

MISTRZ POLSKI '96

MANAGER PIŁKARSKI

LIGA POLSKA



INSTRUKCJA OBSŁUGI



MISTRZ POLSKI '96

W tej grze możesz wcielić się w menedżera jednej z 90 polskich drużyn — począwszy od ekstraklasy, a skończywszy na IV lidze. Twoje zadanie polega na kierowaniu drużyną piłkarską i doprowadzeniu jej do I ligi, zdobyciu Mistrzostwa oraz Pucharu Polski w tym samym sezonie. Jest to zadanie dość trudne, ale z pewnością mu podolasz, jesteś przecież prawdziwym fachowcem i zapalonym kibicem polskiego futbolu!

I. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

1. Minimum 1 MB RAM, jeśli jednak nie masz co najmniej 2 MB RAM to program będzie miał ograniczone efekty dźwiękowe.

II. URUCHAMIANIE PROGRAMU

1. Uruchamianie z dysku

Po włożeniu pierwszego dysku program uruchamia się automatycznie.

2. Instalowanie na dysku twardym

Aby zainstalować grę na dysku twardym, należy uruchomić instalator i wykonywać jego polecenia.

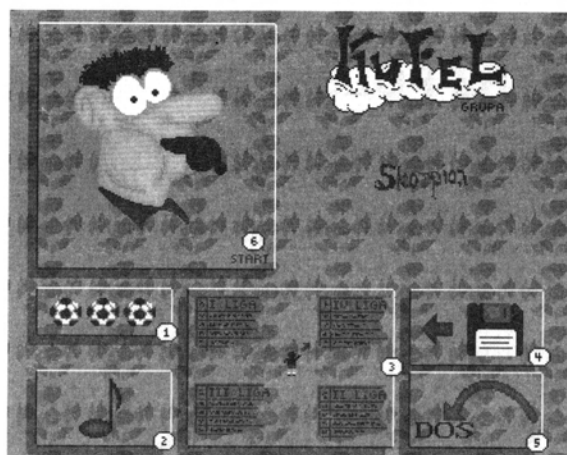
III. ZABEZPIECZENIE PRZED KOPIOWANIEM

Po uruchomieniu programu komputer zapyta Cię o hasło, które odczytasz z tabeli kodów. Komputer podaje nam dwie cyfry, pierwsza to numer kolumny a druga numer wiersza.

IV. EKRAN STARTOWY

Po wpisaniu hasła pokazuje nam się ekran startowy (rys.1), na którym możesz wybrać:

1. Włączanie/wyłączanie muzyki (ikona z nutą).
2. Stopień trudności (ikona z piłkami — trzy piłki łatwy, dwie — średni, jedna — trudny).
3. Od której ligi chcesz zaczynać (ikona z małym ludzikiem):
 - od czwartej ligi (ludzik ze strzałką na IV ligę).
 - od ligi, z której wybierzesz drużynę (ludzik ze znakami zapytania)
4. Dogrywanie nagranych wcześniej sytuacji.
5. Wyjście do DOS-u.
6. Start.



Ekran Startowy

V. WYBÓR DRUŻYNY

Po wybraniu startu musimy podać swoje imię i [ENTER]. Pojawi się ekran wyboru drużyny, na którym wybieramy drużynę, którą będziemy grać. Możemy:

- zmieniać ligę (ikona w prawym dolnym rogu)
- zaakceptować wybór (O.K.) lub [O.K.+EDYCJA]
- zobaczyć prawdziwe wiadomości o drużynie [?].



Wybór Drużyny



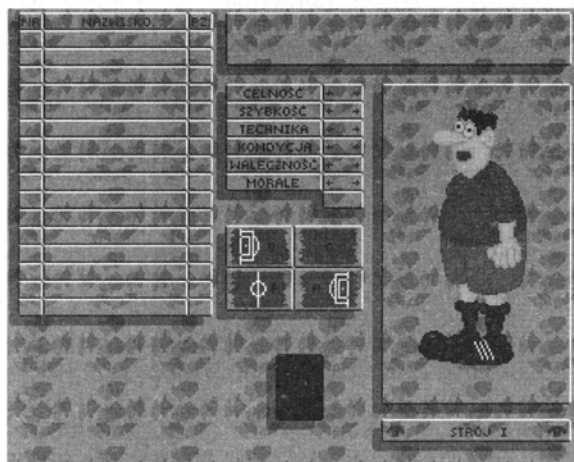
VI. EDYCJA DRUŻYNY

Gdy wybierzemy EDYCJĘ możemy:

- zmienić nazwiska zawodników (przez dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszy na nazwisko i wpisanie nowego)
- zmienić nazwę drużyny
- ustawić strój I i II (u siebie i na wyjeździe) klikając na koszulkę, spodenki lub getry

Po ustawieniu wszystkiego wychodzimy [drzwi]

Edycja Drużyny



EKRAN GŁÓWNY

Na tym ekranie znajdują się wszystkie główne opcje służące do obsługi programu.

1. USTAWIENIE — służy do ustawienia składu drużyny oraz wyboru formacji, którą będziemy grać.

- aby zmienić zawodników należy zaznaczyć nazwisko zawodnika (klikając na niego) i kliknąć na nazwisko zawodnika, z którym chcesz go zamienić.

- gdy chcesz zamienić zawodnika, który ma strzelać rzuty karne, wolne, różne lub być kapitanem, należy kliknięciem zaznaczyć zawodnika i kliknąć na odpowiednią ikonę: (od góry) rzut karny, rzut wolny, rzut różny, kapitan.

- aby ustalić formację drużyny trzeba wejść do następnego ekranu (ikona z '16' koło drzwi) i kliknąć na pasujące nam ustawienie. Wszyscy zawodnicy powinni grać na swoich pozycjach, można to sprawdzić na boisku (po prawej stronie), na którym znajdują się koszulki z literowymi symbolami pozycji.



B — bramkarz

O — obrońca

P — pomocnik

A — napastnik

- klikając na ikonę PRZECIWNIK można zobaczyć, jakim ustawieniem gra nasz przeciwnik oraz jego skład.

- jeśli chcemy zobaczyć cechy naszych zawodników klikamy na nazwisko, któregośkolwiek z nich

- klikając prawym klawiszem na nazwisko zawodnika, możemy przeprowadzić z nim rozmowę, klikając na ikonę ROZMOWA

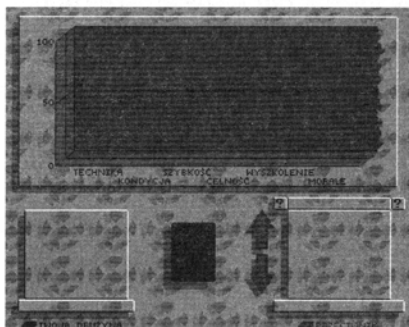


Ustawienie

2. DRUŻYNA — dzięki tej opcji możesz porównać cechy swojej drużyny z inną. Możesz także zobaczyć inne informacje (np. pojemność stadionu, adres, telefon, barwy, największe sukcesy itd.) o innych drużynach (tylko I i II liga).

- drużynę (tę, z którą porównujemy) zmieniamy klikając na strzałki (zaraz po wejściu do opcji będziesz miał tę drużynę, z którą rozegrasz następny mecz).

- ligę zmieniamy po kliknięciu na numer ligi.



Drużyna - Cechy

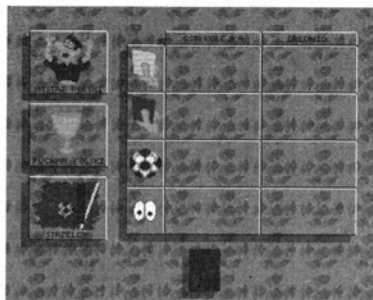


3. STATYSTYKI — w tej opcji możesz zobaczyć statystykę ostatniej kolejki (ile było żółtych i czerwonych kartek, ile wpadło goli i ile przyszło widzów).

Możemy również obejrzeć wiadomości historyczne, takie jak:

- Mistrzowie Polski w latach 1921-1995
- Zdobywcy Pucharu Polski w latach 1926-1995
- Królowie Strzelców 1921-1995

Statystyki



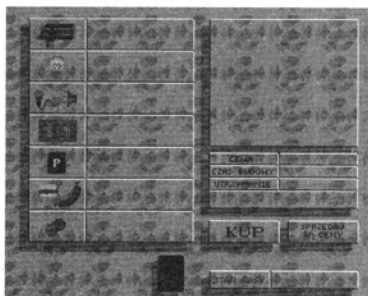
4. STADION — tutaj możesz rozbudować swój stadion. Masz do wyboru:

- ławki i krzeselka (więcej ludzi przyjdzie na mecz)
- oświetlenie małe i duże
- pomieszczenia do prowadzenia transmisji telewizyjnych i radiowych (dochody z transmisji)
- tablice świetlne i ekran reklamowo-informacyjny (wpływy z reklam)
- parking zwykły i strzeżony (dochody z parkingu)
- budki z hotdogami i restaurację
- siłownię i basen

Aby coś wybudować należy kliknąć na ikonę tę rzecz symbolizującą, a następnie na ikonę KUP.

Wybudowany budynek możemy również sprzedać klikając na ikonę SPRZEDAJ Dostajemy połowę ceny.

Stadion

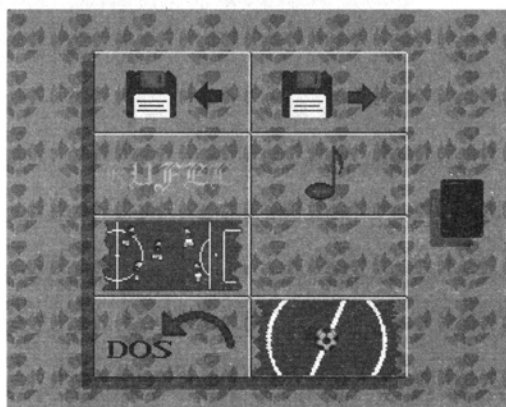




5. OPCJE — tutaj możesz:

- nagrać sytuację na dyskietkę i odtworzyć ją. Aby to uczynić należy wybrać miejsce, gdzie dana sytuacja ma być nagrana i podać swoją nazwę. Jeżeli zapis o tej samej nazwie już istnieje to można dokonać nagrania klikając dwa razy. Żeby coś nagrać musimy mieć dyskietkę z co najmniej 25 kilobajtami wolnego miejsca.

- uzyskać informację o autorach
- wł/wy muzyki, efektów
- wł/wy oglądania akcji
- ustawić sposób rozgrywania meczu: oglądanie całego meczu (ikona z całym boiskiem) po połowie meczu pokazuje się wynik i ewentualnie można coś zmienić w składzie lub ustawieniu (ikona z przerwanyym na pół boiskiem)
- wyjście do DOS-u
- restart gry



Opcje

6. MECZ — gdy klikniesz na tę ikonę będziesz grał mecz. Podczas trwania meczu, gdy chcesz coś zmienić w drużynie musisz przytrzymać lewy przycisk myszy.

7. TRENING — opcja, w której możesz wytrenować jednego lub wszystkich zawodników.

- gdy chcesz wytrenować jednego zawodnika musisz ustawić sposób treningu na indywidualny, wybrać zawodnika, którego chcesz wytrenować i kliknąć na ciesz, którą chcesz wytrenować.

- jeśli chcesz trenować całą drużynę, to sposób treningu musisz ustawić na trening grupowy i kliknąć na ciesz, którą chcesz trenować.



8. TABELLE — możesz tutaj obejrzeć tabelę wszystkich lig

1-5 — zestaw par lig I, IIa, IIb, III i IV

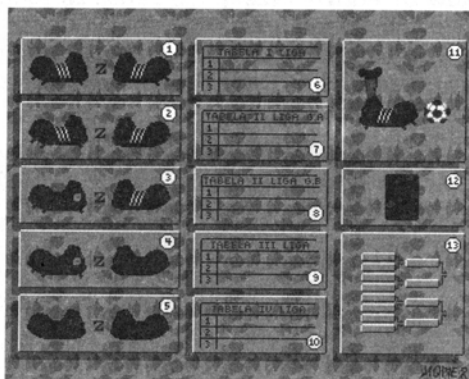
6-10 — tabelę ligowe I, IIa, IIb, III, IV

11 — królowie strzelców twojej ligi i ile, kto strzelił bramek z twojej drużyny

12 — wyjście

13 — tabela pucharowa

Tabele



9. FINANSE — możesz tutaj ustawić parametry wszystkich opcji związanych z finansami:

1 — ceny biletów

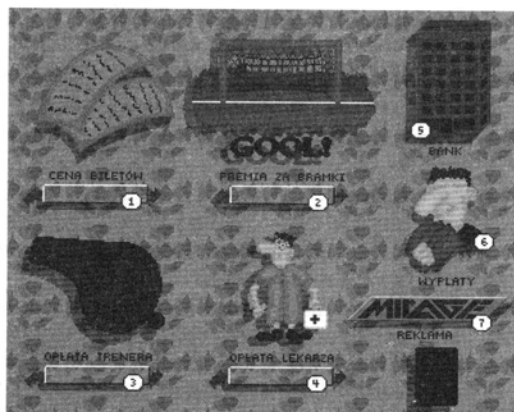
2 — premii za strzelenie gola

3 — wypłaty dla trenera (lepsze trenowanie zawodników)

4 — wypłat dla lekarze (szybciej mijają kontuzje)

5 — bank:

Finanse



Żadna część nie może być kopiowana, powielona, tłumaczona,
reprodukowana lub zredukowana do formy elektronicznej
odczytywalnej przez maszyny bez zgody właściciela programu.

Nieprzestrzeganie praw autorskich jest niezgodne z prawem
i będzie odpowiednio ścigane i karane.

Wszelkie prawa do programu i dokumentacji na terenie Polski
posiada MIRAGE Software.

MIRAGE

DYSTRYBUCJA W POLSCE
MIRAGE SOFTWARE & MEDIA
00-982 WARSZAWA
UL. GEN. ABRAHAMA 4
TEL. 671-7777
FAX. 671-7622
E-MAIL: MIRAGE@IKP.ATM.COM.PL