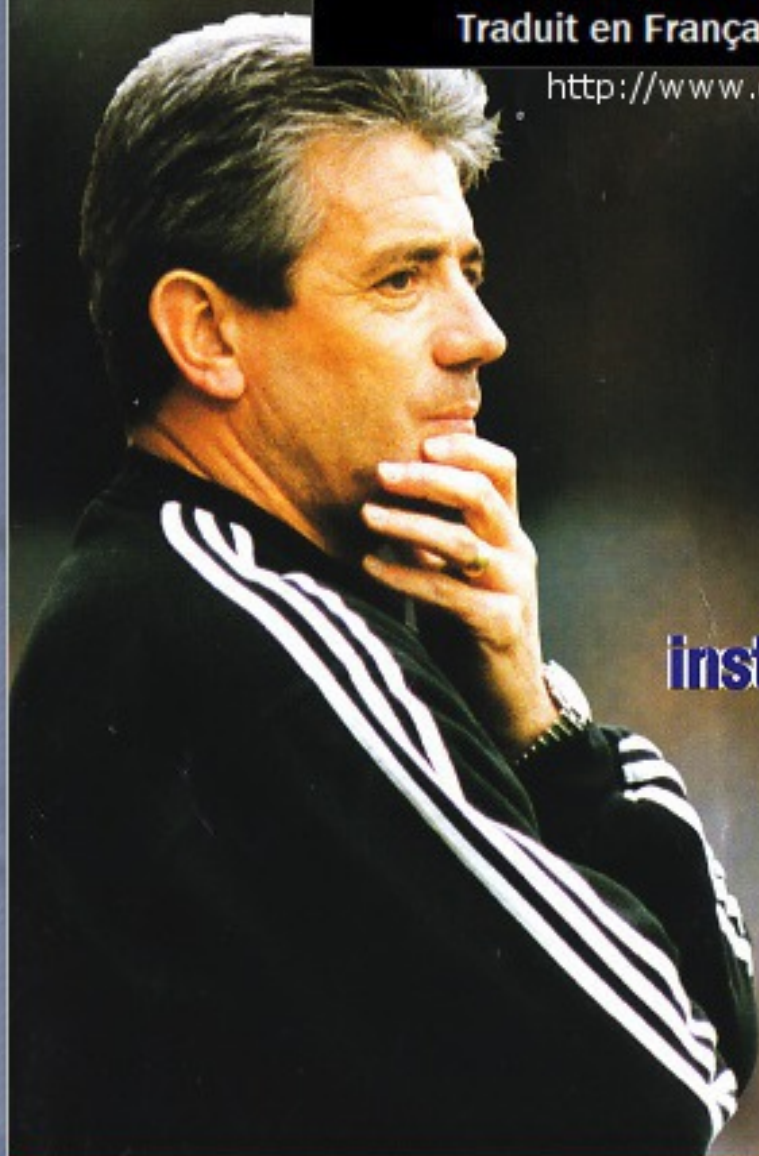


PREMIER MANAGER

64

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



instruction manual



TOTAL FOOTBALL MANAGEMENT



PREMIER MANAGER 64

AVANT DE JOUER	3
COMMENT JOUER	3
MODES DE JEU	4
MODE MANAGER	6
MODE CARRIERE	7
GESTION DE L'EQUIPE : MENU PRINCIPAL	9
<i>Calendrier</i>	10
<i>Equipe Type</i>	11
<i>Meilleurs Buteurs</i>	12
<i>Championnats</i>	13
<i>Transferts</i>	14
<i>Résultats</i>	18
<i>Finances</i>	19
<i>Equipe</i>	21
MATCH SUIVANT	28
SAUVEGARDER	32
OPTIONS	33
FIN DE JEU	35

PREMIER MANAGER 64**AVANT DE JOUER**

1. Assurez-vous que la console est éteinte.
2. Installez votre Nintendo 64[®] conformément aux instructions fournies avec la console.
3. Avant d'allumer la console, vérifiez qu'une manette est bien connectée sur le port 1 de la console.
4. Si vous voulez jouer à plusieurs, vous pouvez également connecter des manettes supplémentaires.
5. Insérez fermement la cartouche de jeu dans la fente de la console.
6. Allumez la console pour commencer à jouer.

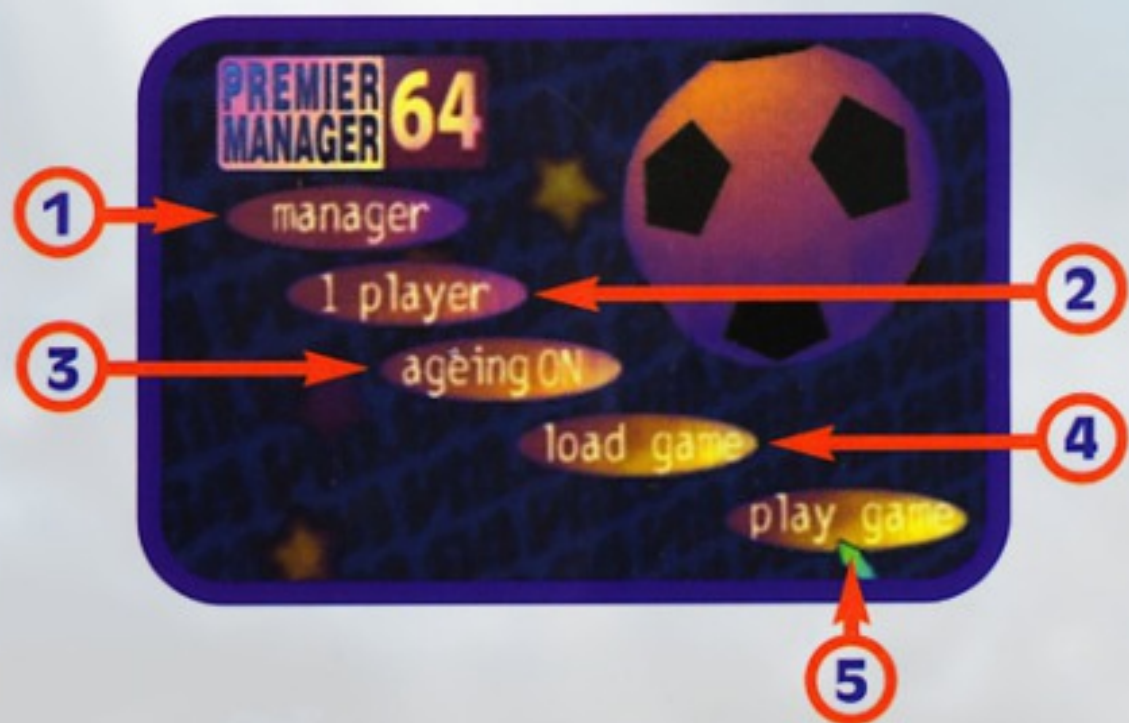
Attention : N'insérez pas et ne retirez pas les manettes, la cartouche ou tout autre périphérique lorsque la console est allumée.

COMMENT JOUER

1. Utilisez le Stick Analogique ou la Croix Directionnelle pour déplacer le curseur et choisir une option.
2. Utilisez le Bouton A pour sélectionner une option et valider un choix.
3. Utilisez le Bouton B pour quitter le menu actuel et revenir au menu précédent.
4. Utilisez le Bouton Z pour accéder au Menu Options.
5. Utilisez le Bouton Start pour mettre le jeu en pause.

PREMIER MANAGER 64**MODES DE JEU**

Le menu principal vous permet de choisir le type de jeu auquel vous souhaitez jouer :

**1. Type de jeu :**

Sélectionnez le type de jeu à jouer : choisissez de gérer n'importe quelle équipe en mode Manager, ou relevez un défi plus exigeant et spécifique en mode Carrière.

2. Nombre de joueurs :

Définissez le nombre de joueurs participants.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter, chacun dirigeant sa propre équipe dans la ligue.

Chaque joueur jouera des tours consécutifs pendant cette partie.

Les joueurs peuvent soit utiliser la même manette, soit utiliser chacun leur propre manette.

3. Vieillessement des joueurs :

Définissez si les joueurs vieilliront au fil des saisons.

Désactiver cette option empêchera les joueurs de vieillir, ce qui signifie que vos joueurs ne vieilliront jamais et ne se retireront jamais du jeu !

PREMIER MANAGER 64

4. Charger une partie :

Pour charger une partie précédemment sauvegardée à partir du Controller Pak ou de la Cartouche.

Sélectionnez l'emplacement de la sauvegarde (soit le Controller Pak, soit la Cartouche).

S'il n'y a pas de Controller Pak, vous serez directement redirigé vers le menu de la Cartouche.

Si vous souhaitez quitter le menu sans charger de partie, sélectionnez l'option "Return to Main Menu" (Retour au Menu Principal).

5. Jouer au jeu :

Pour démarrer une nouvelle partie, Sélectionnez l'option "Play Game".



PREMIER MANAGER 64**MODE MANAGER**

Avant de démarrer une partie en mode Manager, vous pouvez saisir votre nom.

Si vous faites une erreur, utilisez l'icône "Retour Arrière" pour supprimer une lettre.

Une fois que vous avez saisi un nom (composé d'au moins deux lettres), sélectionnez l'icône "Continuer".

L'écran "Manager Team Select" s'affichera ensuite.

À partir de là, vous pouvez choisir de gérer n'importe quelle équipe parmi les divisions disponibles :



1. Sélectionnez une division pour afficher la liste des listes des équipes.
2. Utilisez les icônes "Haut/Bas" pour faire défiler la liste des équipes.
3. Sélectionnez une équipe pour afficher ses informations et ses détails.
4. Lorsque vous avez fait votre choix, sélectionnez l'icône "Continuer".
Si plusieurs joueurs participent, sélectionnez une équipe pour le premier joueur, puis sélectionnez l'icône "Set Player Team icon".
Sélectionnez ensuite l'icône "Continuer" pour commencer la partie.
Attention, 2 joueurs différents ne peuvent pas choisir la même équipe.

PREMIER MANAGER 64**MODE CARRIERE**

Lorsque vous démarrez le mode Carrière, vous devrez saisir votre nom. Si vous faites une erreur, utilisez l'icône "Retour Arrière" pour supprimer une lettre.

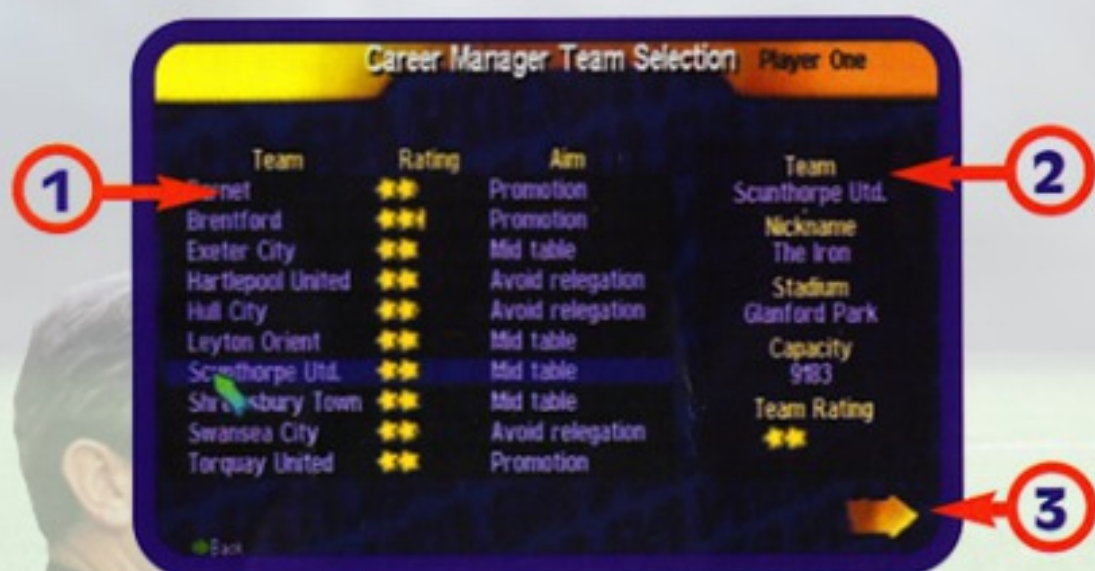
Une fois que vous avez saisi un nom (composé d'au moins deux lettres), sélectionnez l'icône "Continuer".

Le mode Carrière propose un défi légèrement différent, puisque vous n'aurez qu'un choix limité d'équipes et chacune aura une tâche spécifique à accomplir.

Si vous ne parvenez pas à accomplir cette tâche, vous serez viré !

Si vous parvenez à prouver votre réelle valeur en tant que manager, les clubs rivaux commenceront à le remarquer et votre carrière pourrait prendre une toute nouvelle direction !

Ce mode vous proposera dix postes de direction vacants :



1. La liste des équipes affichera les postes de direction actuellement vacants.

Un classement général de l'équipe sera également affiché ainsi que l'objectif de cette saison, fixé par le conseil d'administration.

2. Sélectionnez une équipe pour afficher ses informations et ses détails.

PREMIER MANAGER 64

3.

*Lorsque vous avez fait votre choix, sélectionnez l'icône "Continuer".
Si plusieurs joueurs participent, sélectionnez une équipe pour le premier joueur, puis sélectionnez l'icône "Set Player Team icon".
Sélectionnez ensuite l'icône "Continuer" pour commencer la partie.
Attention, 2 joueurs différents ne peuvent pas choisir la même équipe.*



Emulation64.fr

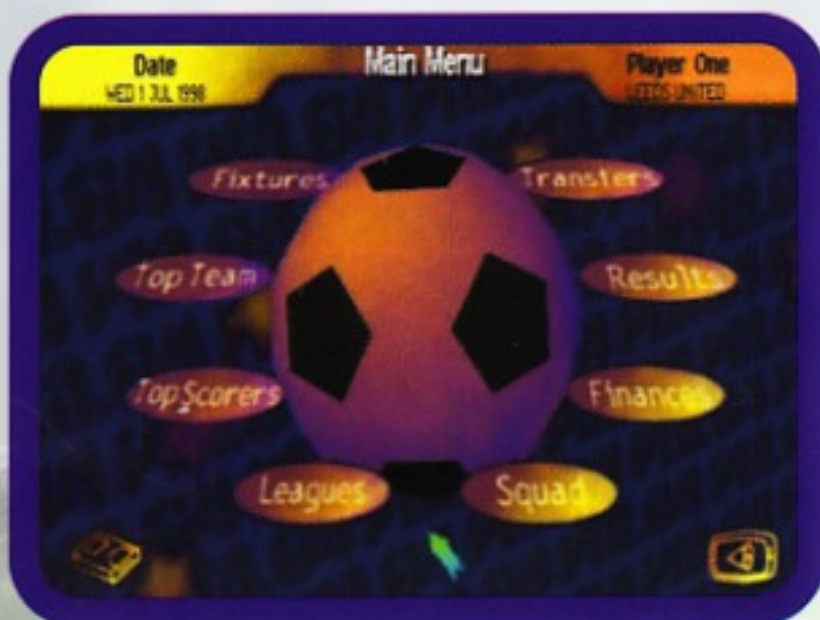
PREMIER MANAGER 64**GESTION DE L'EQUIPE : MENU PRINCIPAL**

Ce menu principal est l'écran central du jeu.
Celui-ci donne accès à tous les autres écrans et menus d'informations, vous permettant de gérer avec succès votre club.

Le nom du joueur actuel et son équipe seront affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.

Le jeu passera automatiquement au joueur suivant si nécessaire.

Pour basculer manuellement entre les différents joueurs, sélectionnez le nom dans le coin supérieur droit.



PREMIER MANAGER 64**Calendrier (Fixtures)**

Affichez les détails exacts des matchs de votre équipe.
Grâce à ces informations, vous pouvez ajuster la composition et les tactiques, garantissant ainsi que votre équipe la plus forte soit toujours prête à affronter les adversaires les plus forts.

Date	FIXTURES	Player One
SUN 22 AUG 1998		MANCHESTER CITY
	League Cup	
Wed 26 Aug 1998	Barnley V Manchester City	
	English Division 2	
Sat 29 Aug 1998	Bristol Rovers V Manchester City	
	FA Cup	
Sat 5 Dec 1998	Manchester City V Scarborough	
	Continue	



PREMIER MANAGER 64**Equipe Type (Top Team)**

Cet écran affichera l'équipe type de la semaine, montrant les meilleurs joueurs de la division actuellement sélectionnée.

Utilisez les icônes sur le côté droit de l'écran pour visualiser chacune des divisions.

Cela vous permet de repérer les stars actuelles du jeu.

Ce menu peut être particulièrement utile lorsque vous recherchez de nouveaux joueurs !



PREMIER MANAGER 64**Meilleurs Buteurs (Top Scorers)**

Cet écran affiche des informations sur les dix meilleurs buteurs de chaque division.

À côté du nom de chaque joueur figure le nom de son équipe et le nombre total de buts marqués en championnat au cours de la saison.

Utilisez les icônes sur le côté droit de l'écran pour afficher les informations pour chaque division.

Date	Top Scorers	Player One
THU 10 SEP 1991	English Division 3	SWIFT
★ J Boere	Southern United 3	
★ J Cross	Chester City 3	
★ K Mayo	Brighton 3	
★ M Rowlands	Brentford 3	
★ M Bound	Swansea City 2	
★ D Brightwell	Carlisle United 2	
★ W Bullimore	Scarborough 2	
★ K Charlery	Barnet 2	
★ I Christie	Mansfield Town 2	
★ S Coleman	Southern United 2	
Exit	View Division 1	



PREMIER MANAGER 64**Championnats (Leagues)**

Cet écran affiche le classement de chaque ligue et division.

Pour afficher un autre classement, sélectionnez l'une des icônes sur le côté droit de l'écran.

Pour faire défiler le classement complet, utilisez les icônes "Haut/bas".

Informations affichées à l'écran :

	P	W	D	L	F	A	Pts
7 Tottenham Hotspur	1	1	0	0	1	0	3

(P) Nombre de matches joués

(W) Nombre de matches gagnés

(D) Nombre de matches nuls

(L) Nombre de matches perdus

(F) Nombre de buts marqués

(A) Nombre de buts encaissés

(Pts) Nombre de points



PREMIER MANAGER 64**Transferts (Transfers)**

Le marché des transferts permet d'acheter des joueurs de tous niveaux. Les joueurs disponibles sont affichés dans une liste indiquant leur nom, leur note, leur valeur et leur statut.

Cette liste affichera uniquement les joueurs qui répondent à vos exigences actuelles.

Pour spécifier ces exigences :

Date	Transfer Market			Player One
SUN 23 AUG 1998				LEEDS UNITED
Name	Rating	Value	Status	
Mike Whitlow	★★★	£325,000	Listed	Rating Range ★★★
Greg Strong	★★★	£500,000	Listed	POSITION ← Def
Steve Froggatt	★★★	£1,400,000	Listed	
Gordan Petric	★★	£100,000	Listed	
Phil Babb	★★★	£1,300,000	Listed	
Mark Bowen	★★★	£5,000	Listed	
Mark Foran	★★	£250,000	Listed	
David Waterman	★★	£325,000	Listed	
Ian Baraclough	★★	£375,000	Listed	
Alan McDonald	★★★	£5,000	Listed	
Brian Tinnion	★★★	£5,000	Listed	

Position To Search

1. Sélectionnez l'icône "Rating Range" pour définir le niveau du joueur recherché.

2. Utiliser l'icône "Position" spécifier la position de joueur :

- (Gk) Gardiens de but
- (Def) Défenseurs
- (Mid) Milieux de terrain
- (Att) attaquants

PREMIER MANAGER 64

Si vous souhaitez acheter un joueur, sélectionnez son nom dans la liste. Plusieurs autres icônes deviendront alors disponibles :

Faire une Offre :

Une fois qu'un joueur a été sélectionné dans la liste, vous pouvez définir votre offre.

En sélectionnant sur l'icône "Make Offer for Player", vous pourrez définir les détails de cette offre.



1. Le profil du joueur, indiquant ses données personnelles et son contrat.
2. Vos fonds actuels.
3. Quatre options sont disponibles pour vous aider à attirer un joueur dans votre équipe. Ceux-ci incluent l'offre (le prix que vous êtes prêt à payer pour le joueur), le salaire (salaire hebdomadaire), la durée du contrat et un bonus. Vous pouvez combiner ces options pour inciter le joueur à rejoindre votre équipe.

PREMIER MANAGER 64

4.

Une fois que vous avez défini votre offre, sélectionnez l'icône "Finalise Offer".

Le club du joueur répondra à votre offre dans un délai approprié.

5.

Sélectionnez l'icône "Transfer Market" pour quitter ce menu sans faire d'offre.

Utiliser des recruteurs :

Cet écran vous aidera à créer un profil de joueur complet.

Lorsque vous faites une offre d'achat d'un joueur, ces informations peuvent faire une grande différence dans vos négociations !

Pour recueillir des informations sur un joueur, sélectionnez son nom dans la liste, puis sélectionnez "Set Scout Searching".



Pour afficher le profil d'un joueur, sélectionnez "Check What Scouts Are Doing".

Ces informations peuvent inclure leur note, leurs statistiques et la valorisation du club.

La création du profil de joueur complet peut prendre quelques jours à vos recruteurs, alors soyez patient et n'oubliez pas de vérifier régulièrement. Si certaines informations ne sont actuellement pas disponibles, les sections du profil n'afficheront rien ou afficheront un "0".

Vous pouvez basculer d'un recruteur à l'autre en sélectionnant les icônes à droite de l'écran

PREMIER MANAGER 64

Sélectionnez un joueur dans la base de données :

L'option "Database" vous permet de faire une offre ou de rechercher n'importe quel joueur présent dans la base de données.

Vous pouvez faire une offre pour un joueur, mais n'oubliez pas que le club actuel du joueur ne l'a pas placé sur le marché des transferts.

Cela signifie que vous ne recevrez aucune indication quant à leur salaire ou au prix en espèces qui devrait être proposé au club.

Bien entendu, son club actuel n'est peut-être pas disposé à vendre le joueur à n'importe quel prix !



Emulation64.fr

PREMIER MANAGER 64**Résultats (Results)**

Cet écran affichera tous les derniers résultats de la semaine en cours. Utilisez les icônes sur le côté droit de l'écran pour visualiser les différentes divisions et compétitions.

Date	English Division 1	Player One
SUN 21 AUG 1998		Huddersfield Town
	Match 1	
Birmingham City	4 : 0 Grimsby Town	
Bolton Wanderers	5 : 0 Norwich City	
Bradford City	3 : 0 Tranmere Rovers	
Bury	1 : 3 Portsmouth	
Crews Alexandra	0 : 1 Sheffield United	
Crystal Palace	4 : 1 Watford	
Huddersfield Town	2 : 1 Ipswich Town	
Oxford United	2 : 0 Wolves	
QPR	2 : 2 Barnsley	
Stockport County	1 : 3 Bristol City	
Sunderland	0 : 0 Swindon Town	
		  ★P★ Div2 Div3 



PREMIER MANAGER 64**Finances (Finances)**

L'écran "Club Finances" vous permet de visualiser et de gérer les finances quotidiennes du club, y compris le prix des billets, le parrainage et les installations.

Date		Finances		Player One	
SUN 23 AUG 1998				LEEDS UNITED	
INCOME			EXPENDITURE		
Player Sales	£0	Player Purchases	£0		
Receipts	£585,600	Player Wages	£1,208,400		
Sponsorship	£0	Ground Improvements	£0		
TOTAL	£585,600	TOTAL	£1,208,400		
		CASH	£9,361,075		
		Next Match Win Bonus	£0	Per Player	
		Ticket Price	£15		

1. Un bilan complet montrant les revenus et dépenses cumulés du club pour la saison en cours.

2. Cette option vous permettra d'attribuer à vos joueurs un bonus s'ils gagnent le match.

3. Le prix du billet peut être ajusté pour augmenter les revenus. Modifiez soigneusement ce chiffre !

Si vous fixez le prix du billet trop bas, vous ne pourrez pas payer les frais quotidiens du club.

Si vous fixez le prix du billet trop haut, vous risquez de perdre de précieux fans.

PREMIER MANAGER 64**Sponsors et améliorations :**

Cet écran propose plusieurs options supplémentaires pour augmenter les revenus du club, améliorer les installations et définir le nombre de places dans le stade.



1.

Parcourez les offres de sponsors.

Vous afficherez le logo de chaque entreprise et les détails de son offre. Si vous acceptez une offre, sélectionner "Accept".

N'oubliez pas de revenir sur cet écran lorsque la période de sponsoring sera terminée.

2.

Cette section affiche les installations actuelles.

Parcourez les améliorations disponibles, puis sélectionnez "Confirm" pour démarrer les travaux.

Améliorer les installations permet d'augmenter le nombre de spectateurs lors des matches.

3.

Cette option permet d'augmenter le nombre de places dans le stade.

Cela peut vous faire gagner plus d'argent, mais attention, cela ne servira à rien si le stade n'est pas rempli !

Sélectionnez "Confirm" pour commencer les travaux.

Attention, une fois que vous avez confirmé, les travaux débutent immédiatement ; il est alors impossible de revenir en arrière !

PREMIER MANAGER 64**Equipe (Squad)**

Cet écran vous propose une série de menus et d'options pour ajuster la composition et les tactiques de l'équipe.

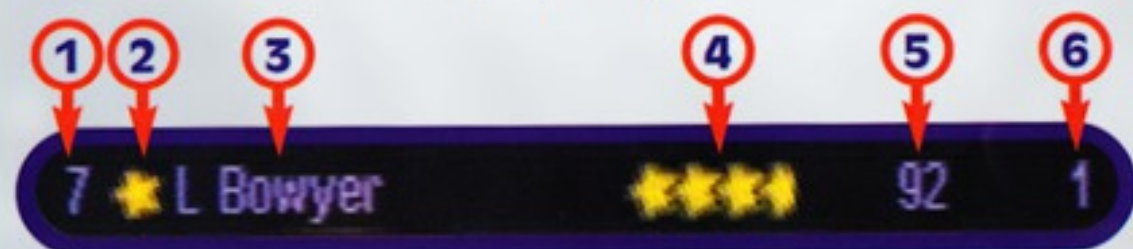
Equipe et Formation :

Le côté gauche de l'écran affiche une liste d'équipe montrant les onze premiers joueurs.

Les flèches positionnées au-dessus et au-dessous de la liste des équipes indiqueront si d'autres joueurs peuvent être visualisés.

Utilisez ces flèches pour faire défiler la liste complète des joueurs.

Vous trouverez à côté de chaque joueur plusieurs informations :



1.

Le numéro du joueur.

2.

La position de chaque joueur est indiquée par une étoile de couleur :

Les gardiens de but (Gk) sont verts

Les défenseurs (Def) sont bleus

Les milieux de terrain (Mid) sont jaunes

Les attaquants (Att) sont rouges.

Les joueurs qui peuvent jouer à plus d'un poste sont illustrés en conséquence.

3.

Le nom du joueur.

4.

La note du joueur indiquée par des étoiles d'or.

5.

La condition physique du joueur, affichée sous forme de pourcentage.

6.

Le nombre de buts marqués en championnat au cours de la saison.

Emulation64.fr

PREMIER MANAGER 64

Pour déplacer des joueurs vers de nouvelles positions au sein de l'équipe, sélectionnez le premier joueur que vous souhaitez déplacer, puis sélectionnez un autre joueur pour valider l'échange.

Si vous souhaitez annuler la sélection d'un joueur, sélectionnez le même joueur une seconde fois.

Répétez ce processus jusqu'à ce que vous soyez entièrement satisfait de la composition de l'équipe.

Les icônes de ce menu peuvent être utilisées pour afficher d'autres menus et options.

Pénalités (Penalty Points) :

Cet écran indique les avertissements et exclusions pour chaque joueur au cours des matches récents.

Cela vous permet d'ajuster votre composition et de garantir que les joueurs clés sont disponibles pour les matches importants.

Date	Penalty Points	Player One
THU 21 AUG 1998		SCUNTHORPE UTD
	Current Ban	Pts
★ G Atkinson	2	0
0 ★ D Stamp	0	1
		Next Ban

Blessures (Injuries) :

Cet écran vous fournira une liste montrant tous les joueurs de l'équipe blessés.

Il détaille le type de blessure qu'ils ont subie et la durée pendant laquelle ils seront absents.

Lorsqu'un joueur est blessé, il ne peut pas être sélectionné dans la composition de l'équipe et doit être remplacé par un autre joueur de l'équipe.

PREMIER MANAGER 64**Statistiques (Statistics) :**

Cet écran affiche la liste complète des équipes, avec des notes plus détaillées pour chaque joueur.

Utilisez les flèches "Haut/Bas" pour faire défiler la liste complète des équipes.



(P) Passing in Tackling

(S) Tirs

(H) Heading/Handling

(P) Pace

(S) Endurance

(C) Contrôle

Entraînement (Training) :

Cet écran vous permet de spécifier le programme d'entraînement de chaque joueur.

Une liste complète des équipes sera présentée montrant chaque joueur, ses notes personnelles et son niveau d'entraînement actuel.

Utilisez les flèches "Haut/Bas" pour faire défiler la liste complète des joueurs.

Vous pouvez répartir le temps d'entraînement de chaque joueur entre trois catégories :

Date	Training	Player One
SUN 22 AUG 1992		1000 0000
1	★ N Martyn	Fit % Skill Rest Fitness
2	★ A Hoaland	
3	★ D Robertson	
4	★ D Hopkin	
5	★ M Hiden	
6	★ L Radobe	
7	★ I Bowyer	
8	★ D Batty	
9	★ J Hasselbaink	
10	★ C Wijghard	
11	★ H Kewell	

PREMIER MANAGER 64**1. Compétence (Skill) :**

Permet aux joueurs de pratiquer des compétences spécifiques, en fonction de leur position de jeu actuelle.

Les statistiques appropriées changeront à mesure que le niveau de compétence de chaque joueur s'améliorera.

2. Repos (Rest) :

Accordez du temps de récupération aux joueurs qui travaillent dur.

Si vous ne permettez pas aux joueurs de se reposer, leur forme physique et leurs compétences pourraient en souffrir.

3. Remise en forme (Fitness) :

Vous pouvez ajuster ces paramètres pour chaque joueur.

Sélectionnez un joueur, puis utilisez les options "Skill and Fitness" pour ajuster la durée.

Tactiques (Team Tactics) :

Cet écran permet d'ajuster la tactique, le style de jeu, la composition et la formation de votre équipe.



PREMIER MANAGER 64

1.

La liste de l'équipe peut être utilisée pour ajuster la composition de votre équipe, tout comme dans le menu "Equipe et Formation".

2.

Indique les forces de l'équipe pour chaque poste : gardiens de but (vert), défenseurs (bleu), milieux de terrain (jaune) et attaquants (rouge). Ces notes changeront en fonction de vos choix.

3.

Le style de jeu de l'équipe peut être ajusté en utilisant les options "Defensive Style" (Type de défense) et "Passing Style" (Type de passes).

4.

Utilisez l'option "Formation" pour modifier la configurations actuelle.

5.

Affiche l'aperçu de votre équipe après les modifications apportées.

Contrats (Contracts) :

L'écran Contrats affiche une liste complète de l'équipe, montrant les détails personnels de chacun de vos joueurs.

Vous pouvez faire défiler la liste complète des joueurs à l'aide des flèches "Haut/Bas".

Pour consulter le contrat d'un joueur, sélectionnez son nom dans la liste.

Vous aurez ainsi accès au profil du joueur, à ses compétences, à ses statistiques, et aux informations de son contrat actuel.

Plusieurs options seront proposées pour modifier le contrat du joueur :

Date	Contracts	Player One			
THU 21 AUG 1998		15/25			
Age	Mths	Wage	Status		
1	★ P Parkinson	30	11	14,500	
15	★ R Fleck	33	11	17,000	
	★ K McPherson	34	11	14,450	
7	★ R Houghton	36	11	11,700	
13	★ J Lambert	24	11	1,950	
14	★ S Macfarlane	27	22	11,750	
12	★ G Davies	24	22	12,500	
1	★ S Howie	26	23	12,600	
5	★ J Pulstan	30	23	18,500	
8	★ J Midgley	26	25	14,350	
11	★ G Breiner	29	25	12,050	

PREMIER MANAGER 64

Libérer le joueur (Release Player) :

Permet au joueur de quitter l'équipe, sans obtenir au préalable un accord de transfert.

Liste de transfert (Transfer List) :

Placez le joueur sélectionné sur la liste de transfert, avec une valeur spécifique.

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous devrez saisir la valeur du joueur.

Il s'agit du prix demandé pour le joueur.

Liste de transfert - Joueur libre (Free list) :

Placez le joueur sélectionné sur la liste de transfert sans aucun frais de transfert.

Réviser le contrat (Review Contract) :

Réviser le contrat actuel de votre joueur avec l'équipe à l'aide de l'écran Négociations.

L'écran Négociations vous permettra de négocier de nouveaux termes et conditions pour le contrat d'un joueur :

Salaire hebdomadaire (Weekly Wage) :

Définissez le nouveau salaire hebdomadaire proposé au joueur.

Durée du contrat (Contract Term) :

Définissez la durée pendant laquelle ce contrat doit être exécuté.

Chaque contrat a une durée minimale de 1 an.

Bonus :

Spécifiez un bonus comme incitation supplémentaire pour le joueur.

Il peut s'agir d'une incitation non liée à la performance ou d'une prime pour l'accomplissement de tâches spécifiques.

Avant que les conditions révisées ne soient proposées au joueur, vous devrez sélectionner "Finalise Offer".

Vous pouvez également annuler l'offre en sélectionnant "Contracts".

PREMIER MANAGER 64

Lorsqu'une autre équipe vous contacte concernant la disponibilité d'un joueur, l'écran "Offer For Player" s'affichera.

Celui-ci indique le joueur qui vous intéresse, sa valeur actuelle et une offre d'achat.

Si vous souhaitez accepter l'offre et vendre le joueur, sélectionnez "Accept".

Si vous n'êtes pas satisfait de l'offre, sélectionnez "Reject".

Adversaires (Opposition) :

L'écran "Opposition" vous permettra de visualiser la composition et les notes de l'équipe que vous devez affronter lors du prochain match.

Vous devriez ensuite pouvoir utiliser ces informations pour ajuster la tactique et la configuration de votre équipe pour le match.

Date SUN 22 AUG 1998

Opposition

Player One LIVERPOOL

Liverpool

1	D James	★★★★
2	V Heggem	★★★★
3	S Bjarnebye	★★★★
4	J Redknapp	★★★★
5	D Matteo	★★★★
6	B Kvarme	★★★★
7	S McManaman	★★★★
8	P Ince	★★★★
9	M Owen	★★★★
10	R Fowler	★★★★
11	P Berger	★★★★

Team Rating ★★★★★

AI Attack

Team Strength

Weak Strong

Continue

PREMIER MANAGER 64**MATCH SUIVANT**

Une fois que vous avez géré la gestion quotidienne du club et formé soigneusement votre équipe, il est temps de mettre toutes ces théories du football à l'épreuve.

Les qualifications de la Super League seront annoncées et vous pourrez commencer vos préparatifs de pré-saison.

Lancer votre équipe dans un jeu peut être une grande expérience d'apprentissage pour tout manager !



Heureusement, chaque saison débutera avec la possibilité de disputer quatre matchs amicaux de pré-saison.

Cela vous donne l'occasion d'expérimenter avec l'équipe, en essayant différentes formations, tactiques et alignements.

Utilisez les icônes de division pour sélectionner une division spécifique et présenter les listes d'équipe.

Votre choix d'équipes sera limité selon la division actuelle de votre club.

Utilisez les flèches "Haut/Bas" pour faire défiler les équipes disponibles dans la liste, puis sélectionnez le maillot de l'adversaire souhaité.

L'option "Skip Match" permettra de sauter un match, ce qui donnera à votre équipe plus de temps pour améliorer sa condition physique générale et se concentrer sur les séances d'entraînement.

Si vous faites une erreur, il est possible d'annuler une partie amicale.

Sélectionnez le match que vous souhaitez supprimer, puis sélectionnez soit un nouvel adversaire, soit l'option "Skip Match".

Lorsque vous êtes satisfait de la sélection des parties amicales, sélectionnez "Continue".

Ces matchs devraient vous indiquer vos points forts et vos points faibles.

PREMIER MANAGER 64

Lorsque vous commencez à jouer, la date (dans le coin supérieur gauche de l'écran) avancera jusqu'à la date de votre prochain match. Lorsque votre équipe doit jouer, l'écran "Match" affichera les informations suivantes :

Voir et modifier l'équipe (View & Change Squad)

Apportez des modifications de dernière minute à la composition de l'équipe et aux tactiques.



1. La liste de l'équipe indique le numéro de position, le nom, les compétences et le niveau de forme physique actuel de chaque joueur. Pour déplacer des joueurs vers de nouvelles positions, sélectionnez le premier joueur que vous souhaitez déplacer, puis sélectionnez un autre joueur pour terminer l'échange. Si vous souhaitez désélectionner un joueur plutôt que de terminer le déplacement, sélectionnez le nom du joueur une seconde fois. Vous pouvez répéter ce processus jusqu'à ce que vous soyez entièrement satisfait de l'équipe.

2. L'affichage du terrain indique la composition et la formation actuelles de l'équipe. Le menu "Team Tactics" peut également être utilisé pour ajuster les tactiques et le style de jeu de votre équipe. Reportez-vous à la section "Équipe" plus haut dans le manuel pour plus de détails.

PREMIER MANAGER 64**Commencer à Jouer (Start Game)**

Permet de démarrer le match et afficher l'écran du live. Celui-ci affiche des détails sur les deux équipes et leur progression pendant le match.



1.
La composition actuelle de chaque équipe sera affichée, indiquant le nom de chaque joueur et toutes les icônes indicatrices pertinentes. Celles-ci apparaîtront pour indiquer quand un joueur a été blessé, a reçu un avertissement ou a marqué un but. Les blessures sont signalées par un carton blanc avec une lettre rouge H. Les cartons rouges ou jaunes indiquent les avertissements donnés à un joueur par l'arbitre. Le nombre de buts marqués par le joueur sera également affiché.

2.
Cet écran montre une comparaison de la qualité de jeu de chaque équipe. Ces détails changent constamment au fur et à mesure du match. Les barres indiquent le pourcentage de possession et de domination du terrain par chaque équipe. D'autres statistiques seront également affichées, indiquant des informations supplémentaires sur le match.

PREMIER MANAGER 64

Pour effectuer des changements d'équipe pendant le match (comme des remplacements ou des changements de position), appuyez sur le Bouton A pour mettre le jeu en pause.

Cela permettra d'afficher l'écran "Remplacement" (Substitutions), où vous pourrez apporter des modifications en cours de partie.

Pour plus de détails sur ce menu, reportez-vous à la section "Voir et modifier l'équipe" plus haut dans le manuel.

Une fois le match terminé, vous pourrez voir des informations sur les joueurs en sélectionnant "Statistiques/Notes" (Statistics/Ratings) ou "Buteurs/Cartons" (Scorers/Card).

Lorsque vous avez fini de visualiser les détails, sélectionnez "Continue" pour accéder à l'écran des résultats du match.

Passer les Moments Forts (Skip to Highlights)

Vous pouvez regarder une couverture télévisée complète de chaque match joué par votre équipe.

L'option "Skip to Highlights" vous permet de regarder les moments forts sans connaître le score au préalable, afin que vous puissiez vivre toute l'excitation au fur et à mesure !

Une fois que vous aurez activé cette option, les remplacements et les changements de position seront effectués automatiquement.

Appuyez sur le Bouton A pour passer l'action importante et montrer l'action suivante.

Appuyez sur le Bouton B pour quitter.

Appuyez sur le Bouton Start pour mettre le match en pause.

Résultat du Match (Match Results)

Consultez le résultat final du match avec des détails sur les buts marqués et les cartons reçus.

À partir de là, vous pouvez également choisir d'afficher les temps forts du match, qui rejoueront toute l'action de ce match.

Reportez-vous à la section "Skip to Highlights" pour plus de détails.

Vous serez alors informé des matchs à venir dans le menu "Calendrier" (Fixtures).

PREMIER MANAGER 64

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder vos données de jeu actuelles, allez dans le menu "Fichier" (GameFile) et sélectionnez l'emplacement où la partie doit être sauvegardée.

La sauvegarde peut être réalisée soit sur la cartouche du jeu, soit sur le Controller Pak (si disponible).

Si aucun Controller Pak n'est disponible, vous serez alors directement redirigé vers le menu "GamePak".

Pour sauvegarder votre jeu sur la cartouche du jeu, sélectionnez "Enregistrer" (Save).

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie sur la cartouche.

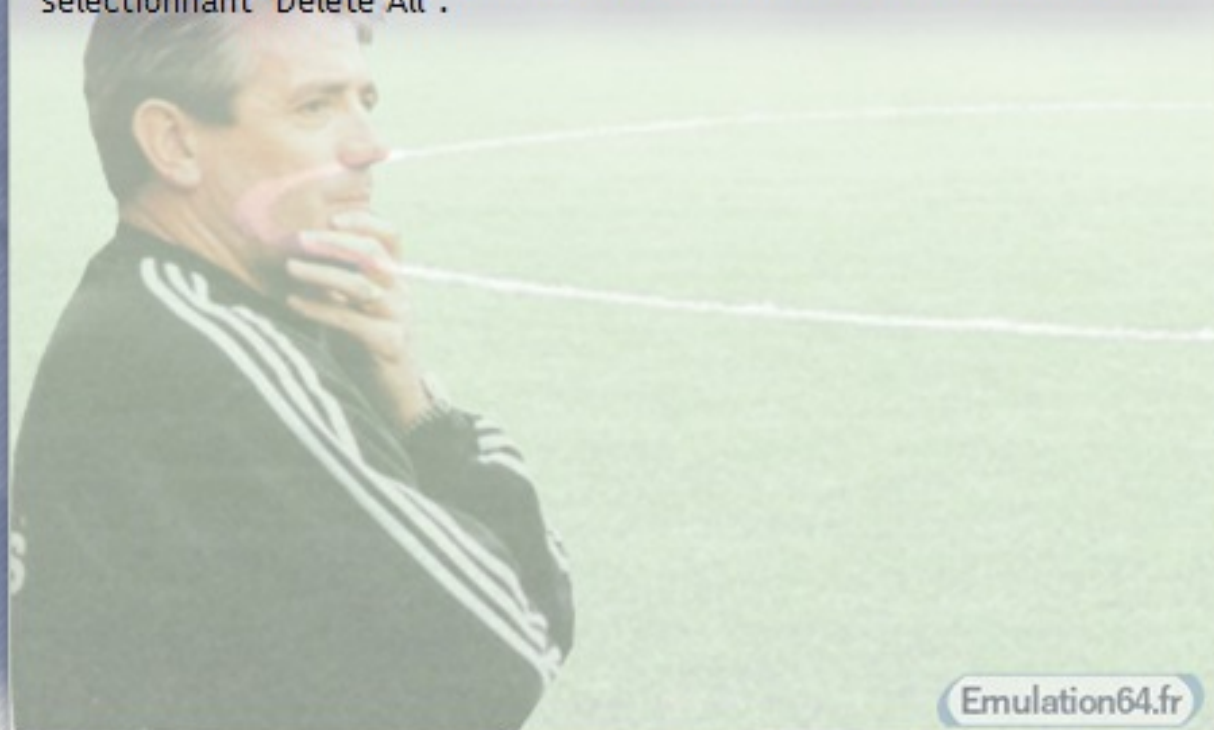
En sauvegardant, cela écrasera toutes les données de jeu précédemment stockées.

Pour sauvegarder votre jeu sur un Controller Pak, sélectionnez "Enregistrer" (Save).

Ce jeu nécessite 123 pages pour sauvegarder correctement les données. Il s'agit d'un Controller Pak complet.

Si vous souhaitez supprimer des données et créer de l'espace libre, sélectionnez la sauvegarde que vous souhaitez supprimer, puis sélectionnez "Delete Game".

Vous pouvez également supprimer tout le contenu du Controller Pak en sélectionnant "Delete All".



PREMIER MANAGER 64**OPTIONS**

Vous pouvez accéder au menu Options soit en sélectionnant "Options" dans le menu principal, soit en appuyant sur le Bouton Z.

**Redémarrer le jeu (Restart Game) :**

Cette option vous donnera la possibilité de quitter le jeu en cours. Si vous souhaitez redémarrer, choisissez "Yes" pour quitter le jeu et revenir au menu titre. Si vous avez changé d'avis, sélectionnez "No".

Durée du match (Match Length) :

Définissez la durée du match en temps réel.

Sélection automatique d'équipe (Auto Select Team) :

Activer cette option vous fournira un peu d'aide lors de la création de la composition de votre équipe. Avant le début de chaque match, une composition solide sera automatiquement sélectionnée pour votre équipe. Si vous préférez organiser vous-même l'équipe, désactivez simplement cette option.

Temps forts (Highlights) :

Vous pouvez activer ou désactiver les temps forts du match. L'activation des temps forts vous permettra de visionner les rediffusions télévisées après chaque match.

PREMIER MANAGER 64

Volume de la musique (Music Volume) :

*Le volume de la musique actuel est indiqué par une barre.
Au fur et à mesure que vous réglez le niveau de volume, la barre
changera pour afficher le nouveau niveau de volume.*

Effets sonores (Sound Effects) :

*Le volume actuel des effets sonores est indiqué par une barre.
Au fur et à mesure que vous réglez le niveau de volume, la barre
changera pour afficher le nouveau niveau de volume.*



Emulation64.fr

PREMIER MANAGER 64

FIN DE JEU

Si le conseil d'administration perd confiance en vous et en votre travail, vous vous retrouverez en grande difficulté.

Il peut s'agir d'un groupe de personnes délicates, certains diront même "trop réactifs", mais s'ils ne sont pas satisfaits, vous aurez un gros problème !

Assurez-vous que les finances du club soient toujours saines, prenez soin des joueurs et pensez aux supporters.

Si vous négligez vos responsabilités, le conseil d'administration n'aura aucun mal à organiser votre licenciement !



Emulation64.fr