIONEN erhältst du folgende Optionen: Feuern, Vertrag verlängern und Aufgaben kontrollieren. Allgemeine, Figuren-, Vertrags- und Fähigkeitsinformationen werden neben der Möglichkeit angezeigt, zu verfolgen, wie viele Punkte die Figur jede Woche erzielt und welche Fortschritte sie allgemein macht. Der FÄHIGKEITEN-Bildschirm gibt einen raschen grafischen Überblick über den Zustand jeder Fähigkeit. Markiere einen Platz, um zusätzliche Informationen zu allen Fähigkeiten einzusehen.

BENUTZER-SPIELERAKTE

Durch Anklicken der Schaltfläche AKTIONEN erhältst du verschiedene Optionen, darunter Transferliste, Vertrag verlängern, Pressebericht, und so fort. Du kannst Informationen wie Vertrag, Eigenschaften und Leistungen einsehen. Wie bei der Personalakte kannst du verfolgen, wie viele Punkte der Spieler jede Woche erzielt und welche Fortschritte jede Team- und Rollenfähigkeit macht.

CPU-SPIELERAKTE

Durch Anklicken der Schaltfläche **AKTIONEN** erhältst du verschiedene Optionen, darunter Kaufen, Auswahlliste, Forschung und so weiter.

Du wirst die meisten Informationen durch ein Schloss gesperrt finden. Das bedeutet, dass du den Spieler erforschen musst, um die Daten frei zu schalten. Die Effizienz deines Talentsuchers bestimmt, wie lang es dauert, einen Spieler vollständig zu erforschen. Du kannst jederzeit herausfinden, ob der Talentsucher denkt, dass der Spieler für deinen Club geeignet ist und wie sicher er sich dessen ist.

EIN SPIEL SPIELEN

Am Tag des Spiels bekommst du Gelegenheit, letzte Änderungen an deiner Aufstellung und deiner Taktik vorzunehmen. Dieser Bildschirm funktioniert wie der bereits beschriebene Taktik-Bildschirm. Steht ein Spieler für die Start-Elf oder als Ersatzmann nicht zur Verfügung, kannst du kein Spiel starten, und die Option zum Start eines Spiels erscheint nicht auf dem Bildschirm, bis der Spieler ersetzt wurde. Wenn du fertig bist, klicke auf **WEITER**, um das Spiel zu beginnen.

Vor Spielbeginn siehst du eine Einführungsszene, die du durch Anklicken von **WEITER** überspringen kannst.

SPIELANSICHT

Du kannst jederzeit während des Spiels **OPTIONEN** anklicken, um das Menü der Spiel-Optionen aufzurufen. Damit kannst du ein Spiel **STARTEN/STOPPEN**, die Spielgeschwindigkeit und deine Taktik ändern. Klicke auf die Schaltfläche **TAKTIK**, um Änderungen an der Aufstellung und am Spielstil vorzunehmen.

HINWEIS: Das Spiel geht weiter, bis der Ball im Aus ist, bevor das Taktik-Menü geladen wird.

Du kannst im Spiel jederzeit auf **SPIELFELD (PITCH)** klicken, um die **SPIELFELDANSICHT** aufzurufen und dir anzusehen, wie das Spiel sich entwickelt.

ÜBERBLICK zeigt Spielstatistiken wie Schüsse, Ecken, Fouls und die Hauptbereiche der Action. Außerdem werden wichtige Spielinformationen wie Torschützen und rote Karten angezeigt.

Der **ABLAUF** ist eine eingehende Liste der Geschehnisse im Spiel. Wenn etwas geschieht, aktualisiert sich der Bildschirm und informiert dich darüber, wer an dem Vorgang beteiligt war und wie er ausgegangen ist.

STATISTIK gibt dir Spielbewertungen für alle Spieler der Heim- und Gastmannschaft. Schalte durch die Spieler und sieh dir detailliertere Informationen zu ihren Leistungen an.

ERGEBNISSE zeigen dir die Ergebnisse aller anderen Spiele in deiner Liga oder im Pokalwettbewerb deiner Mannschaft. Rolle nach oben und unten durch die Liste, um weitere Informationen zu jedem Spiel aufzurufen.

Begrenzte Garantie

ZOO Digital Publishing übernimmt keine Garantien mit ausdrücklichen oder implizierten Bedingungen oder Darstellungen bezüglich des Handbuchs, seiner Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war korrekt zum Zeitpunkt des Drucks. ZOO Digital Publishing übernimmt bestimmte begrenzte Garantien bezüglich der Software und des Mediums, auf dem die Software gespeichert ist. In keinem Fall übernimmt ZOO Digital Publishing Haftung für spezielle, indirekte oder Folgeverluste oder –schäden, die von Daten, die bei Gebrauch oder nicht möglichem Gebrauch der Software entstehen, verursacht werden oder aufgrund eines Verlusts oder einer Beschädigung von Daten entstehen. ZOO Digital Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftwareprodukts für einen Zeitraum von 180 Tagen (ab Kaufdatum), dass das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Während dieses Zeitraums werden defekte Materialien ersetzt, wenn das Originalprodukt an den Kaufort zurückgeschickt wird, zusammen mit einem datierten Kaufbeleg oder einer Kopie davon. Diese Garantie ist eine Zusatzgarantie, die Ihre gesetzlichen Rechte nicht beeinträchtigt. Diese Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme selbst, die im gegenwärtigen Zustand geliefert werden, wenn die Beschädigung des Aufzeichnungsmediums auf Missbrauch, Beschädigung, Korruption oder übermäßigen Gebrauch zurückzuführen ist.

Kundenunterstützung

Sollten beim Gebrauch dieses Spiels Probleme oder technische Schwierigkeiten auftreten, dann besuchen Sie bitte unsere Homepage: <http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

Sollten Sie auf der Homepage keine Lösung finden, dann können Sie mit Hilfe des dafür vorgesehenen Formulars auf der Homepage Kontakt mit uns aufnehmen.

Bitte beachten: dies ist kein „Tips & Tricks“-Service.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Ejecución automática:

Introduce el disco en la unidad adecuada. La instalación se ejecutará automáticamente.

Si la instalación no se inicia de manera automática, selecciona Ejecutar en el menú Inicio.

Introduce D:\setup.exe (siendo D la letra de la unidad de disco) y haz clic en Aceptar.

Si el disco no está acompañado de documentación impresa, se pueden encontrar los manuales en el disco, en la carpeta "manuals". Esta carpeta también contiene el programa de instalación de Acrobat, que permite leer el manual.

NOTA: si la función de ejecución automática está desactivada o no funciona correctamente, sigue los pasos para la instalación manual que se indican a continuación.

Instalación manual – método uno:

1. Enciende el ordenador e inicia Windows 2000/XP/Vista. Cierra el resto de programas que pudieras tener abiertos.
2. Coloca el disco de Premier Manager® 09 en la unidad de disco.
3. Haz clic en [Inicio] y en [EJECUTAR].
4. Escribe la letra de tu unidad de disco (suele ser "D") seguida de dos puntos (:) y de la palabra "SETUP". Después haz clic en [Aceptar]. (Por ejemplo: "D: SETUP")
5. Aparecerá la pantalla de instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Instalación manual – método dos:

1. Enciende el ordenador e inicia Windows 2000/XP/Vista. Cierra el resto de programas que pudieras tener abiertos.
2. Coloca el disco de Premier Manager® 09 en la unidad de disco.
3. Haz doble clic en el icono [Mi PC] en tu escritorio.
4. Haz doble clic en el icono del disco de Premier Manager® 09.
5. Haz doble clic en el icono [Setup].
6. Aparecerá la pantalla de instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Inicio tras la instalación:

1. Coloca el disco de Premier Manager® 09 en la unidad de disco.
2. Haz clic en [Inicio] y selecciona [Programas].

CONTROLES

Botón izquierdo ratón - Aceptar

Botón derecho ratón - Menú de contexto/Cancelar diálogo

Botón central del ratón / Espacio - Navegador

Rueda del ratón – Desplazarse rápidamente por las páginas

Doble clic con botón izquierdo – Ver fichas de país, competición, club, empleados, jugador o partidos

‘SUPRIMIR’ – Día siguiente/Ir al partido/Filtrar/Borrar todo/Acción de partido

‘F’ - Añadir/Eliminar favorito

Re Pág – Retroceder página en la lista

Av Pág – Avanzar una página en la lista

Inicio – Pasar al principio de la lista

Fin – Pasar al final de la lista

INTRODUCCIÓN

Haciendo hincapié en la jugabilidad y facilidad de uso, Premier Manager® 09 es el juego ideal para los más jóvenes o jugadores que busquen una introducción informal a un mundo de la gestión futbolística cargado de presión y en el que hay mucho en juego.

Premier Manager® 09 te da la oportunidad de controlar todos los aspectos de tu club favorito, desde trasposos y entrenamientos, hasta ojear jugadores y desarrollar el estadio.

CONTROLES GENERALES DE LA INTERFAZ

ENLACES Y MENÚS DE CONTEXTO: cuando aparezca texto subrayado podrás acceder a más información de un país, competición, club, empleado, jugador o partido haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón. Si un jugador o empleado están resaltados, entonces puedes hacer clic con el botón derecho del ratón para acceder a acciones rápidas, si haces clic de nuevo con el botón derecho se cancelará.

FAVORITOS: puedes marcar hasta 15 de tus pantallas favoritas para navegar aún más rápido. Pulsa ‘F’ en una pantalla para convertirla en favorita y pulsa de nuevo para eliminarla de los favoritos.

INICIO

Al iniciar el juego aparecen tres opciones:

START NEW GAME (COMENZAR NUEVA PARTIDA)

Seleccionando esta opción comenzarás una carrera de manager desde cero en el club que elijas.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Si tienes una partida guardada y deseas cargarla selecciona esta opción para cargar la partida desde el disco duro.

OPTIONS (OPCIONES)

Aquí puedes establecer el volumen del sonido en el juego, ajustar la posición de pantalla y, además, configurar las opciones del motor del partido.

NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Para introducir tu nombre selecciona las letras haciendo clic, para seleccionar nacionalidad haz clic en las flechas izquierda y derecha. Cuando hayas terminado haz clic en CONTINUE (CONTINUAR).

SELECCIÓN DE EQUIPO

Haz clic en las flechas para desplazarte por los países y divisiones disponibles. Cuando estés conforme con tu selección, haz clic en el escudo del club y después en CONFIRM (CONFIRMAR) para comenzar tu carrera...

CÓMO JUGAR HOME (PANTALLA INICIAL)

La parte principal de la pantalla muestra información clave sobre tu club: tareas, progresión de los empleados y la plantilla, nuevos mensajes relacionados con eventos a escala mundial. Como por ejemplo traspasos de jugadores, managers despedidos, etc. Aprovecha esta información.

En la parte derecha de la pantalla está la barra de personaje. Aquí verás a tu presidente, entrenador, cazatalentos, fisioterapeuta, jugadores, club y prensa. Te informarán noticias importantes o realizarán peticiones. Cuando un personaje tenga alguna noticia, se iluminará y el número que aparece indica cuántos mensajes tienen para ti. Haz clic para mostrar la ventana con el mensaje. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por los mensajes.

Para llevar a cabo una reunión haz clic en el botón YES/TALK (SÍ/HABLAR), si no estás interesado haz clic en el botón NO/DISMISS (NO/RECHAZAR).

En algunos casos participarás en una reunión para tratar temas más detalladamente.

Cuando esto ocurra, la parte inferior de la pantalla se refiere a ti, y la parte superior a la persona con la que estés hablando. En una conversación podrás dar hasta 4 respuestas posibles, pasa de una a otra haciendo clic en las flechas izquierda y derecha. Dependiendo de tu respuesta variará el resultado.

Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el icono de un personaje podrás llevar a cabo varias acciones. Sobre el presidente tienes disponibles cuatro opciones: puedes solicitar una revisión de contrato, pedir más dinero, pedir más tiempo o dimitir. El entrenador, fisioterapeuta y cazatalentos te permiten ofrecerles un nuevo contrato o despedirlos. También puedes hacer que el entrenador y el fisioterapeuta controlen la asignación de tareas automáticamente.

NOTA: deberás eliminar todas las solicitudes de reunión de la pantalla para poder avanzar en el tiempo. Una vez eliminadas todas aparecerá el botón NEXT DAY (DÍA SIGUIENTE) en la parte inferior derecha de la pantalla, haz clic para avanzar.

NAVEGADOR

El navegador es tu herramienta para desplazarte por el juego. Pulsando el botón central del ratón en la mayor parte del juego se activará y desactivará el navegador. Muévete hacia arriba y abajo para desplazarte por las categorías y haz clic para desplazarte por las opciones disponibles. Haz clic para entrar en el menú seleccionado.

A continuación se muestra un resumen de las categorías del navegador:

MANAGER MY FACTFILE (MI FICHA)

Contiene datos sobre tu actuación hasta la fecha. Puedes ver la confianza que tu presidente tiene en ti, tu ranking como manager y un resumen de tu temporada actual.

CLUB

OVERVIEW (VISIÓN GENERAL) muestra un análisis del personal, estadio, plantilla y finanzas.

PERFORMANCE (RENDIMIENTO) muestra vuestra actuación en todas las competiciones nacionales y Europeas.

SQUADLIST (PLANTILLA) te permite ver información sobre los jugadores de tu plantilla. Haz doble clic con el botón izquierdo para ver su ficha. Haciendo clic en las flechas, puedes ver información adicional sobre cada jugador. Usa el menú de contexto para resaltar los jugadores que quieres comparar y, a continuación, avanza o retrocede por la lista para ver la información correspondiente.

La pantalla FIXTURES (PARTIDOS) te permite ver todos los encuentros del club en la temporada actual. Si ya se ha disputado un partido puedes hacer doble clic con el botón izquierdo en esta pantalla para ver un informe del mismo.

FINANCE REPORT (INFORME ECONÓMICO) te permite comprobar la situación económica de tu club. Proporciona un análisis detallado de los ingresos (income) y gastos (expenditure) de un mes en particular o la temporada.

CONTRACTS (CONTRATOS) contiene información general sobre la situación contractual del personal y jugadores incluyendo salarios y fechas de vencimiento.

TACTICS (TÁCTICA)

LINE-UP (ALINEACIÓN) te permite seleccionar el 11 inicial. Para cambiar a un jugador, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para resaltar al jugador que quieres sustituir y arrastra para confirmar quién quieres que salga en su puesto. Haz clic en las flechas para ver datos adicionales de cada jugador. Hay también un modo de comparación disponible usando el menú de contexto. Si un jugador tiene una cruz roja al lado, está lesionado o no puede jugar; una tarjeta roja significa que está suspendido y por lo tanto no está disponible.

La sección FORMATION (FORMACIÓN) permite cambiar el dibujo de tu equipo y si practica un juego de ataque o defensivo. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para cambiar las opciones.

INSTRUCTIONS (INSTRUCCIONES) muestra tu estilo de juego y marcaje, como por ejemplo contraataque, pases largos y en zona. Para cambiar el criterio haz clic en las flechas izquierda y derecha.

ROLES te permite seleccionar un capitán y determinar quién ejecutará las jugadas a balón parado, como saques de esquina y faltas. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para cambiar el jugador seleccionado.

MANAGEMENT JOBS (TRABAJO DE MANAGER)

Muestra las vacantes de manager por si estás buscando cambiar de aires. Haz doble clic con el botón izquierdo para solicitar un trabajo. Se celebrará una reunión con el presidente, y conseguir el trabajo dependerá de tu capacidad de negociación.

SHORTLISTED PLAYERS (JUGADORES PRESELECCIONADOS)

Muestra una lista de jugadores por los que hayas realizado ofertas o hayas preseleccionado. Si un club realiza una oferta por cualquier jugador de tu lista de preseleccionados, se te avisará para que puedas realizar una contraoferta. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para ver datos adicionales de cada jugador. También hay disponible modo comparación usando el menú de contexto.

STADIUM (ESTADIO)

CURRENT (ACTUAL) contiene un análisis con información importante sobre el estadio. Para reparar las instalaciones, haz clic en el botón REPAIR (REPARAR).

UPGRADES (MEJORAS) muestra un catálogo de posibles estadios en los que puedes invertir. Haz doble clic izquierdo para realizar una compra. La decisión final en cuanto al estadio dependerá del presidente, después de que haya evaluado la situación económica del club y tu nivel de experiencia

UNDER CONSTRUCTION (EN CONSTRUCCIÓN) da una visión general de tu nuevo estadio y un calendario de la conclusión de las obras.

TRANSFERS (FICHAJES)

La pantalla MARKET (MERCADO) muestra una lista de jugadores que están en venta, cesión o quedan libres. Haz clic en el botón FILTER (FILTRAR) para cambiar los datos que aparecen en pantalla. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por las distintas opciones. Cuando estés conforme haz clic en el botón GO (IR).

La pantalla HISTORY (HISTORIA) contiene una lista completa de todos los fichajes de la temporada en cada división. Haz clic en el botón FILTER (FILTRAR) para cambiar los datos que aparecen en pantalla. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por las distintas opciones y haz clic en GO (IR) para realizar la búsqueda cuando estés conforme.

TEAM SPENDING (GASTOS DEL EQUIPO) muestra cuántos jugadores se han incorporado al club o lo han abandonado, y lo que ha recibido o gastado cada club. El filtro funciona del mismo modo que en History y Market pero con un criterio distinto disponible.

COACH (ENTRENADOR) FACTFILE (FICHA)

Muestra información general, contractual, experiencia y capacidad. Consulta la sección CHARACTER (PERSONAJE) para más información.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)

La pantalla OVERVIEW (VISTA GENERAL) proporciona un breve análisis del entrenador y su rendimiento, y la influencia que tiene en los jugadores. El entrenador automáticamente controla la asignación de tareas, pero puedes anularlo manualmente desmarcando la opción.

En la pantalla TASKS (TAREAS) puedes ver, y asignar manualmente entrenamiento a los porteros, defensas, centrocampistas y delanteros. La capacidad del entrenador determina cuántos espacios hay disponibles para asignar. Para editar una tarea resalta un espacio y haz clic, la pantalla se actualizará mostrando las opciones disponibles. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por las distintas categorías: portero, físico, jugadores de campo y tácticas. Haz clic para seleccionar la tarea de entrenamiento que desees. Haz clic en DELETE ALL (BORRAR TODO) para eliminar todas las tareas.

Las características y capacidad del entrenador, junto con la eficacia de las instalaciones de entrenamiento son factores cruciales para el rendimiento del entrenador. La fórmula del centro de la pantalla es una indicación de los posibles puntos que puede dar a cada jugador. La lista de jugadores muestra cuántos puntos del entrenador pueden obtener. Esto da una idea de quién mejorará y quién no.

TRAINING CENTRE (INSTALACIONES DE ENTRENAMIENTO)

CURRENT FACILITY (INSTALACIÓN ACTUAL) contiene un análisis de los costes, nivel, preferencias y puntos fuertes. Cuanto menor sea la fiabilidad, más puntos de mantenimiento necesitará tu centro de entrenamiento para lograr una eficacia máxima. Para reparar las instalaciones haz clic en el botón REPAIR (REPARAR).

UPGRADES (MEJORAS) muestra un catálogo de posibles centros de entrenamiento en los que puedes invertir. Cada instalación tiene preferencias principales y, en ocasiones, secundarias, que pueden contribuir a tu estrategia al entrenar a la plantilla. Haz doble clic izquierdo para realizar una compra.

NOTA: el presidente puede rechazar tu propuesta de mejora, entre otras razones por fondos insuficientes y falta de experiencia de tu entrenador.

UNDER CONSTRUCTION (EN CONSTRUCCIÓN) da una visión general de tus nuevas instalaciones y un calendario de la conclusión de las obras.

SCOUT (CAZATALENTOS) FACTFILE (FICHA)

Muestra información general, contractual, experiencia y capacidad. Consulta la sección CHARACTER (PERSONAJE) para más información.

BASE DE DATOS Y BÚSQUEDA

OVERVIEW (VISTA GENERAL) muestra el rendimiento de tu cazatalentos en el seguimiento a jugadores en varios lugares y posiciones. Las características y capacidad de tu cazatalentos son cruciales para su rendimiento.

En la pantalla TASKS (TAREAS) puedes ver a tu cazatalentos y asignarle búsquedas de nuevos jugadores. El nivel del cazatalentos determina los espacios disponibles para asignar tareas. Para editar una tarea resalta un espacio y haz clic, la pantalla se actualizará para mostrarte las opciones disponibles. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por filtros como país, competición, club, posición y valor. Haz clic en el botón SUBMIT (ENVIAR) para asignar la tarea.

La parte inferior de la pantalla muestra cómo se está desarrollando la tarea y cuántos jugadores han sido descubiertos.

La pantalla DATABASE (BASE DE DATOS) muestra todos los jugadores a los que se ha seguido. El índice de búsqueda indica cuánta información del jugador ha obtenido el cazatalentos, esto es un factor fundamental para la evaluación del jugador. El índice de idoneidad muestra la compatibilidad que el cazatalentos cree que el jugador puede tener con el club.

Haz clic en las flechas izquierda y derecha para ver datos adicionales de cada jugador. Puedes buscar jugadores con posibilidades de mejorar tu plantilla. Haz clic en el botón **FILTER (FILTRAR)** para establecer criterios para el tipo de jugador que estás buscando. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para moverte por las opciones. Cuando estés conforme haz clic en el botón **GO (IR)** y obtendrás una lista de jugadores que cumplan tus criterios.

PHYSIO (FISIOTERAPEUTA) FACTFILE (FICHA)

Muestra información general, contractual, experiencia y capacidad. Consulta la sección **CHARACTER (PERSONAJE)** para más información.

FISIOTERAPIA

Las características del fisio junto con la capacidad de las instalaciones médicas son factores fundamentales para el buen rendimiento del fisioterapeuta en sus tareas de recuperación y de equipo.

El nivel del fisioterapeuta determina las ranuras disponibles para asignar. Para editar una tarea resalta un espacio y haz clic, se actualizará la pantalla y mostrará las opciones disponibles. Haz clic en las flechas izquierda y derecha para desplazarte por filtros como, concentración, forma física y relajación. Haz clic en el botón **SUBMIT (ENVIAR)** para asignar la tarea.

MEDICAL CENTRE (INSTALACIONES MÉDICAS)

CURRENT FACILITY (INSTALACIÓN ACTUAL) contiene un análisis de los costes, nivel, tendencias y puntos fuertes. Cuanto menor sea la fiabilidad, más puntos de mantenimiento necesitará tu centro médico para lograr una eficacia máxima. Para reparar las instalaciones haz clic en el botón **REPAIR (REPARAR)**.

UPGRADES (MEJORAS) muestra un catálogo de posibles instalaciones en las que puedes invertir. Cada instalación tiene tendencias principales y, en ocasiones, secundarias, que pueden contribuir a tu estrategia al curar y preparar la plantilla. Haz doble clic izquierdo para realizar una compra. Ten en cuenta que el presidente puede rechazar tu propuesta de mejora.

Para ver la nueva instalación y un calendario de la conclusión de las obras ve a **UNDER CONSTRUCTION (EN CONSTRUCCIÓN)**.

La pantalla **INJURY HISTORY (HISTORIAL DE LESIONES)** contiene un listado complete de todos los jugadores que han estado lesionados.

CLUB

Es similar la opción club en la sección **MANAGER** con la excepción de que no se puede ver el calendario de partidos ni el informe de finanzas.

COMPETITION (COMPETICIÓN)

Aquí puedes ver información clave sobre la liga, copa, estado de forma, partidos, clubes y jugadores.

En la mayoría de las listas si haces doble clic izquierdo se puede ver una ficha del club o jugador. Haz clic en las flechas izquierda y derecha en la lista de encuentros para cambiar la semana de los partidos, o rondas si se trata de una competición de copa. Si ya se ha disputado un partido, haz doble clic izquierdo para ver un informe del mismo.

OPCIONES

Este menú te permite establecer el volumen del sonido en el juego, ajustar la posición de pantalla y, además, configurar las opciones del motor del partido.

En VOLUME ADJUST (AJUSTAR VOLUMEN) haz clic en las flechas izquierda y derecha para establecer el volumen que desees.

MATCH OPTIONS (OPCIONES DE PARTIDO) te permite establecer tus preferencias antes de pasar al encuentro. Selecciona el ritmo del partido entre las velocidades Normal, x2, x4 y x8. Si lo deseas puedes ver solamente los resultados de los partidos. También puedes activar y desactivar los avisos de encuentros y entrenador.

SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA) te permite guardar los progresos. Puedes guardar la partida en cualquier momento del juego. Para guardar la partida, selecciona una de las ranuras disponibles.

Si seleccionas el menú CREDITS (CRÉDITOS) verás una lista de las personas que han trabajado en la creación de Premier Manager® 09.

PERSONAJE

Cada personaje tiene una personalidad, que se compone de 5 atributos básicos: Perception (percepción), Willpower (fuerza de voluntad), Memory (memoria), Intelligence (inteligencia) y Charisma (carisma). Estos son factores fundamentales que determinarán el desarrollo de un personaje además de la velocidad a la que se desarrollen las tareas. Cada habilidad tiene una característica principal y secundaria, que está directamente relacionada con la personalidad del personaje. Cuando se esté usando una habilidad pasará de inactiva (roja) a activa (verde). Los puntos de experiencia se consiguen cada vez que se usa una habilidad. Eso hará que la habilidad suba de nivel. Un personaje puede lograr 8 niveles de habilidad. Cada vez que sube un nivel, desbloquea un espacio de tarea y un conjunto de instalaciones. El nivel inicial del personaje determina con cuántos puntos de experiencia comienza. La experiencia se compone de todas las habilidades que posee el personaje. Para conseguir puntos de experiencia es necesario asignar tareas. Si ves una habilidad a menudo recibirá una bonificación. Esta bonificación es una mejora temporal y se degradará lentamente si se deja de utilizar. El nivel general del personaje determinará la cuantía de la bonificación.

FICHAS DE EMPLEADOS

Al hacer clic en botón ACTIONS (ACCIONES) se muestran se muestran las siguientes opciones: fire (despedir), renew contract (renovar contrato) y control tasks (controlar tarea). La información general, de personaje y habilidad aparece junto a la capacidad de realizar un seguimiento de los puntos que está consiguiendo cada semana el personaje y cómo progresan en general. La pantalla SKILLS (HABILIDADES) muestra un gráfico del estado de cada habilidad. Resalta un espacio para ver información extra sobre cada habilidad.

FICHA DE JUGADOR DE USUARIO

Al hacer clic en botón ACTIONS (ACCIONES) se muestran las opciones transfer list (lista de traspasos), renew contract (renovar contrato), loan (cesión) e media report (informe de prensa). También puedes ver información general, contractual, atributos y rendimiento del personaje. Como en la ficha de empleados, puedes ver cuántos puntos está consiguiendo el jugador cada semana y cómo progresa cada equipo y habilidades.

FICHA DE JUGADOR CPU

Al hacer clic en botón ACTIONS (ACCIONES) se muestran las opciones buy (comprar), shorlist (lista de candidatos), research (búsqueda) y loan (cesión).

Verás que la mayoría de la información está cerrada con candado. Esto quiere decir que debes investigar sobre un jugador para desbloquear los datos. Dependiendo de la eficiencia de tu cazatalentos se tardará más o menos en investigar al jugador por completo. Puedes ver si el cazatalentos cree que es adecuado para tu club y la certeza que tenga de ello en cualquier momento.

JUGAR UN PARTIDO

El día del partido tendrás la oportunidad de hacer ajustes finales en la alineación y tácticas. Esta pantalla funciona como la de tácticas, como se ha explicado más arriba. Si alguno de tus jugadores no está disponible, ya sea para el 11 inicial o para el banquillo, no podrás comenzar el partido y no se mostrará en pantalla la opción Start Match (Comenzar partido) hasta que no se sustituya el jugador. Al finalizar haz clic en CONTINUE (CONTINUAR) para comenzar el partido.

Verás una secuencia previa al partido antes de comenzar, la puedes saltar haciendo clic en CONTINUE (CONTINUAR).

VISTA DEL PARTIDO

En cualquier momento del partido puedes hacer clic en OPTIONS (OPCIONES) para que aparezca el menú de opciones del encuentro que te permite START/STOP Match (Iniciar/parar partido), cambiar la velocidad del encuentro y modificar la táctica. Haz clic en el botón TACTICS (TÁCTICA) para realizar cambios en la alineación y tácticas.

NOTA: el partido continuará hasta que el balón salga del terreno de juego antes de que se cargue el menú de tácticas.

Puedes hacer clic en el botón del CAMPO para mostrar la VISTA DEL CAMPO y ver el desarrollo del partido en cualquier momento.

OVERVIEW (VISIÓN GENERAL) muestra estadísticas del partido tales como disparos, saques de esquina, faltas y las zonas del campo con más acción. También aparece información clave del partido como los goleadores y tarjetas rojas.

TIMELINE (PASO A PASO) es un análisis detallado de los acontecimientos del partido. A medida que tienen lugar la pantalla se actualiza informando de quién estaba implicado en la acción y el resultado.

STATS (ESTADÍSTICAS) proporciona calificaciones de todos los jugadores del partido, locales y visitantes. Desplázate entre los jugadores para ver con mayor detalle su actuación.

SCORES (RESULTADOS) muestra resultados de los demás partidos de tu división o de la competición de copa en la que juega tu equipo. Desplázate de arriba abajo por la lista para ver más información de cada partido.

Garantía Limitada

ZOO Digital Publishing no otorga garantías, condiciones ni representaciones expresas o implícitas relativas a este manual, su calidad, garantía de comerciabilidad o adecuación para un fin concreto. Este manual se entrega "tal cual" y era correcto en el momento de ir a imprenta. ZOO Digital Publishing ofrece ciertas garantías limitadas con respecto al software y los medios para el software. En ningún caso, ZOO Digital Publishing será responsable de cualesquiera pérdidas o daños especiales, indirectos o derivados provocados o sufridos por motivo de cualquier pérdida o corrupción de los datos debidos al uso o imposibilidad para utilizar el software. ZOO Digital Publishing garantiza al comprador original de este producto de software informático que los medios de grabación en que se han grabado los programas de software estarán exentos de defectos, tanto en lo relativo al material como a la fabricación, durante 180 días desde la fecha de compra. Durante este periodo de tiempo, los materiales defectuosos se cambiarán siempre que se devuelva el producto original al lugar donde se adquirió, junto con una prueba de compra fechada del mismo. Esta garantía es adicional y no afecta a sus derechos por ley. Esta garantía no se aplicará a los programas de software propiamente dichos, que se entregan "tal cual", ni tampoco se aplicará a los medios que hayan sido objeto de un mal uso, daños, corrupción o excesivo desgaste.

Servicio Al Cliente

Si tienes problemas o dificultades técnicas con el juego, visita nuestro sitio Web <http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

Si no encuentras una solución en la página Web puedes ponerte en contacto con nosotros utilizando el formulario.

Advertencia: este no es un servicio de 'consejos y trucos'

INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

Autorun (Execução Automática)

Insira o disco na respectiva unidade. A instalação deverá ser executada automaticamente. Se a instalação não for executada automaticamente, vá para start menu (menu iniciar) e seleccione run (executar). Escreva

D:\setup.exe (D é a letra da unidade para o disco) e depois clique em OK.

Se o disco não for acompanhado de documentação impressa, encontrará os manuais no disco, numa pasta chamada "manuals" (manuais). Nesta pasta, encontra-se também o programa Acrobat Installer que lhe permitirá ler os manuais.

NOTA: Se a função Autorun estiver desactivada ou não funcionar correctamente, por favor siga um dos métodos de instalação manual abaixo.

Método Um de Instalação Manual:

1. Ligue o computador e inicie o Windows 2000/XP/Vista. Encerre todos os outros programas que estejam abertos.
2. Coloque o disco Premier Manager® 09 na respectiva unidade.
3. Clique em [Start], depois clique em [RUN].
4. Escreva a letra correspondente à unidade para o disco (normalmente "D") seguida de dois pontos (:) e a palavra "SETUP" (Configuração). Depois clique no botão [OK]. (Exemplo: "D:SETUP")
5. Deverá aparecer o ecrã de instalação. Siga as instruções no ecrã.

Método Dois de Instalação Manual:

1. Ligue o computador e inicie o Windows 2000/XP/Vista. Encerre todos os programas que estejam abertos.
2. Coloque o disco Premier Manager® 09 na respectiva unidade.
3. Dê um clique duplo no ícone [My Computer] (Meu Computador) do seu ambiente de trabalho.
4. Dê um clique duplo no ícone Premier Manager® 09.
5. Dê um clique duplo no ícone [Setup].
6. Deverá aparecer o ecrã de instalação. Siga as instruções no ecrã.

Iniciar depois de instalar:

1. Coloque o disco Premier Manager® 09 na respectiva unidade.
2. Clique em [Start], depois seleccione [Programs] (Programas).

CONTROLOS

Botão esquerdo do rato - Aceitar

Botão direito do rato – Menu de Contexto/Cancelar Diálogo

Botão do meio do rato / Tecla de espaços - Hub

Roda do rato – Deslocação rápida nas folhas de cálculo

Clique duplo no botão esquerdo do rato – Ver ficheiros sobre o país, competição, clube, empregados, jogador ou jogos

Tecla 'DELETE' – Dia Seguinte/Ir para o Jogo/Filtrar/Apagar Todos/Ação do Jogo

Tecla 'F' - Acrescentar/Remover Favorito

Tecla Page up – Deslizar uma página para cima na lista

Tecla Page down – Deslizar uma página para baixo na lista

Tecla Home – Ir para o topo da lista

Tecla End – Ir para o fim da lista

INTRODUÇÃO

Com destaque para a jogabilidade e usabilidade fácil, o Premier Manager® 09 é o jogo ideal para os jogadores mais jovens ou para os jogadores que preferem uma introdução descontraída à pressão que caracteriza a gestão futebolística.

O Premier Manager® 09 dá-te a oportunidade de controlar cada aspecto do teu clube preferido, desde as transferências, passando pelos treinos, até à exploração e ao desenvolvimento do estádio.

CONTROLOS GERAIS DE INTERFACE

HOTLINKS E MENUS DE CONTEXTO – Quando o texto estiver sublinhado, podes ter acesso a informações alargadas sobre um país, campeonato, clube, funcionários, jogadores ou jogo. Faz clique duplo no botão esquerdo do rato. Se um jogador ou funcionário estiver destacado, clica no botão direito do rato para teres acesso a ações rápidas. Para cancelares, clica outra vez no botão direito do rato.

FAVORITOS – Podes marcar até 15 ecrãs favoritos para uma navegação ainda mais rápida. Prime a tecla 'F' no ecrã que pretendes escolher; prime outra vez para cancelares.

INICIAR

Depois de carregares o jogo, tens três opções:

START NEW GAME (COMEÇAR NOVO JOGO)

Começa uma nova carreira de gestão no clube que escolheres.

LOAD GAME (CARREGAR JOGO)

Se pretendes carregar um jogo guardado, deves seleccionar esta opção e depois carregar o jogo a partir do teu disco rígido.

OPTIONS (OPÇÕES)

Aqui podes definir os níveis de áudio, ajustar a posição do ecrã e definir as opções do motor de jogo.

NEW GAME (NOVO JOGO)

Para inserires o teu nome, clica para seleccionares as letras; para seleccionares a tua nacionalidade, clica nas setas esquerda e direita. Quando tiveres terminado, prime CONTINUE (CONTINUAR).

CLUB SELECTION (SELECÇÃO DO CLUBE)

Clica nas setas esquerda e direita para veres os vários países e divisões. Quando tiveres escolhido, clica no emblema do clube e prime CONFIRM (CONFIRMAR) para iniciares a tua carreira...

JOGAR O JOGO HOME (EM CASA)

A parte principal do ecrã apresenta informações essenciais acerca do clube, incluindo a tarefa, os funcionários e o progresso da equipa, além de mensagens noticiosas, como por exemplo sobre transferências de jogadores, técnicos que perdem o emprego e outras. Aproveita estas informações.

No lado direito do ecrã está a barra de personagem. Aqui podes ver o presidente, o treinador, o scout (explorador), o fisioterapeuta, o clube e a imprensa. Eles informar-te-ão sobre quaisquer novidades ou pedidos importantes. Quando uma personagem tem novidades, fica iluminada e o número indicado refere-se ao número de mensagens noticiosas que tem. Clica para veres a janela com a mensagem. Com as setas esquerda e direita podes ler as mensagens.

Para teres uma reunião, prime o botão YES/TALK (SIM/FALAR), se não estiveres interessado, prime o botão NO/DISMISS (NÃO/IGNORAR).

Às vezes, poderás participar numa reunião para falares de alguns assuntos mais pormenorizadamente.

Quando isso acontece, a parte inferior do ecrã refere-se a ti e a parte superior à pessoa com quem estás a falar. Quando estiveres a falar, poderás dar até 4 respostas possíveis; alterna entre elas com as setas esquerda e direita. A tua resposta levará a resultados possíveis diferentes.

Clicar com o botão direito do rato num ícone de personagem permitir-te-á desempenhar várias acções. No caso do presidente tens quatro opções: podes pedir um novo contrato, pedir mais dinheiro, suplicar por mais tempo ou demitires-te. O treinador, fisioterapeuta e o scout permitem que lhes ofereças um novo contrato ou que os despeças. Também podes dizer ao treinador e ao fisioterapeuta para controlarem automaticamente a atribuição de tarefas.

NOTA: Tens de satisfazer todos os pedidos feitos numa reunião, antes de poderes progredir em termos de tempo. Quando tiveres resolvido tudo, a opção NEXT DAY/MATCH DAY (DIA SEGUINTE/DIA DE JOGO) aparecerá na parte inferior direita do ecrã, clica para progredires

HUB (CENTRO)

O Hub permite-te navegar no jogo. Tocar com o botão do meio do rato em quase todo o jogo, activa e desactiva o Hub. Desloca-te para cima e baixo para veres as categorias e as opções. Clica para entrares no menu seleccionado.

Abaixo está um breve sumário das categorias do Hub:

MANAGER MY FACTFILE (A MINHA FICHA)

Diz-te tudo sobre o teu desempenho até à data. Podes ver a confiança que o presidente tem em ti, a tua classificação como treinador e um panorama geral sobre como te saíste na época actual.

CLUB (CLUBE)

OVERVIEW (PANORAMA GERAL) dá-te uma breve descrição sobre o pessoal, o estádio, a equipa e as finanças.

PERFORMANCE (DESEMPENHO) mostra-te como é que te estás a sair em todas as competições domésticas e europeias.

SQUADLIST (LISTA DA EQUIPA) permite-te ver mais informações acerca da tua equipa. Faz clique duplo esquerdo para veres a ficha dos jogadores. Clica nas setas esquerda e direita para veres os dados adicionais sobre cada jogador. Usa o menu de contexto para destacares os jogadores que queres comparar e depois sobe e desce na lista para veres as informações relevantes.

O ecrã FIXTURE SCHEDULE (CALENDÁRIO DE JOGOS) permite-te ver os jogos do teu clube para a época actual. Para um jogo já jogado: faz clique duplo esquerdo para veres um relatório do jogo.

FINANCE REPORT (RELATÓRIO FINANCEIRO) permite-te verificar o estado das finanças do teu clube. Dá-te uma descrição detalhada de Income (Rendimento) e Expenditure (Despesas) num dado mês ou época.

Em CONTRACTS (CONTRATOS) vês um panorama geral de todas as informações contratuais dos teus funcionários e jogadores, incluindo a faixa salarial e a data em que terminam os respectivos contratos.

TACTICS (TÁCTICAS)

LINE-UP (ALINHAR) permite-te escolher os 11 que vão jogar. Para substituíres um jogador: clica com o botão esquerdo do rato para o destacares e arrasta para confirmares quem queres que ocupe o lugar dele. Clica nas setas esquerda e direita para veres os dados adicionais de cada jogador. O Modo Comparar também está disponível no menu de contexto. Se um jogador tem uma cruz vermelha, significa que ele está lesionado e não pode jogar; um cartão vermelho significa que ele está suspenso e por isso não está disponível.

Na secção FORMATION (FORMAÇÃO) podes mudar a constituição da tua equipa e decidir se queres jogar mais à defesa ou ao ataque. Altera as opções com as setas direita e esquerda.

As INSTRUCTIONS (INSTRUÇÕES) mostram o teu estilo e marcação como contra-ataque, passes longos e zonais. Para alterares o critério, clica nas setas direita e esquerda.

Em ROLES (FUNÇÕES) podes seleccionar o capitão do clube e quem vai fazer os cantos, os livres e as grandes penalidades. Com as setas direita e esquerda podes alterar o jogador seleccionado.

MANAGEMENT JOBS (QUADROS DE CHEFIA)

Todos os cargos disponíveis no jogo aparecem aqui, caso queiras fazer outra coisa. Faz clique duplo esquerdo para te candidatares a um cargo. Será organizada uma reunião com o presidente do clube. O sucesso dependerá das tuas técnicas de negociação.

SHORTLISTED PLAYERS (LISTA DE JOGADORES PRÉ-SELECIONADOS)

Apresenta uma lista de jogadores a quem tenhas feito uma proposta anteriormente ou que tenham sido pré-seleccionados. Se um clube fizer uma oferta a qualquer um dos jogadores na tua lista, tu serás informado, para poderes fazer uma contraproposta. Clica nas setas direita e esquerda para veres informações adicionais sobre cada jogador. O Modo Comparar também está disponível no menu de contexto.

ESTÁDIO STADIUM (ESTÁDIO)

Em CURRENT (ACTUAL) podes ver uma descrição de informações essenciais sobre o estádio. Para fazeres obras no estádio, prime o botão REPAIR (ARRANJAR).

Em UPGRADES (MELHORAMENTOS) podes ver um catálogo de estádios potenciais em que poderás investir. Faz clique duplo esquerdo para fazeres uma aquisição. A decisão final será tomada pelo presidente depois de ele ter avaliado as finanças do clube e o teu nível de experiência.

EM UNDER CONSTRUCTION (EM CONSTRUÇÃO) é apresentado um panorama geral do novo estádio e um calendário de obras.

TRANSFERS (TRANSFERÊNCIAS)

O ecrã MARKET (MERCADO) apresenta uma lista de jogadores que estão à venda, emprestados ou livres. Prime o botão FILTER (FILTRO) para mudares os dados que vês no ecrã. Clica nas setas direita e esquerda para veres as várias opções. Quando estiveres satisfeito com a tua escolha, prime o botão GO (IR).

O ecrã HISTORY (REGISTO) tem uma lista completa de todas as transferências que tiveram lugar numa época para cada divisão. Prime o botão FILTER para alterares os dados. Clica nas setas esquerda e direita para veres as várias opções e prime GO para pesquisares outra vez, quando estiveres satisfeito com os filtros.

TEAM SPENDING (DESPESAS DA EQUIPA) mostra quantos jogadores entraram e saíram do clube e o que cada clube gastou e ganhou com as transferências. O filtro funciona da mesma maneira que em Mercado e em Registo, mas com critérios diferentes.

COACH (TREINADOR) FACTFILE (FICHA)

Mostra as informações genéricas sobre o contrato, a experiência e a perícia. Para mais pormenores, consulta a secção PERSONAGEM.

TRAINING (TREINOS)

O ecrã OVERVIEW apresenta uma breve descrição do treinador, do seu desempenho e dos efeitos que tem sobre os jogadores. O treinador controla automaticamente a distribuição de tarefas, mas tu podes apagar esta opção manualmente, desmarcando a opção.

No ecrã TASKS (TAREFAS) podes ver e definir manualmente os treinos dos guarda-redes, defesas, jogadores do meio-campo e atacantes. O nível de competência do treinador determina quantas faixas

há para atribuir. Para editares uma tarefa, destaca uma entrada e clica; o ecrã será atualizado para poderes ver as opções disponíveis. Clica nas setas esquerda e direita para veres as categorias como guarda-redes, físico, terreno exterior e tático. Clica para seleccionares a tarefa de treino que pretendes. Prime o botão DELETE ALL (APAGAR TUDO) para apagares todas as tarefas.

As características do treinador e a competência dele, combinadas com a eficiência do centro de treinos são factores cruciais sobre o desempenho do treinador. A fórmula no meio do ecrã dá uma indicação de quantos pontos potenciais ele pode atribuir a cada jogador. A lista de jogadores mostra quantos pontos de treinador é que eles podem obter. Isto indica quem melhorará e quem não melhorará.

TRAINING CENTRE (CENTRO DE TREINOS)

Em CURRENT FACILITY (INSTALAÇÃO ACTUAL) podes ver uma descrição do custo, nível, pontos fracos e pontos fortes do local. Quanto menor for a confiança que depositares no local, mais obras terás de fazer para que atinja a máxima eficácia. Para fazeres obras nas instalações, prime o botão REPAIR.

Em UPGRADES é apresentado um catálogo de centros de treino potenciais onde podes investir. Cada instalação tem uma característica primária e por vezes secundária que pode contribuir para a tua estratégia quando estiveres a treinar a tua equipa. Faz clique duplo esquerdo para fazeres uma aquisição.

NOTA: O presidente poderá rejeitar o teu pedido de melhoramentos, as razões podem ser insuficiência de fundos e a falta de experiência do teu treinador.

UNDER CONSTRUCTION mostra um panorama geral das novas instalações e um calendário das obras.

SCOUT (EXPLORADOR) FACTFILE

Informações genéricas sobre o contrato, a experiência e a competência. Para mais pormenores, consulta a secção PERSONAGEM.

DATABASE & RESEARCH (BASE DE DADOS & PESQUISA)

OVERVIEW mostra o desempenho do teu scout relativamente à pesquisa de jogadores em vários locais e posições. A competência do scout e as suas características são factores cruciais sobre o desempenho dele.

No ecrã TASKS podes ver e pedir ao teu scout que procure novos jogadores. O nível do scout determina quantas vagas há. Para editares uma tarefa destaca uma entrada e clica; o ecrã será atualizado para te mostrar as opções disponíveis. Clica nas setas esquerda e direita para veres os filtros como país, competição, clube, posição e valor. Prime o botão SUBMIT (ENVIAR) para atribuíres a tarefa.

A parte inferior do ecrã mostra-te como a tarefa vai progredindo e quantos jogadores foram descobertos.

O ecrã DATABASE mostra todos os jogadores pesquisados. A classificação da pesquisa permite saber se o scout está a obter todas as informações necessárias sobre o jogador. Isto tem peso sobre a avaliação do jogador. A classificação sobre elegibilidade indica se o scout acha que o jogador é compatível com o clube.

Clica nas setas esquerda e direita para veres os dados adicionais sobre cada jogador. Podes procurar jogadores que podem melhorar a qualidade da tua equipa. Prime o botão FILTER para definires o

critério para o tipo de jogador de que estás à procura. Clica nas setas esquerda e direita para veres as opções. Quando estiveres satisfeito, prime o botão GO e será apresentada uma lista de jogadores que correspondem ao teu critério.

PHYSIO (FISIO) FACTFILE

Aqui podes ver informações genéricas sobre os contratos, a experiência e a competência. Para mais pormenores, consulta a secção PERSONAGEM.

PHYSIOTHERAPY (FISIOTERAPIA)

As características da fisioterapia combinadas com a eficiência do centro médico são factores cruciais para o bom desempenho da fisioterapia em tratamentos e funções de equipa.

O nível da fisioterapia determina quantas faixas há. Para editares uma tarefa destaca uma ranhura e clica; o ecrã será actualizado e apresentará as opções disponíveis. Clica nas setas esquerda e direita para veres os filtros, como enfoque, forma física e descontração. Prime o botão SUBMIT para atribuíres a tarefa.

MEDICAL CENTRE (CENTRO MÉDICO)

Em CURRENT FACILITY podes ver uma descrição do custo, nível, pontos francos e pontos fortes. Quanto menor for a confiança que depositares no local, mais obras terás de fazer para que atinja a máxima eficácia. Para fazeres obras nas instalações, prime o botão REPAIR.

Os UPGRADES mostram um catálogo de instalações potenciais onde podes investir. Cada instalação tem uma característica primária e por vezes secundária, que pode contribuir para a tua estratégia quando estiveres a treinar a tua equipa. Faz clique duplo esquerdo para fazeres uma aquisição. Mas cuidado, o presidente poderá rejeitar o teu pedido.

UNDER CONSTRUCTION mostra um panorama geral das novas instalações e um calendário das obras.

O ecrã INJURY HISTORY (REGISTO DE LESÕES) contém uma lista completa de todos os jogadores que ficaram lesionados.

CLUB (CLUBE)

Esta opção é semelhante à opção clube na secção MANAGER, mas aqui tu não podes ver o calendário de jogos nem o relatório financeiro.

COMPETITON (COMPETIÇÃO)

Aqui podes ver as principais informações sobre a liga, a taça, a forma, os jogos, o clube e os jogadores. Na maior parte das tabelas, se fizeres clique duplo esquerdo, podes ver os factos para esse jogador ou clube. Clica nas setas esquerda e direita para alterares a semana dos jogos mostrados ou fase, se estiveres a ver um campeonato. Se tiver sido jogado um jogo, faz clique duplo para veres um relatório do jogo.

OPTIONS

Este menu permite-te ver o nível do áudio no jogo, ajustar a posição do ecrã e definir as opções para o motor de jogo.

Em SCREEN ADJUST (AJUSTAMENTO DO ECRÃ), muda a posição do ecrã, clicando nas setas esquerda e direita para definires o volume que pretendes.

As MATCH OPTIONS (OPÇÕES DE JOGO) permitem-te definir as tuas preferências antes de entrares no jogo. Selecciona o ritmo do jogo, escolhendo entre a velocidade Normal, x2, x4 e x8. Para resultados imediatos, selecciona View Match Only (Ver só Jogo). Também podes activar ou desactivar os alertas de jogo e do treinador.

SAVE GAME (GUARDAR O JOGO) permite-te guardar o teu progresso. Podes guardar o jogo em qualquer altura. Para guardares o jogo, selecciona uma das entradas disponíveis.

Se seleccionares o menu CREDITS (FICHA TÉCNICA), verás uma lista de pessoas envolvidas na criação do Premier Manager® 09.

PERSONAGEM

Cada personagem tem uma persona, que é feita de cinco atributos básicos: Percepção; Força de Vontade; Memória; Inteligência e Carisma. Estes factores são cruciais e determinam como uma personagem se desenvolve e a velocidade a que as tarefas são realizadas. Todas as competências têm uma característica primária e secundária, o que está directamente ligado à persona da personagem. Quando uma competência está a ser usada, passará de inactiva (vermelha) a activa (verde). Os pontos de experiência são obtidos sempre que usares essa competência. Eventualmente, a competência muda de nível. Uma personagem tem 8 níveis de competências para atingir. Sempre que ele passa para outro nível, desbloqueia outra tarefa e outro conjunto de instalações. O nível inicial da personagem determina com quantos pontos de experiência é que ela começa. Esta experiência é um resultado de todas as competências que tem. Para ganhares pontos de experiência, tens de atribuir tarefas. Se usares uma competência, receberás com frequência um bónus. Este bónus é temporário e perderá vigor se deixares de usar a competência em causa. O nível genérico da personagem determina o bónus.

STAFF FACTFILES (FICHA DOS FUNCIONÁRIOS)

Se premires o botão ACTIONS (ACÇÕES), tens as seguintes opções: fire (despedir), renew contract (renovar contrato) e control tasks (controlar tarefas). As informações gerais, sobre a personagem, contrato e competência são mostradas juntamente com a capacidade de ver quantos pontos a personagem atinge por semana e como progride na generalidade. O ecrã SKILLS (COMPETÊNCIAS) dá um panorama gráfico rápido do estado de cada competência. Destaca uma entrada para veres dados adicionais sobre cada competência.

FACTOS SOBRE O JOGADOR UTILIZADOR

Os botões ACTIONS dão-te várias opções, incluindo a lista de transferências, a renovação de contratos, o aluguer e o relatório de imprensa. Também podes ter acesso às informações genéricas, sobre a personagem, o contrato e os atributos. Tal como no caso da ficha dos funcionários, podes ver quantos pontos o jogador consegue obter semanalmente e como cada equipa e competência estão a progredir.

FACTOS SOBRE O JOGADOR CPU

Os botões ACTIONS dão várias opções, incluindo comprar, pôr em lista de espera, pesquisar e alugar.

A maior parte da informação está trancada. Significa que tens de pesquisar o jogador para desbloquear os dados. O tempo que demora a pesquisar um jogador depende da eficiência do teu scout. A qualquer altura podes ver se o scout acha que é adequado para o teu clube e se ele tem mesmo a certeza.

JOGAR UM JOGO

No dia do jogo, terás oportunidade de fazer os ajustes finais à tua equipa e às tuas tácticas. Este ecrã funciona como o ecrã Tácticas, descrito acima. Se no plantel dos 11 ou entre os suplentes houver um jogador que não possa ser seleccionado, não podes começar a jogar e a opção Start Match (Começar Jogo) não será apresentada até esse jogador ter sido substituído. Quando terminares, clica CONTINUE para começares a jogar.

Receberás uma sequência pré-jogo antes de o jogo começar, o que pode ser evitado, premindo CONTINUE.

MATCH VIEW (VISTA DO JOGO)

Em qualquer altura durante o jogo, podes premir OPTIONS para veres o menu das opções de jogo. Isso permite-te START/STOP (INICIAR/PARAR) um jogo, mudar a velocidade de jogo e ajustar as tuas tácticas. Prime o botão TACTICS (TÁCTICAS) para alterares a tua equipa e estilo de jogo.

NOTA: Antes do menu Tactics carregar, o jogo continuará até a bola ficar fora de jogo.

A qualquer altura durante o jogo, podes premir o botão PITCH (CAMPO) para veres a PITCH VIEW (PERSPECTIVA DO CAMPO) e o jogo a desenrolar-se.

OVERVIEW apresenta as estatísticas de jogo como golos, cantos, faltas e as áreas onde se passa a acção principal. As informações essenciais sobre quem marcou golo e recebeu cartões encarnados são apresentadas aqui.

TIMELINE (CRONOLOGIA) é uma descrição detalhada de eventos no jogo. À medida que os eventos ocorrem, o ecrã é actualizado com informações sobre quem está a jogar e qual foi o resultado.

Em STATS (ESTATÍSTICAS) podes ver as classificações de jogo para todos os jogadores, da equipa da casa e da equipa visitante. Verifica os jogadores para veres uma descrição mais detalhada do seu desempenho.

Em SCORES (PONTUAÇÕES) podes ver resultados de todos os outros jogos na tua divisão ou no mesmo campeonato em que a tua equipa estiver a participar. Desloca-te para cima e para baixo na lista para veres mais informações sobre cada um dos jogos.

Garantia Limitada

A ZOO Digital Publishing não garante nem representa, expressa ou implicitamente este manual, a sua qualidade, vendabilidade ou uso para qualquer fim. Este manual é disponibilizado "como está" quando foi impresso.

A ZOO Digital Publishing dá algumas garantias limitadas relativamente ao meio e ao software. De maneira alguma a ZOO Digital Publishing será responsável por qualquer perda ou dano especial, indirecto ou consequencial, causado por ou sofrido por, devido à ocorrência de dados corrompidos que possam surgir ao usar ou não poder usar o software. A ZOO Digital Publishing garante ao comprador original deste produto que o meio de gravação em que os programas de software foram gravados está livre de defeitos materiais ou causados por erro humano durante 180 dias a partir da data de aquisição. Durante este período de tempo, os materiais defeituosos serão trocados se o produto original for devolvido ao local de compra juntamente com um recibo de compra datado ou uma cópia do mesmo. Esta garantia é um acrescento e não afecta os seus direitos estatutários. Esta garantia não se aplica aos programas de software em si, que são disponibilizados "como estão", nem se aplica ao meio se este tiver sido usado indevidamente, sofrido maus tratos, danificado ou corrompido ou gasto por excesso de uso.

Apoio Ao Cliente

Se está a ter problemas ou dificuldades técnicas com este jogo, visite o nosso website
<http://www.zoodigitalpublishing.com/support.php>.

Se não conseguir encontrar uma solução no website, pode contactar-nos usando o formulário que está no website.

Note: Isto não é um serviço de 'dicas & sugestões'.

CREDITS

ZOO DIGITAL PUBLISHING LTD

Published by Zoo Digital Publishing Limited

Lead Programmer - Paul Hoggart

Graphic Design - Adam Finch

Producer - Jonathan Seymour

Chairman - Ian Stewart

Managing Director - Barry Hatch

Sales & Marketing Director - Claire Mercer

Production Manager - Steve Bailey

PR & Marketing - Andy Gray

Finance - Joanne Dale

UK Sales Assistant - Lee Brown

Product Support - Adam Hooley

Junior Tester - Alex Hatch

External Testing - ECI

Graphics Engine

This software is powered by Lemon Engine from

Four Door Lemon Ltd

Audio engine

FMOD Sound System, © Firelight Technologies

Pty, Ltd., 1994-2008



www.zoodigitalpublishing.com
ZOO Digital Publishing Ltd

Arundel Court, 177 Arundel Street, Sheffield S1 2NU, UK