

actua SOCCER 3



actua
SPORTS

ZOO Digital Publishing
Presents...

Actua Soccer 3

© 2006 ZOO Digital Publishing

INSTALLATION UND SPIELSTART

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein (die bedruckte Seite nach oben).
2. Das Installationsprogramm wird nun automatisch gestartet. Wenn das Installationsprogramm nicht von selbst gestartet wird, doppelklicken Sie Arbeitsplatz und dann das CD-ROM-Symbol. Im nun geöffneten Fenster können Sie das Setup.exe Symbol anklicken und die Installation beginnen.
3. Folgen Sie nun bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf den Button Weiter, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
4. Das Installationsprogramm bietet Ihnen nun an, DirectX™ 9.0b zu installieren. Falls DirectX™ 9.0b oder eine höhere Version nicht installiert sind, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sicherzustellen, dass die Installation korrekt ausgeführt wird.

Starten des Spiels unter Windows®

Um das Spiel zu starten, wählen Sie das Actua-Soccer-3-Icon aus dem Startmenü Programme/ZOO Digital Publishing/Actua Soccer 3. Da Sie das Spiel unter Windows® starten, sollten so wenig andere Anwendungen wie möglich geöffnet sein.

Deinstallation unter Windows®

Sie können das Spiel deinstallieren, indem Sie Uninstall aus dem Actua-Soccer-3-Menü auswählen. Alternativ können Sie das Spiel unter Software in der Systemsteuerung deinstallieren. Wählen Sie aus der Liste das Programm Actua Soccer 3 und klicken dann auf Hinzufügen/Entfernen, um das Spiel wieder von der Festplatte zu löschen.

Maus- und Soundtreiber sowie Joysticks konfigurieren

Eventuell müssen Sie die Einstellung Ihrer Maus, Soundkarte und Ihres Joysticks von Windows® aus konfigurieren, damit Sie sie in Actua Soccer 3 verwenden können. Hierzu rufen Sie bitte den entsprechenden Eintrag in Ihrer Systemsteuerung auf. Folgen Sie hierbei bitte sorgfältig den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft.

Bitte lesen Sie auch die Datei Readme auf der CD-ROM zu letzten Änderungen, die nicht in diesem Handbuch enthalten sind. Sie können die Datei öffnen, indem Sie das Icon Readme unter Start/Programme/ZOO Digital Publishing/Actua Soccer 3 auswählen.

HAUPTMENÜ

Sobald Actua Soccer 3 geladen wurde, erscheint das Hauptmenü. Es beinhaltet eine Reihe von Optionen und Symbolen, mit denen Sie die Spielarten festlegen und Spieleinstellungen vornehmen können. Bevor Sie jetzt gleich mit dem Spiel beginnen, lesen Sie noch den Rest des Handbuchs, damit Sie das Spiel richtig konfigurieren können. Mit der Maus können Sie die Optionen wählen.



- (1) Freundschaftsspiel**
- (2) Pokal**
- (3) Saison**
- (4) Training**
- (5) Mehrspieler**
- (6) Editor**
- (7) Optionen & Einstellungen**



Mit dem Pfeilsymbol können Sie ein Menü wieder verlassen und zum vorherigen zurückkehren.



Über das Symbol Verlassen können Sie ebenfalls Menüs und laufende Wettbewerbe wieder verlassen. Wählen Sie im Hauptmenü Beenden, wird das Spiel beendet, und Sie kehren zurück zu Windows. Nähere Informationen hierzu finden Sie weiter unten im Kapitel Optionen & Einstellungen.

Wenn Sie das aktuelle Menü verlassen wollen und zum nächsten möchten, wählen Sie bitte OK. Durch Wählen des Symbols OK im Hauptmenü können Sie ein Schnelles Spiel beginnen. Sie dürfen in diesem Fall keine andere Spielart wählen. Es handelt sich hierbei um ein Spiel mit zwei zufällig gewählten internationalen Teams.

(1) FREUNDSCHAFTSSPIEL

Starten Sie ein Freundschaftsspiel zwischen zwei beliebigen Teams. Ihnen wird dann eine Liste der vorhandenen Teams angezeigt, aus der Sie sich die beiden Mannschaften aussuchen können. Mit den oberen Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Ligen wechseln, sich danach mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts die Mannschaften dieser Liga ansehen. Es gibt zwei verschiedene Steuermöglichkeiten für die Teams: Mensch oder CPU (Computer):



Mensch



CPU

Mindestens ein Team muß auf menschliche Steuerung gestellt werden. Klicken Sie auf den Teamnamen, um die Steuerungsmethode zu wechseln. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, wählen Sie bitte die OK zum Fortsetzen.

Bevor ein Spiel mit einem menschlichen Spieler stattfindet, wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Lesen Sie bitte das Kapitel Einstellungen vor dem Spiel & Informationen weiter unten zu näheren Informationen. Nach dem Spiel haben Sie die Möglichkeit, wieder zu den Menüs zurückzukehren oder mit denselben Teams noch ein Spiel zu starten.

(2) POKAL

Es stehen drei verschiedene Pokalmodi zur Auswahl: Mini-Liga, K.O.-System und Eigene. Die beiden ersten starten vorgegebene Wettbewerbe, bei Eigene haben Sie die Möglichkeit, individuelle Turniere und Ligen etc. zu erstellen.

Mini-Liga

Sie können so an einer Mini-Liga teilnehmen, an der höchstens acht Mannschaften teilnehmen können. Diese Option führt Sie dann zur Teamauswahl, in der Sie eine komplette Liste aller Teams zu sehen bekommen. Sie können hier dann die Mannschaften wählen, die von Menschen gesteuert werden sollen. Wählen Sie den Teamnamen, um zwischen CPU und Mensch zu wechseln. Wenigstens ein Team muß auf Mensch gestellt sein, damit Sie fortfahren können. Anhand der Spielpläne und Ergebnisse können Sie das Abschneiden der

einzelnen Teams verfolgen. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie durch die Mini-Liga blättern. Bevor ein Spiel mit einem menschlichen Spieler stattfindet, wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Nächstes Spiel weiter unten.

K.O.-System

Sie können so an einem 4-64 Mannschaften umfassenden Wettbewerb teilnehmen. Sobald Sie die Anzahl der antretenden Teams gewählt haben, können Sie bestimmen, welche der internationalen Teams teilnehmen sollen. Sie können entweder alle teilnehmenden Teams selber bestimmen oder den Computer die Auswahl per Zufall vornehmen lassen. Um Ihre eigenen Teams zu wählen, klicken Sie die gewünschten an und weisen ihnen die Steuerung Mensch oder CPU zu. Wählen Sie dann OK, um den Wettkampf zu starten. Wenn Sie nicht genügend Teams bestimmt haben, können Sie dennoch OK wählen - die fehlenden Teams werden dann zufällig bestimmt. Wenigstens ein Team muß auf menschlicher Steuerung stehen. Wenn Sie mit den Teams zufrieden sind, wählen Sie OK zum Fortfahren.

Im Verlauf des Wettbewerbes werden Ihnen nähere Informationen über die einzelnen Runden angezeigt. Mit Hilfe der Tabellen, Spielpläne und Ergebnisse können Sie das Abschneiden der einzelnen Teams verfolgen. Bevor ein Spiel mit einem menschlichen Spieler stattfindet, wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Nächstes Spiel weiter unten.

Eigener Pokal

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, sich einen ganz individuellen Pokalwettbewerb zu schaffen. Sie können jede einzelne Runde des Wettbewerbs entweder als K.O.-System oder auch als Mini-Liga festlegen. Die jeweils möglichen Optionen hängen z.T. von den vorher getroffenen Vorgaben und dem System (K.O. oder Mini-Liga) ab.



Die K.O.-System-Optionen: Anzahl der Teams

Rundenanzahl

Auswärtsspiele

Verlängerung

Elfmeter

Runden

Übrige Teams

Die Mini-Liga-Optionen: Anzahl der Ligen

Teams pro Liga

Gegeneinander

Punkte für einen Sieg

Punkte für ein Unentschieden

Punkte für eine Niederlage

Teams, die weiterkommen

Übrige Teams

Stellen Sie die Anzahl der teilnehmenden Teams ein. Sie können nur für die erste Runde die Einstellungen vornehmen. In den weiteren werden automatisch die 'Übrigen Teams' übernommen.

Legen Sie die Anzahl der Spiele gegen dieselbe Mannschaft fest.

Legen Sie die Anzahl der Auswärtsspiele fest, die von Ihnen absolviert werden müssen.

Wählen Sie zwischen 30 Minuten normaler Verlängerung oder dem Golden Goal (GG). Sie können auch beides abstellen und nur 90 Minuten spielen.

Sollte am Ende noch kein Sieger feststehen, können Sie diesen so über ein Elfmeterschießen bestimmen lassen.

Legen Sie die Runden näher fest (z. B. HF - Halbfinale, VF - Viertelfinale). Diese Option wird durch die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften eingeschränkt.

Die Anzahl der Teams, die am Ende einer Runde übrigbleiben sollen. Wenn nur noch ein Team übrig bleibt, ist es automatisch der Sieger des Wettbewerbs und das Spiel beendet.

Legen Sie die Anzahl der Ligen in dieser Runde fest. Maximal acht sind hier möglich.

Legen Sie die Zahl der Teams in einer Liga fest. Automatisch werden die Teams gleichmäßig auf die Ligen aufgeteilt.

Hier stellen Sie ein, wie oft die Teams in einer Runde gegeneinander spielen sollen.

Die Anzahl der Punkte für einen Sieg.

Die Anzahl der Punkte für ein Unentschieden.

Die Anzahl der Punkte für eine Niederlage.

Die Zahl der sich qualifizierenden Teams in einer Mini-Liga.

Die Anzahl der Teams, die am Ende einer Runde übrigbleiben sollen. Wenn nur noch ein Team übrig bleibt, ist es automatisch Sieger des Wettbewerbs und das Spiel beendet.

Hinweis: Die Punkte für einen Sieg, ein Unentschieden und eine Niederlage dürfen nicht identisch sein.

Um einen Wettbewerb zu erstellen, gehen Sie bitte jede Runde einzeln durch und legen jede der Optionen fest. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Runden wechseln. Wenn in einer Runde nur noch ein Team übrig bleiben sollte, wird es automatisch als Sieger deklariert!

Sobald Sie jede Runde des Pokalwettbewerbs bestimmt haben, können Sie OK wählen und die teilnehmenden Mannschaften aussuchen. Ihnen werden an dieser Stelle zwei Spalten angezeigt: die Teamliste (sie zeigt alle Teams der gewählten Liga) und die gewählten Teams (alle Teams, die momentan teilnehmen würden). Mit den oberen Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den verschiedenen Ligen und Teamlisten wechseln, mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts dann durch die gewählte Teamliste blättern. Wenn Sie ein Team aus der Teamliste wählen, erscheint der entsprechende Name dann in der Liste der teilnehmenden Teams. Wenn Sie ein Team wieder entfernen möchten, wählen Sie den Namen des Teams einfach in der Liste der teilnehmenden Teams. Sie können ebenfalls durch die Liste der teilnehmenden Teams blättern, indem Sie die unteren Pfeilsymbole links/rechts anklicken. Wenn Sie die Teams zufällig auswählen lassen möchten, wählen Sie Zufällig. Sie können so schneller und einfacher die Teams auswählen. Wenn Sie alle Teams wieder entfernen und noch einmal ganz von vorn beginnen möchten, wählen Sie bitte die Option Zurücksetzen. Sobald Sie genügend Teams gewählt haben, wählen Sie OK zum Starten des Pokalwettbewerbs. Sie können jetzt festlegen, welche Teams von Menschen gesteuert werden sollen. Mit den Pfeilsymbolen links/ rechts können Sie durch die Teamliste blättern. Wählen Sie dann den Namen einer Mannschaft an, können Sie zwischen menschlicher und Computersteuerung wechseln.

Im Verlauf des Wettbewerbs werden Ihnen nähere Informationen über die einzelnen Runden angezeigt. Mit Hilfe der Tabellen, Spielpläne und Ergebnisse können Sie das Abschneiden der einzelnen Teams verfolgen. Vor dem Start einer Partie wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Lesen Sie bitte das Kapitel Einstellungen vor dem Spiel & Informationen weiter unten zu näheren Informationen.

(3) SAISON

Es stehen Ihnen hier zwei Modi zur Verfügung: Normale und Eigene Saison. Beim ersten starten Sie eine vorgegebene Saison, bei der eigenen können Sie selber den Austragungsmodus festlegen.

Normale Saison

Wenn Sie eine Normale Saison starten, gelangen Sie in den Auswahlbildschirm, in dem Sie die von Menschen gesteuerten Teams bestimmen können. Mit den oberen Pfeilsymbolen links/ rechts können Sie zwischen den Ligen wechseln und zu den verschiedenen Teamlisten gelangen. Wählen Sie dann die Teamnamen, um zwischen menschlicher- und CPU-Steuerung zu wechseln. Bevor Sie fortsetzen können, muß mindestens ein Team auf menschliche Steuerung gestellt worden sein. Sobald Sie alle menschlichen Spieler und dann OK gewählt haben, wird die Saison gestartet. Mit Hilfe der Tabellen, Spielpläne und Ergebnisse können Sie das Abschneiden der einzelnen Teams verfolgen. Mit den oberen Pfeilsymbolen links/



rechts können Sie zwischen den Tabellen wechseln, und mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts in der aktuellen Tabelle blättern. Vor dem Start einer Partie mit menschlicher Steuerung wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Während einer Saison können Sie nicht nur die Taktiken Ihres Teams managen, sondern auch die Zukunft der Mannschaft auf lange Sicht sichern, indem Sie sich mit dem Transfer von Spielern beschäftigen. Lesen Sie bitte das Kapitel Nächstes Spiel weiter unten zu näheren Informationen.

Eigene Saison

Wenn Sie eine Eigene Saison starten, können Sie folgende Optionen festlegen:

Anzahl der Teams

Stellen Sie die Anzahl der teilnehmenden Teams ein.

Gegeneinander

Hier stellen Sie ein, wie oft die Teams gegeneinander spielen sollen.

Punkte für einen Sieg

Die Anzahl der Punkte für einen Sieg.

Punkte für ein Unentschieden

Die Anzahl der Punkte für ein Unentschieden.

Punkte für eine Niederlage

Die Anzahl der Punkte für eine Niederlage.

Hinweis: Die Punkte für einen Sieg, ein Unentschieden und eine Niederlage dürfen nicht identisch sein.

Sobald Sie den Ligamodus bestimmt haben, können Sie OK wählen und die teilnehmenden Mannschaften aussuchen. Ihnen werden an dieser Stelle zwei Spalten angezeigt: die Teamliste (sie zeigt alle Teams der gewählten Liga) und die gewählten Teams (alle Teams, die momentan teilnehmen würden). Mit den oberen Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Ligen und somit den verschiedenen Teamlisten wechseln. Mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts können Sie durch die Teamliste blättern. Wenn Sie ein Team aus der Teamliste wählen, erscheint der jeweilige Name in der Liste der gewählten Teams. Wenn Sie ein Team wieder aus dem Wettbewerb nehmen möchten, wählen Sie den Namen einfach in der Liste der gewählten Teams. Mit den oberen Pfeilsymbolen links/ rechts können Sie zwischen allen Teams der Liga wechseln. Wenn Sie genügend Teams gewählt haben, wählen Sie OK, um den Wettkampf zu starten.

Vor dem Start einer Partie mit einem menschlichen Spieler wird Ihnen der Bildschirm für das nächste Spiel eingeblendet. Lesen Sie bitte das Kapitel Einstellungen vor dem Spiel & Informationen weiter unten zu näheren Informationen. Ihnen werden regelmäßig während der Liga Informationen über die Woche und Liga angezeigt. Mit Hilfe der Tabellen, Spielpläne und Ergebnisse können Sie das Abschneiden der einzelnen Teams verfolgen.

(4) TRAINING

Um die eigene Spielweise zu verbessern, sollten Sie das Training besuchen. Sie haben hier die Möglichkeit, verschiedene Bereiche zu trainieren:

Elfmeter	Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten als Schütze und Torwart. Nach jedem Schuß tauschen die beiden die Positionen. Sie können so also das Versenken und Halten trainieren! Zwei menschliche Spieler können die Elfmeter gegeneinander trainieren.
Spiel	Sie spielen als gesamtes Team nur gegen den gegnerischen Torhüter. Alle menschlichen Spieler müssen in einer Mannschaft spielen, da nur eine auf dem Platz steht.
Standardsituationen	Trainieren Sie mit Ihrer Mannschaft die ganz besonders wichtigen Standardsituationen, aus denen Sie Kapital schlagen sollten! Der Modus entspricht sonst dem 'Spiel', nur können Sie ein Foul pfeifen lassen und einen Freistoß einstudieren. Drücken Sie die Taste Doppelpaß/Zweikampf ausweichen, um an der Position des aktuellen Spielers ein Foul pfeifen zu lassen und von hier einen Freistoß schießen zu können! Lesen Sie bitte auch den Abschnitt Steuerung weiter unten zu näheren Informationen zur Steuerung.

Haben Sie sich für eine Trainingseinheit entschieden, wird Ihnen die Teamdatenbank angezeigt. Sie können aus dieser zwei Teams auswählen: Ihre eigene Mannschaft und den gegnerischen Torwart. Oben am Bildschirm können Sie eine der vorhandenen Teamlisten wählen. Mit den oberen Pfeilsymbolen links/rechts können Sie eine der Ligen auswählen. Wählen Sie einen Teamnamen, um zwischen den Steuermöglichkeiten Mensch und CPU zu wechseln. Mindestens ein Team muß von einem menschlicher Spieler gesteuert werden.

Sie können im Trainingsmodus unbegrenzt spielen. Wenn Sie das Trainingsspiel beenden möchten, gehen Sie in die Spieloptionen und wählen Spiel verlassen. Lesen Sie hierzu bitte auch das Kapitel Spieloptionen weiter unten.

(5) MEHRSPIELER

Über diese Option können bis zu acht menschliche Spieler in einem Match gegeneinander antreten, jeder auf seinem eigenen Computer. Selbst wenn Sie nur eine Actua-Soccer-3-CD besitzen, können dennoch mehrere Spieler an einem Spiel teilnehmen. Installieren Sie hierzu das Spiel wie am Anfang dieses Handbuchs beschrieben auf allen Computern (mindestens die typische Installation). Legen Sie dann die CD-ROM in das Laufwerk des Hosts. Der Host (oder auch Server) muß jetzt die Spieleinstellungen vornehmen und das Spiel starten. Er muß immer die CD-ROM in seinem Laufwerk haben, um das Spiel starten und spielen zu können. Bestimmte Features sind in einem Mehrspieler-Spiel nicht verfügbar. Der Host zeichnet sich für die Mehrspieler-Einstellungen und das Starten des Spiels verantwortlich. Die Clients können dann an einer Partie teilnehmen, die vom Host erstellt wurde.



Wenn Sie Mehrspieler anwählen, können Sie dann verschiedene Optionen für das Mehrspieler-Spiel festlegen. Wählen Sie bitte den Verbindungstyp, wobei Ihnen IPX, TCP/IP, Modem oder Nullmodem zur Verfügung stehen. Damit das Spiel über Modem oder ein Nullmodemkabel ordnungsgemäß ablaufen kann, müssen Sie noch diverse andere Einstellungen vornehmen:

Modem

Wählen Sie den Modemtyp, COM Port, die Baud Rate und den Init-String (lesen Sie bitte Details im Handbuch Ihres Modems nach). Wenn Sie an einer digitalen Vermittlungsstelle angeschlossen sind, wählen Sie bitte TON, bei einer analogen bitte PULS.

Nullmodem (Seriell)

Überprüfen Sie die Einstellungen für Ihre seriellen Anschlüsse und die Port-Einstellungen. Verbinden Sie dann die beiden Computer mit einem handelsüblichen Nullmodemkabel. Im Handbuch Ihres Computers sollten Sie nähere Informationen zur BAUDRATE finden.

Haben Sie den Verbindungstyp gewählt, müssen Sie entscheiden, ob Sie selber ein Spiel erstellen oder an einer bestehenden Partie teilnehmen möchten.

Einen Mehrspieler-Server starten

Wenn Sie selbst der Host sein möchten, stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl:

- Dediziert** Dies ist ein spezieller Mehrspieler Server, der zwar das Spiel kontrolliert, an dem aber kein Spieler selber mitspielen kann.
- Hybrid** Ein Hybrid-Server fungiert zwar auch als Server, doch ein Spieler kann ebenfalls an diesem PC mitspielen.

Haben Sie sich für die Art des Servers entschieden, müssen Sie einen Servernamen eingeben. Über diesen Namen können die anderen Spieler den Server identifizieren und an diesem Spiel teilnehmen. Wenn Sie an diesem Rechner ebenfalls ins Spiel eingreifen möchten, gibt Ihnen die Option Hybrid-Server die Möglichkeit, auch einen Spielernamen einzugeben. Dieser identifiziert die Spieler, die an der Partie teilnehmen.

Wählen Sie jetzt die beiden Mannschaften, die gegeneinander spielen sollen. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Ligen wechseln. Wählen Sie die zwei Teams, die im kommenden Spiel aufeinandertreffen sollen.

Bevor Sie das Spiel fortsetzen können, müssen Sie warten, bis sich alle Spieler für das Mitspielen entschieden haben. Als Zeichen hierfür erscheinen die Namen in einer der vorhandenen Spieler-Slots. Sie können jeden der Spieler dann einem Team zuordnen, indem Sie den Namen des Spielers auf die entsprechende Seite bringen. Es können nur menschliche Spieler an einem Mehrspieler-Spiel teilnehmen, keine Mannschaft darf vom Computer gesteuert werden. Als Server müssen Sie darauf achten, faire Teams zu bilden, damit das Spiel nicht zu einseitig wird! Sobald Sie alle Spiele zugeordnet haben, klicken Sie auf OK, um das Spiel zu starten.

Bei einer Partie mitspielen

Wenn Sie Mitspielen wählen, können Sie an einer bestehenden Partie teilnehmen. Geben Sie jetzt bitte Ihren Namen ein. Das Spiel sucht jetzt nach Actua-Soccer-3-Servern bei der momentan gewählten Verbindungsart. Die gefundenen werden Ihnen dann in einer Liste angezeigt. Um bei einem dieser Spiele mitzuspielen, wählen Sie den gewünschten Server aus der Liste und klicken dann auf OK. Sie werden dann vom Host einer der beiden Mannschaften zugeteilt. Der Host startet schließlich das Spiel für Sie.



(6) EDITOR

Mit dem Editor können Sie Ihre eigenen Teams und Spieler erstellen. Außerdem können Sie sich die Editor-Hilfetexte anzeigen lassen, um Sie durch den Prozeß zu führen, ein eigenes Team zu erstellen. Um mit dem nächsten Schritt der Anweisungen fortzufahren, drücken Sie die rechte Maustaste oder die Eingabetaste. Wenn Sie sich mit dem Editor vertraut gemacht haben, können Sie die Hilfetexte des Editors im Optionsmenü deaktivieren. Wenn Sie nähere

Informationen hierzu lesen möchten, schlagen Sie bitte im Kapitel Optionen & Einstellungen nach.

Wenn Sie im Editor sind, werden einige Optionen und die Listen der eigenen Teams erscheinen, die mit dem Editor erstellt wurden.

- Neu** Mit wählen der Option Neu, wird der Editor mit den Standard-Konfigurationen gestartet. Sie können jetzt ein neues Spiel erstellen.
- Laden** Wenn Sie ein hier erstelltes Team einladen möchten, wählen Sie das Team aus der Liste der eigenen Teams und klicken dann auf Laden.
- Speichern** Wenn Sie Ihr eigenes Team fertiggestellt haben, können Sie zu diesem Bildschirm zurückkehren, um Ihr neues Team zu speichern. Wählen Sie Speichern, um die Daten in der nächsten freien Position der Liste eigener Mannschaften zu speichern. Alternativ können Sie einen Teamnamen aus der Liste wählen und das ursprüngliche Team mit Speichern überschreiben. Wenn Sie Ihre Daten nicht speichern, sollten Sie sich bewußt sein, daß die Änderungen verloren gehen könnten.

Wenn Sie den Editor betreten haben, können Sie zwischen den verschiedenen Menüs wechseln, indem Sie folgende Optionen wählen: Teams, Spieler und Trikotsätze. Wenn Sie OK anklicken, gelangen Sie nacheinander zu den folgenden Menüs: Teameditor, Spielereditor und schließlich Trikotsatz-Editor.

Team editor

Im Menü Team editieren können Sie diverse Teameinstellungen vornehmen:

1. Taktik & Formation - Bestimmen Sie die Standardaufstellung, -formation und -taktik Ihres Teams. Im Kapitel Taktik finden Sie weitere Informationen zur Aufstellung des Teams.

2. Teamname - Dieser Name wird Ihr Team während des Spiels und in den Menübildschirmen identifizieren. Geben Sie den Namen über die Tastatur ein und drücken dann die Eingabetaste zur Bestätigung.

3. Flaggen - Wählen Sie eine Flagge, um die Nationalität Ihres Teams festzulegen. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie durch die Flaggenliste scrollen und eine Flagge Ihrer Wahl wählen. Die aktuelle Flagge wird oben am Bildschirm angezeigt.



Spielereditor

Im Spielereditor haben Sie die Möglichkeit, jeden Spieler Ihres Kaders zu modifizieren. Die Liste auf der linken Seite des Bildschirms zeigt die Namen Ihrer Spieler an.

1. Spielerliste - Benutzen Sie die Pfeilsymbole links/rechts, um zwischen den Spielerlisten Ihrer Mannschaft zu wechseln. Die vorgegebenen Namen werden angezeigt und geben die momentane Position des Spielers an. Wenn Sie

den Namen eines Spielers von der Liste wählen, werden seine persönlichen Daten und Statistiken angezeigt. Wenn Sie ihn anklicken, können Sie den Spieler nach Ihren Wünschen verändern. Über die Tastatur können Sie für ihn einen anderen Namen eingeben, und diesen dann mit der Eingabetaste bestätigen.

2. Platzanzeige - Die Platzanzeige zeigt die Position jedes einzelnen Spielers (einschließlich des gewählten). Wählen Sie auf der Anzeige eine neue Position, um diese zu verändern.

3. Physische Eigenschaften - Diese drei Optionen bestimmen die physischen Eigenschaften des Spielers. Hierzu zählen seine Hautfarbe, sein Geschlecht, seine Gesichtszüge und seine Haarfarbe.

4. Balken - Die persönlichen Werte des Spielers werden Ihnen in Form von Balken angezeigt; jeder von ihnen steht für eine andere Fähigkeit oder physische Eigenschaft: Kontrolle, Passen, Zweikampf, Schießen, Kopfbälle, Tempo, Gewicht (in Kg) und Größe (in cm). Um einen dieser Werte einzustellen, klicken Sie auf den relevanten Balken und verändern so die Position. Außerdem wird eine Zahl angezeigt, um die genaue Position des Reglers zu bestimmen. Sie können diese Werte nur ändern, wenn Ihnen genügend finanzielle Mittel zur Verfügung stehen. Für genauere Informationen über die finanziellen Grenzen lesen Sie bitte den Abschnitt Wert & Budget.

5. Kaufen - Die Option Kaufen ermöglicht Ihnen, existierende Spieler aus der Datenbank des Spiels zu kaufen, anstatt jede einzelne Option selbst zu bestimmen. Für nähere Informationen sehen Sie bitte im Kapitel Spieler kaufen weiter unten nach.

6. Wert & Budget - Diese Option zeigt den Wert des gewählten Spielers und Ihr Kapital an, das Sie zur Verfügung haben, um eine eigene Mannschaft zu erstellen. Während Sie die Werte Ihrer Spieler anpassen, müssen Sie im Rahmen eines bestimmten Budgets bleiben. Ändern Sie die Fähigkeiten eines Spielers, ändert sich das Budget entsprechend. Durch diese Einschränkung ist es möglich, daß Sie ein wirklich realistisches Team zusammenstellen, und nicht nur eine Mannschaft voll mit Starspielern schaffen, die in allem perfekt sind!

Spieler kaufen

Über die Option Kaufen können Sie Spieler aus der Datenbank kopieren und in Ihrem Team verwenden. Sie können sich so ein Traumteam aus realen Spielern zusammenstellen!

1. Liga wählen - Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den vorhandenen Ligen wechseln und die Teamlisten einsehen.

2. Teams - Mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Teams in der gewählten Liste wechseln und so das gewünschte aussuchen.

3. Spieler - In der Spielerliste finden Sie jeden Spieler, der in der gewählten Mannschaft spielt. Es werden Ihnen sein Wert, seine Position und seine Statistiken angezeigt. Mit den hier noch vorhandenen Pfeilsymbolen links/rechts können Sie jetzt durch die Spielerliste blättern.

4. Gekaufte Spieler - Hier werden Ihnen die Spieler angezeigt, die soeben erst gekauft wurden. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie durch die Liste schalten.

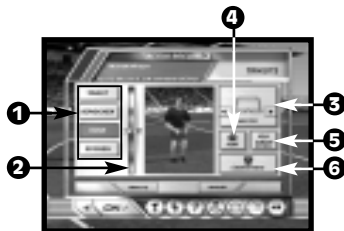


5. Investiert & Budget - An dieser Stelle sehen Sie das Geld, das Sie schon in die Neuverpflichtung von Spieler investiert haben, und welche Mittel Ihnen noch zur Verfügung stehen. Um einen Spieler zu kaufen, wählen Sie bitte seinen Namen aus der Spielerliste. Er wird dann in der Liste der gekauften Spieler erscheinen. Gleichzeitig wird Ihnen angezeigt, wieviel Geld Sie investiert haben. Wenn Sie den Kauf verwerfen möchten, wählen Sie einfach wieder den Namen des Spielers in der Liste der gekauften Spieler. Er wird dann wieder zurück auf den Transfermarkt gebracht, und Sie erhalten das Geld gutgeschrieben. Sind Sie mit Ihren Käufen fertig, wählen Sie bitte das Symbol OK, um zum Spielereitor zurückzukehren. Die verpflichteten Spieler erscheinen jetzt in der Spielerliste und ersetzen die alten Spieler. Die Kosten werden Ihnen in der Anzeige Wert & Budget angezeigt. Hier werden ebenfalls die Einkünfte berücksichtigt, die Sie durch den Verkauf von Spielern erhalten.

Trikoteditor

Im Trikoteditor haben Sie verschiedene Möglichkeiten, den Trikotsatz Ihres Teams festzulegen:

- 1. Teil des Trikots** - Wählen Sie den Teil des Trikots, den Sie ändern möchten: Bündchen, Hose oder Socken.
- 2. Farben** - Ihr Trikotsatz kann uni oder zweifarbig sein. Die Anzahl der Farben hängt jeweils vom gewählten Design ab. Um die Farben zu verändern, stellen Sie bitte die gewünschte am Regler ein. Im selben Moment wird sich die grafische Anzeige direkt anpassen.
- 3. Muster** - Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie hier ein Muster für das Trikot auswählen.
- 4. Heim/Auswärts** - Wählen Sie hier bitte, welches Trikot geändert werden soll: das für Heim- oder das für Auswärtsspiele.
- 5. Zurücksetzen** - Wählen Sie wieder das ursprüngliche Trikot aus.
- 6. Übernehmen** - Sie können so das Design eines bestehenden Teams übernehmen und für das eigene Trikot verwenden. Nähere Informationen hierzu finden Sie im folgenden Abschnitt.



Trikots übernehmen

Über diesen Menüpunkt können Sie von jeder Mannschaft in der Datenbank das Trikot übernehmen.

1. Ligaliste - Eine Liste aller vorhandenen Ligen. Mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts können Sie in der Liste blättern.

2. Teamliste - Eine Liste aller Teams in der momentan gewählten Liga. Mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts können Sie in der Teamliste blättern.

3. Heim/Auswärts - Mit diesem Schalter wechseln Sie zwischen dem Heim- und dem Auswärtstrikot der Teams.



Um eines der Trikots zu übernehmen, wählen Sie erst die Liga und dann das gewünschte Team. Schließlich müssen Sie sich noch für das Heim- oder Auswärtstrikot entscheiden. Das momentan gewählte Trikot wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Um dieses Trikot jetzt für das eigene Team zu übernehmen, wählen Sie bitte OK. Sie können ein übernommenes Trikot nicht mehr editieren, sobald Sie zum Trikoteditor zurückkehren.

(7) OPTIONEN & EINSTELLUNGEN



Trophäen-Raum

In diesem Raum können Sie sich die aktuellen Sieger in den verschiedenen Wettbewerben anzeigen lassen. Wenn Sie einen Pokalwettbewerb gewinnen oder in einer Liga als eine der ersten drei Mannschaften abschneiden sollten, wird Ihnen im Trophäen-Raum ein Pokal sowie ein Bonus-Code angezeigt. Diesen können Sie dann im Hauptmenü eingeben und so an neue Teams kommen. Sie erscheinen dann in den Teamlisten CHT 1 und CHT 2. Sie können mit diesen Teams an den verschiedenen Wettbewerben teilnehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Bonus-Codes weiter unten.



Spielstufe (Können)

In diesem Menü können Sie bestimmte Einstellungen vornehmen, die das Können der Spieler im Spiel beeinflussen. Bevor ein Spiel starten kann, müssen Sie eine von vier Stufen auswählen: Amateur, Semi-Pro, International oder Eigene. Sie können in diesem Menü die Schwierigkeiten auf jeder Stufe an Ihre Vorlieben anpassen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, sich auf bestimmte Fähigkeiten von Bekannten und Freunden einzustellen!



Wählen Sie aus den Optionen die Spielstufe, um sich die aktuelle anzeigen zu lassen. Sie können dann jede der Optionen wählen und zwischen den folgenden Einstellungen wählen:

Effet

Geben Sie die Menge des Effets an, mit der geschossen werden soll (eine Art Bogenlaterne). Sie können wählen zwischen Gering, Mittel, Hoch und Aus.

Schußhilfe

Soll dem Spieler beim Schießen aufs Tor geholfen werden?

Paßhilfe

Soll dem Spieler auch beim Passen unter die Arme gegriffen werden?

Auto-Abwehr

Spieler, die nicht von Ihnen selber gesteuert werden, laufen automatisch in die Abwehr und versuchen, den Gegner beim Angriff zu stören.

Schußfuß beachten

Viele Spieler haben einen starken Fuß. Diese Option legt fest, ob dies im Spiel eine Auswirkung haben soll.

Auto-Direktabnahme

Dies hilft Ihnen, den Ball leichter direkt abzunehmen, wenn Sie ein paar Probleme mit dem Timing haben.

Hilfepfeile

Pfeile erscheinen neben dem Fuß des Spielers und zeigen die Paß- oder Schußrichtung an. Sie erscheinen, wenn Sie die Option Steil links/rechts verwenden. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Steuerung im Spiel.

Torwart beim Elfmeter

Möchten Sie den eigenen Torwart bei einem Elfmeter steuern?

Fitneß

Die Spieler werden während einer Partie müde und erschöpft.

'Klebender Ball'

Selbst schnelle Spielzüge und Dribblings werden Ihnen so erleichtert.

Wenn Sie alle Änderungen verwerfen möchten, wählen Sie bitte die Option Standard.



Spieloptionen

Mit Hilfe der Spieloptionen können Sie das Spiel Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Sobald Sie einen Wettbewerb starten, werden einige dieser Einstellungen abgeschaltet und fest vorgegeben. Mit den nachfolgenden Optionen können Sie generelle Spieleinstellungen vornehmen:

Spielgeschwindigkeit

Stellen Sie die allgemeine Spielgeschwindigkeit ein.

Spiellänge

Legen Sie die Spiellänge in Echtzeit fest.

Verlängerung

Wenn nach 90 Minuten noch kein Sieger feststehen sollte, können Sie hier festlegen, ob eine Verlängerung gespielt werden soll. Wählen Sie zwischen kompletten 30 Minuten, dem 'Golden Goal' oder schalten die Verlängerung komplett aus.

Schiedsrichter

Entscheiden Sie sich für einen festen Schiedsrichter für die kommende Begegnung, oder lassen Sie einen zufällig bestimmen.

Transfers

Hier können Sie das Transfersystem ein- oder ausschalten, sowie dessen Auswirkungen auf die menschlichen Spieler festlegen.

Wind

Legen Sie die Windverhältnisse für das Spiel fest. Selbst die besten Spieler haben mit dem Wind zu kämpfen!

Credits

Hier sehen Sie, wem Sie dieses Spiel zu verdanken haben.

Die folgenden Optionen auf der linken Seite des Bildschirms decken die Regeln und sonstigen Geschehnisse während des Spiels ab:

Freistöße

Legen Sie fest, ob der Schiedsrichter Freistöße pfeifen soll oder nicht. Schalten Sie sie aus, werden die Karten ebenfalls abgeschaltet.

Verletzungen

Entscheiden Sie sich, ob sich die Spieler während der Partien verletzen können oder nicht.

Karten

Hier bestimmen Sie, ob die Schiedsrichter Karten für Fouls zeigen sollen. Wenn Sie die Freistöße oberhalb deaktiviert haben, können die Karten nicht eingeschaltet werden.

Wiederholungen

Schalten Sie diese Option ein, wird automatisch nach jedem Tor eine Wiederholung in Fernsehmanier abgespielt.

Auswechslungen

Sie erlauben so den Teams, Spieler zwecks Erschöpfung oder einfach so auszuwechseln!

Abseits

Haben Sie sich nicht immer schon mal ein Spiel ganz ohne Abseits gewünscht.

Elfmeter

Sollte am Ende noch kein Sieger feststehen, können Sie diesen so über ein Elfmeterschießen bestimmen lassen.



Gleiche Werte

Sie zwingen so beide Mannschaften, mit den gleichen Werten (Fähigkeiten) zu spielen. In diesem Spiel kommt es also nicht auf die Qualität Ihrer Mannschaft und der Spieler an, jetzt sind wirklich Sie selbst gefragt!

Spielernamen

Lassen Sie sich den Namen des gerade ballführenden Spielers anzeigen.

Übersicht

Lassen Sie sich eine kleine Übersicht des Platzes anzeigen, so daß Sie die Position der eigenen Mitspieler sehen können.

Editor-Hilfe

Ist diese Option eingeschaltet, werden Ihnen im Editor Hilfetexte angezeigt.

Standard

Setzen Sie alle Einstellungen auf die Standardvorgaben zurück.

**Steuerung**

Die Spieler können die Steuerung den eigenen Vorlieben anpassen. Wählen Sie hierzu einfach eines der Eingabegeräte. Ihnen wird jetzt eine Auflistung der momentanen Steuerung angezeigt. Um eine bestimmte Taste oder einen Button zu ändern, klicken Sie auf eine der Aktionen in der Liste und drücken dann die neue Taste oder den Button, der fortan diese Aktion steuern soll. In der Liste erscheint jetzt sofort die neue Steuerung. Wiederholen Sie den Vorgang beliebig oft für jede der Tasten.

**AV Options**

Mit diesen Optionen können Sie die Grafikanzeige und Soundwiedergabe des Spiels einstellen. In der Liste auf der linken Seite finden Sie die verschiedenen Auflösungen, die vom Spiel auf Ihrem Rechner unterstützt werden. Sie können hier ebenfalls einen bestimmten Renderer einstellen, über den die Grafikausgabe erfolgen soll. Mit den Soundbalken können Sie die Lautstärke verschiedener Programmteile anpassen: Gesamtlautstärke, Feldeffekte, Zuschauer, Musik und Kommentar. Für jede Lautstärke steht ein Balken stellvertretend. Möchten Sie diese ändern, wählen Sie den Schieberegler und passen die Lautstärke an.





Laden/Speichern

In diesem Menü können Sie Spieldaten laden, speichern oder auch wieder löschen. Zu diesen Daten zählen Spielstände des laufenden Wettbewerbs, Spieloptionen, Einstellungen sowie eigene Teams. Wenn Sie die Daten nicht speichern, würden diese automatisch gelöscht, wenn Sie das Spiel verlassen oder den Computer resetten. Ihnen wird in diesem Menü eine Liste aller Daten mit den Optionen Löschen, Laden und Speichern angezeigt.

Daten speichern - Sie können zu jeder Zeit den aktuellen Wettbewerb speichern, um das Spiel später an dieser Stelle wieder fortzusetzen. Sie haben die Möglichkeit, einen neuen Spielstand anzulegen oder einen bereits vorhandenen wieder zu überschreiben. Hierzu wählen Sie einfach einen Slot in der Dateiliste an (dies kann ein noch leerer oder bereits belegter zum Überschreiben sein). Klicken Sie dann auf die Option Speichern, können Sie einen Namen für diesen Spielstand eingeben. Sie sollten einen eindeutigen Namen wählen, damit Sie den Spielstand später wiedererkennen können! Drücken Sie schließlich bitte die Eingabetaste, um die Daten zu speichern.

Daten laden - Wenn Sie ein altes Spiel fortsetzen möchten, wählen Sie bitte den Spielstand aus der Liste und klicken dann auf die Option Laden. Sie setzen dann das Spiel an der Stelle fort, an der Sie es gespeichert haben.

Daten löschen - Im Laufe der Zeit werden Sie einige der alten Spielstände nicht mehr benötigen. Mit Hilfe der Option Löschen können Sie diese Dateien wieder von der Festplatte löschen und so mehr Speicherplatz freigeben. Wählen Sie hierzu einfach die gewünschte Datei und klicken auf die Option Löschen. Hiernach haben Sie wieder einen freien Eintrag in der Dateiliste.



Verlassen

Über das Symbol Verlassen können Sie immer wieder zurück zum Hauptmenü gelangen. Zuvor müssen Sie noch einmal eine Sicherheitsabfrage bestätigen, da Sie z. B. laufende Wettbewerbe so beim Zurückkehren zum Hauptmenü aufgeben würden. Sie sollten dann zuvor die Option Speichern verwenden. Befinden Sie sich im Hauptmenü und wählen dann von hieraus erneut die Option Verlassen, kehren Sie zu Windows zurück.

EINSTELLUNGEN VOR DEM SPIEL & INFORMATIONEN

Bevor Sie ein Spiel starten, erhalten Sie Informationen über jede Mannschaft und haben die Möglichkeit, Ihre Aufstellung, Formation und Taktik zu ändern.

Nächstes Spiel

Im Bildschirm Nächstes Spiel wird Ihnen die nachfolgende Begegnung mit menschlicher Beteiligung angezeigt. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie die Spielbedingungen sowie das Wetter und den Austragungsort. Um zwischen den verschiedenen Einstellungen dieser Optionen zu wechseln, verwenden Sie einfach die Pfeilsymbole links/rechts neben den Optionen. Diese können entweder fest eingestellt werden oder per Zufall (mit einem '?' gekennzeichnet bei der Wetteroption) ausgewählt werden. Bei der Zufallseinstellung wird der Computer für jeden Wettkampf eine neue Einstellung vornehmen.



Diverse Balken zeigen die Werte jedes Teams an; jeder von ihnen steht für eine andere Fähigkeit: (Ball-)Kontrolle (BA), Pässe (PÄ), Zweikämpfe (ZW), Schießen (SC), Tempo (TE) und Kopfbälle (KP). Wenn Sie das Setup-Symbol unter den Werten der Teams wählen, können Sie zum Taktikbildschirm gelangen und dann die Aufstellung der von Menschen gesteuerten Teams verändern. Lesen Sie das nachfolgende Kapitel zu weiteren Informationen hierzu. Sind Sie bereit, das folgende Spiel zu starten, wählen Sie bitte OK.

Taktik

Mit diesem Menü können Sie die Formation, Spielweise und das Angriffs- bzw. Abwehrverhalten Ihres Teams einstellen. Sie können sich auch den Taktikbildschirm der computergesteuerten Mannschaften anzeigen lassen, doch können Sie diese Taktiken nur einsehen. Änderungen können Sie nur in einem von Menschen gesteuerten Team vornehmen. Es gibt drei Möglichkeiten, die generelle Taktik Ihrer Mannschaft zu ändern:

- Angriffsstil** Legen Sie fest, wie die Bälle zwischen den Spielern gepaßt werden sollen.
- Spielweise** Legen Sie fest, was die Charakteristika der Spielweise des Teams sein sollen.
- Abwehrstil** Die bevorzugte Spielweise in der Abwehr.
- Formation** Sie können hier eine Vielzahl verschiedener Formationen auswählen. Die Anzeige zeigt Ihnen immer die aktuelle Aufstellung an.

Je nachdem, welche Spielart Sie gewählt haben, stehen Ihnen an dieser Stelle eventuell andere Menüs zur Verfügung: Mannschaft, Kurzliste, Ins Aufgebot aufnehmen, Kaufen und Verkaufen. Für weitere Informationen sehen Sie auch die jeweiligen Kapitel weiter unten im Handbuch. Wenn Sie mit allen Änderungen zufrieden sind, wählen Sie OK, um zum Bildschirm Nächstes Spiel zurückzukehren.



Mannschaft

In diesem Menü können Sie die aktuelle Aufstellung ansehen und ändern, so wie sie im nächsten Spiel aufzulaufen soll. Die Teamliste zeigt Ihnen eine komplette Liste Ihrer Spieler inklusive der Ersatzspieler und Reservisten. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie in der Spielerliste blättern. Wenn Sie einen Spieler wählen, werden seine Position auf der Feldgrafik und seine persönlichen Werte in Balkenform angezeigt. Jeder Balken steht für eine andere Fähigkeit: (Ball-)Kontrolle (BA), Pässe (PÄ), Schießen (SC), Tempo (TE), Zweikämpfe (ZW) und Kopfbälle (KP).

Um die Teameinstellung zu ändern, wählen Sie einfach den ersten Spieler, der seine Position ändern soll. Sein Name wird jetzt hervorgehoben, um zu zeigen, daß er gewählt wurde. Wenn Sie einen Spieler wieder abwählen möchten, wählen Sie seinen Namen einfach ein zweites Mal. Wenn Sie jetzt einen anderen Namen wählen, werden Sie zwei Balkenpaare sehen. Der rote zeigt die Statistik des ersten Spielers an, der blaue die des zweiten. So können Sie ganz einfach die beiden Spieler miteinander vergleichen. Wenn Sie jetzt den zweiten Spieler wählen, wird er mit dem ersten die Positionen tauschen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie mit der Aufstellung zufrieden sind.

Kurzliste

Während Sie mit internationalen Teams spielen, ermöglicht Ihnen das Kurzlisten-Menü, die Spieler Ihres Kaders auszutauschen. Die Spielerliste zeigt eine Auswahl von Spielern der nationalen Teams, die zur möglichen Wahl empfohlen werden. Diese Spieler wurden als die besten Alternativen zu Ihrer jetzigen Mannschaft eingestuft. Dies wird durch ihre momentanen Fähigkeiten bestimmt, wie diese im Vergleich zu den anderen Spielern stehen. Die rechte Spielerliste zeigt einige Spieler Ihrer Mannschaft an, deren Statistiken und Werte relativ schwach sind - im Vergleich mit den anderen Teammitgliedern. Diese schwachen Werte können auf mangelnde Fähigkeiten, Erschöpfung oder Verletzung zurückzuführen sein.

Um einen Spieler Ihrer Formation mit einem aus der Liste zu tauschen, wählen Sie den Spieler, den Sie entfernen möchten, und dann können Sie einen neuen Spieler von der Liste wählen. Hierdurch tauschen die beiden Spieler die Positionen. Sie können den Vorgang so lange wiederholen, bis Sie mit Ihrem Kader zufrieden sind.

Ins Aufgebot aufnehmen

Diese Menü ermöglicht es Ihnen, einen neuen internationalen Kader zu wählen. Dies geschieht ähnlich wie bei der Kurzliste. Hierbei wird jedoch nicht die Auswahl auf die empfohlenen Spieler reduziert. Wenn Sie dieses Menü verwenden, können Sie einen beliebigen Spieler Ihres Teams wählen.



1. Ligawahl
2. Teamliste
3. Spielerliste
4. Kaderliste

Mit den Pfeilsymbolen links/rechts neben der Ligawahl können Sie zwischen den vorhandenen Ligen wechseln. Zur selben Zeit werden die Teamlisten angezeigt. Mit den unteren Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen diesen Listen wechseln. Wenn Sie ein Team wählen, wird die Spielerliste mit den zur Verfügung stehenden Spielern angezeigt. Um einen Spieler aus Ihrem Kader zu nehmen und einen neuen Spieler zu wählen, wählen Sie erst den Spieler, den Sie aus dem Kader nehmen möchten, und dann den neuen Spieler. Daraufhin werden die beiden Spieler die Positionen tauschen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie mit der Aufstellung zufrieden sind.

Kaufen & Verkaufen

Während Sie eine normale Saison mit Ligateams spielen, können Sie auf einem Transfermarkt Spieler kaufen und verkaufen. Im Kaufmenü haben Sie diverse Optionen für den Kauf eines neuen Spielers. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den verschiedenen Ligen wechseln. Hierbei wird Ihnen die Spielerliste angezeigt. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie zwischen den Listen wechseln. Wenn Sie eine Mannschaft in der Teamliste wählen, werden in der Spielerliste diverse Spieler erscheinen. Um einen Spieler aus diesem Team zu kaufen, wählen Sie bitte seinen Namen in der Spielerliste. Der Name des Spielers wird dann in der Liste der erworbenen Spieler erscheinen. Gelegentlich wollen Vereine bestimmte Spieler nicht verkaufen. In einem solchen Fall werden Sie durch eine Nachricht am oberen Bildrand informiert. Wenn Sie einen Kauf abgeschlossen haben, werden Ihnen die entsprechenden Ausgaben und Ihr Kapital angezeigt. Jedes Team kann einen Kader von bis zu dreißig Spielern haben. Wenn Sie nicht mehr genügend Platz haben, um neue Spieler zu kaufen, dann müssen Sie zunächst über die Option Verkaufen einen freien Platz im Team schaffen. Wenn Sie einen Kauf wieder abbrechen möchten, wählen Sie den Namen in der Liste der gekauften Spieler. Klicken Sie schließlich auf OK, um den Transferbereich zu verlassen.

Das Menü Verkaufen ermöglicht es Ihnen, einen beliebigen Spieler von Ihnen zum Verkauf auf den Transfermarkt zu setzen. Wenn Sie in diesem Menü sind, wird Ihnen eine Spielerliste Ihrer Mannschaft angezeigt. Mit den Pfeilsymbolen links/rechts können Sie durch die Liste blättern. Wenn Sie einen Spielernamen gewählt haben, können Sie zwischen verschiedenen Einstellungen wechseln. In der Spalte finden Sie die aktuellen Einstellungen: Ein Häkchen zeigt Ihnen an, daß der Spieler auf dem Transfermarkt steht. Ein Kreuz hingegen, daß dieser Spieler unverkäuflich ist. Um einen Spieler zu verkaufen, machen Sie ein Häkchen hinter den Spieler, den Sie verkaufen möchten, und fahren normal mit Ihrer Saison fort. Wenn Sie später in dieses Menü zurückkehren, werden die Namen der interessierten Teams in der Spalte der Angebote angezeigt sein. Um den Verkauf zu vervollständigen und den Preis zu

erhalten, machen Sie ein Häkchen in der Verkaufsspalte. Bevor Angebote für einen Spieler eintreffen, wird in der Spalte der Angebote noch angezeigt, ob Sie den Spieler wirklich gehen lassen möchten. Wenn Sie während dieser Anzeige ein Häkchen in die Verkaufsspalte setzen, wird der Spieler vom Kader entfernt. Ihnen wird dann ein kleines Symbol als Zeichen für den Verkauf angezeigt. So können Sie Platz für bessere Spieler in Ihrem Kader schaffen. Um den Transfermarkt zu verlassen, klicken Sie auf OK.



STEUERUNG

Vor dem eigentlichen Spiel müssen die Spieler wählen, welches der beiden Teams sie steuern möchten. Hierzu bewegen Sie einfach das Eingabegerät auf dem Bildschirm mit links/rechts zu einer der Mannschaften. Menschliche Spieler können nur in den Mannschaften spielen, die auch nicht vom Computer gesteuert werden. Unter der Flagge eines computergesteuerten Teams sehen Sie immer einen Chip (Sie können dieses Team also nicht steuern). Mit links/rechts können Sie die

Spielstufe der menschlichen Spieler einstellen. Weitere Informationen zu diesen finden Sie weiter oben im Kapitel Spielstufe. Sobald jeder Spieler sein Team und die Spielstufe gewählt hat, drücken Sie eine der Aktionstasten zum Starten.

STEUERUNG IM SPIEL

Der Computer wählt automatisch bestimmte Spieler in einem von Menschen gesteuerten Team. Die Zeichen unterhalb des Spielers verändern sich ständig. Sie hängen von der Position auf dem Rasen und dem Ballbesitz ab.

Im Ballbesitz:

Ein Dreieck deutet an, daß der Spieler im Ballbesitz ist.



Ein Quadrat zeigt Ihnen, daß sich der Spieler in guter Position für eine Flanke befindet.

Ohne Ballbesitz:

Ein Kreis deutet an, daß der Spieler nicht im Ballbesitz ist.



Vier kleine Pfeile zeigen Ihnen, daß Sie diesen Spieler gerade wählen können.

Die ausgefüllten Zeichen zeigen immer den momentan gesteuerten Spieler an, die vier kleinen Pfeile den nächsten freien Spieler. Dies kann entweder der dem eigenen Spieler am nächsten stehende sein oder ein Spieler, der auf eine Flanke oder einen Paß wartet. Wenn Sie manuell den Spieler wechseln möchten, drücken Sie die Taste für Spielerwahl (eine genaue Auflistung der Tasten- und Joysticksteuerung finden Sie weiter unten in diesem Handbuch). Das Spiel läßt Sie jetzt automatisch den Spieler kontrollieren, der den Ball annimmt. Wenn Sie einen Spieler gerade steuern, zeigt Ihnen ein kleiner gelber Pfeil immer die Richtung zum gegnerischen Tor an, damit Sie nicht aus Versehen auf das falsche Tor spielen.

Die Farbe wird je nach Spieler unterschieden:

Spieler 1	Gelb	Spieler 2	Blau
Spieler 3	Grün	Spieler 4	Rot
Spieler 5	Hellblau	Spieler 6	Orange
Spieler 7	Hellgrün	Spieler 8	Purpur

Die Standardsteuerung an dieser Stelle ist die für Tastatur und Joystick. Nähere Informationen zum Ändern der Steuerung finden Sie im Kapitel Optionen und Einstellungen weiter oben.

Tastatur

Pfeiltasten

1 (Zehnerblock)

2 (Zehnerblock)

0 (Zehnerblock)

4 (Zehnerblock)

6 (Zehnerblock)

5 (Zehnerblock)

3 (Zehnerblock)

ENTER (Zehnerblock)

Im Ballbesitz

Spieler bewegen

Schießen

Passen

Vorlage

Langer Paß/Flanke

Aktion abbrechen

Doppelpaß/Tackling ausweichen

Steil links

Steil rechts

Ohne Ballbesitz

Spieler bewegen

Ellbogen/Arm ausfahren

Grätschen

Schneller Antritt

Tackling

Schwalbe (beim Straucheln)

Spielerwahl

Joystick

Joystick oben/unten/ links/rechts

Button 1

Button 2

Button 3

Button 4

Button 5

Button 6

Button 7

Button 8

Im Ballbesitz

Spieler bewegen

Schießen

Passen

Vorlage

Langer Paß/Flanke

Aktion abbrechen

Doppelpaß/Tackling ausweichen

Steil links

Steil rechts

Ohne Ballbesitz

Spieler bewegen

Ellbogen/Arm ausfahren

Grätschen

Schneller Antritt

Tackling

Schwalbe (beim Straucheln)

Spielerwahl

Außerdem können die Spieler noch die folgenden Tasten verwenden:

P Pause

ESC Spieloptionen

F3 Kamera wechseln

F5 Nachricht senden (nur im Mehrspieler-Modus)

ANSTOSS

Drücken Sie die Taste **Passen**, um den Anstoß vom Mittelkreis auszuführen. Der Spieler paßt den Ball jetzt zu seinem Mitspieler im Anstoßkreis.

(i) Spielinfo

In der Box **Spielinfo** werden Ihnen nähere Informationen zum aktuellen Spiel (inklusive der Spielzeit und des Ergebnisses) angezeigt. Sie sehen hier auch Spielunterbrechungen wie Freistöße, Ecken und Abstoße.

(ii) Kraftanzeige

Halten Sie die Tasten **Langer Paß/Flanke** oder **Schuß** gedrückt, wird die **Kraftanzeige** eingeblendet. Sie sehen dann die Stärke des momentanen Schusses, so daß Sie die Kraft genauer dosieren können.

(iii) Übersicht

Die kleine **Übersicht** zeigt Ihnen den gesamten Platz in zwei Hälften geteilt. In der roten Hälfte befindet sich **Team eins**, in der blauen **Team zwei**. Sie sehen hier außerdem kleine farbige Markierungen, die für die Position der Spieler und des Balls stehen: der Ball wird in grau angezeigt, Spieler von **Team eins** in blau und von **Team zwei** in rot. Die von Menschen gesteuerten Spieler werden immer in den entsprechenden Farben dargestellt. Weitere Informationen zu den verschiedenen Spielerfarben finden Sie weiter oben im Kapitel **Steuerung im Spiel**.



Passen des Balls


Das schnelle Erlernen eines guten Paßspiels ist das A und O beim Fußball. Drücken Sie die Taste Passen, wird der Spieler den Ball zu einem Mitspieler abgeben. Halten Sie die Paßtaste für eine längere Zeit gedrückt, wird der Paß entsprechend kräftiger ausfallen. Sie können so auch einen Steilpaß spielen - der wartende Spieler kann also noch in den Ball hineinlaufen.


Um einen Spieler auf dem Flügel steil zu schicken, halten Sie entweder die Taste Steil links oder Steil rechts gedrückt, während Sie die Paßtaste drücken. Sie können den Ball auch mit der Hacke spielen, indem Sie einfach beide Tasten für Steilpässe drücken, während Sie die Paßtaste drücken. Wenn Sie die Tasten für Steilpässe drücken, erscheint ein kleiner Pfeil, der die neue Richtung des Passes anzeigt.

Sie können auch einen schnellen Doppelpaß spielen. Halten Sie die Paßtaste gedrückt, und halten dann noch die Taste Doppelpaß/Tackling ausweichen gedrückt. Lassen Sie die Paßtaste jetzt los, wird der Ball zu einem Mitspieler abgegeben, der ihn sofort wieder zu Ihnen zurückspielt. Wenn Sie diesen Spielzug einleiten, bleiben Sie mit der Kontrolle beim ersten Spieler. Sie können sich so noch in die richtige Position für den Doppelpaß bringen.

Langer Paß/Flanke

Die Aktionen der Taste Langer Paß/Flanke hängen von Ihrer Position auf dem Spielfeld und dem Zeichen unter dem Fuß des Spielers ab:

 Wenn Ihr Spieler mit einem Dreieck markiert wird, ändert sich die Funktion der Taste Langer Paß/Flanke ein bißchen. Drücken Sie kurz auf diese Taste, wird der Ball hoch auf einen nah stehenden Spieler gepaßt. Halten Sie diese Taste etwas länger gedrückt, erscheint wieder die übliche Kraftanzeige, mit der Sie die Geschwindigkeit für einen hohen Paß beeinflussen können. Je länger die Anzeige ist, desto kräftiger wird der Paß ausfallen. Bei dieser Art des Passens wird der Spieler den Ball hoch nach vorne flanken. Dies verlangt ein bißchen Übung, da es schwierig ist, einen scharf reingeschlagenen Ball anzunehmen! Sie können so aber nicht nur auf die Stürmer Vorlagen geben, sondern sich auch in brenzlichen Situationen aus der Umklammerung lösen!

 Nähern Sie sich dem gegnerischen Strafraum, ändert sich das Zeichen unter dem Spieler zu einem Quadrat. Sie befinden sich dann in einer perfekten Position für eine Flanke mit anschließender Direktabnahme. Drücken Sie kurz auf die Taste Langer

Paß/Flanke, wird der Spieler den Ball flanken. Halten Sie diese Taste etwas länger gedrückt, erscheint wieder die übliche Kraftanzeige, mit der Sie die Härte der Flanke beeinflussen können. Gelingt es Ihnen, den Ball mit der mittleren Kraft zu spielen, müßte der Ball zu den einschußbereiten Stürmern kommen! Indem Sie den Ball stärker oder schwächer hereinbringen, können Sie entsprechend die anderen Spieler in Szene setzen. Üben Sie diese Flanken gut ein, da Sie mit ihnen leicht die gegnerische Abwehr überraschen und sich in gute Schußgelegenheit spielen können! Wie auch bei den normalen Pässen, können Sie die Tasten Steil links oder Steil rechts zusätzlich drücken, um die Richtung des Passes oder der Flanke zu beeinflussen.

Schießen & Effet

Um den Ball zu schießen, halten Sie die Schußtaste gedrückt, um die Kraftanzeige einzublenden. Erreicht die Anzeige die gewünschte Stärke, lassen Sie die Taste einfach wieder los. Der Spieler wird jetzt schießen. Sie können zusätzlich noch die Tasten Steil links oder Steil rechts drücken, um den Schuß zu beeinflussen.

Während der Ball den Fuß des Spielers verläßt, können Sie mit den normalen Tasten Spieler bewegen dem Ball Effet mit auf den Weg geben. Sie können den Ball anschneiden oder ihn in der Höhe beeinflussen und so die gegnerische Abwehr sowie den Torwart überraschen. Der Effekt, der von dieser Funktion ausgeht, kann eventuell durch die Einstellung des Spielerwerts Effet eingeschränkt werden. Stellen Sie diesen Wert höher ein, haben Sie mehr Kontrolle über den Ball und können auch präziser schießen.

Drücken Sie die Paßtaste, während Sie die Schußtaste gedrückt halten, heben Sie den Ball kurz über einen Gegner vor Ihnen. Die Stärke dieses Hebers hängt, wie sonst auch, von der Kraftanzeige ab. Sie können so leicht einen Gegenspieler austricksen und ihn ins Leere laufen lassen.

Vorlagen & Schneller Antritt

Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie mit dem Ball am Fuß weite Wege gehen möchten. Drücken Sie die Taste Vorlage, wird sich der Spieler den Ball ein Stück vorlegen und ihm nachlaufen. Halten Sie die Taste Vorlagen einen Moment länger gedrückt, wird der Ball auch weiter vorgelegt. Sie können nach der Vorlage die Taste Schneller Antritt drücken, um dem Ball schnell hinterherzulaufen. Halten Sie die Taste Steil links oder Steil rechts zusätzlich gedrückt, können Sie die Richtung des Balls entsprechend beeinflussen. Passen Sie aber auf, wenn Sie sich einem Gegner nähern. Sie mögen zwar vielleicht schnell sein, aber er wird dennoch versuchen, Ihnen den Ball vom Fuß zu spitzeln!

Dies kann auch von großer Wichtigkeit sein, wenn Sie nicht im Ballbesitz sind und den Gegner zum Ballverlust zwingen möchten. Doch schonen Sie Ihre Spieler auch ein bißchen - sonst stehen diese möglicherweise nicht die vollen 90 Minuten konditionell durch!

Direktabnahme

Als Direktabnahme bezeichnet man einen Schuß oder Paß dann, wenn der Spieler den Ball nur genau einmal berührt und nicht erst annimmt. Sind Sie z. B. im Ballbesitz, können Sie den Ball zu einem Mitspieler so passen, der dann eine Direktabnahme versucht und den Ball entweder wiederum zu einem Mitspieler verlängert oder direkt aufs Tor schießt! Versuchen Sie doch einfach mal, mehrere Direktabnahmen nacheinander zu spielen. Sie können so schnell eine ganze Abwehr schwindelig spielen!



Um zu einer Direktabnahme anzusetzen, passen oder flanken Sie den Ball zu einem Mitspieler. Sie können den Ball zu jedem beliebigen Spieler passen oder flanken, doch ist dies besonders hilfreich, wenn Ihr Spieler den Ball in den gegnerischen Strafraum flanken kann (es wird Ihnen dann ein Quadrat unter dem Spieler angezeigt). Solange sich der Ball jetzt in der Luft befindet, können Sie zu einer Direktabnahme ansetzen. Der Schuß oder Paß, den der annehmende Spieler jetzt ausführen wird, hängt von der gedrückten Taste ab:

Button/Taste

Vorlage

Passen

Langer Paß/Flanke

Schießen

Effekt

Legen Sie sich den Ball vor und laufen ihm nach.

Ein Paß zu einem Mitspieler.

Ein hoher Paß oder eine Flanke zu einem anderen Spieler.

Der Spieler wird direkt auf das Tor schießen.

Sobald Sie eine Direktabnahme eingeleitet haben, beginnt das Zeichen unter Ihrem Spieler zu blinken. Dies zeigt Ihnen an, daß der Spieler den Ball direkt nehmen wird, sobald er in den Ballbesitz gelangt. Denken Sie daran, Sie können noch immer mit Effet spielen oder den Ball mit den Steil-Tasten in seiner Richtung beeinflussen!

Wenn der Ball im freien Raum liegt, können Sie dennoch eine Direktabnahme einleiten. Während Sie auf den Ball zulaufen, halten Sie einfach die eine der Tasten Vorlage, Langer

Paß/Flanke oder Schießen. Sobald Ihr Spieler jetzt zum Ball kommt, wird der entsprechende Schuß oder Paß ausgeführt. Haben Sie sich für Vorlage entschieden, wird er den Ball sofort vorlegen und dem Ball nachlaufen, Sie erhöhen also die Geschwindigkeit des Spielers. Mit der Taste Langer Paß/Flanke und Schießen wird ein normaler Schuß eingeleitet. Lassen Sie die Taste los, wenn Sie den Ball erreicht haben und schießen möchten. Drücken Sie die Taste Aktion abbrechen, wird eine bereits eingeleitete Direktabnahme wieder verworfen oder eine Kraftanzeige wieder ausgeblendet. Sie haben so aber auch die Möglichkeit, bewußt einen Paß oder Schuß anzutauschen und den Gegner so noch ein bißchen zu verunsichern!

Zweikampf

Das Tackeln eines gegnerischen Spielers ist nicht immer einfach, zumal Sie bestimmt ohne Fouls oder gar Karten auskommen möchten. Sie können versuchen, neben dem Gegenspieler zu laufen und ihm dem Ball vom Fuß zu spitzeln, indem Sie seinen Weg kreuzen. In den meisten Fällen werden Sie aber etwas aggressiver zur Sache gehen müssen. Laufen Sie dazu neben dem Spieler her und drücken die Taste für Grätschen. Der Spieler versucht jetzt, dem Gegner den Ball vom Fuß zu stehlen. Drücken Sie die Taste Ellbogen/Arm ausfahren, wird der Spieler zusätzlich seine Arme einsetzen, um dem Gegenspieler das Leben zu erschweren. Doch steigen Sie nicht zu wild ein, da der Schiedsrichter sonst eine Verwarnung aussprechen wird! Der effektivste Einsatz dürfte wohl ein Reingrätschen sein, doch erhalten Sie dafür auch leichter Karten. Außerdem riskieren Sie ganz nebenbei die Gesundheit des gegnerischen Spielers.

Wenn Sie ein anderer Spieler tackeln sollte, kann es passieren, daß Ihr Spieler stürzt. Sie können versuchen, dem Angriff auszuweichen, indem Sie die Taste Doppelpaß/Tackling ausweichen drücken. Sie werden so nicht ins Straucheln geraten und sich den Ball zurückholen können. Ihnen bleibt aber auch die Möglichkeit, ein Foul mit einer Schwalbe vorzutauschen. Sind Sie durch ein Foul ins Straucheln geraten, können Sie eine schauspielerische Glanzleistung hinlegen, indem Sie einfach die Taste Schwalbe (beim Straucheln) drücken. Doch passen Sie auch hier auf: sollten Sie bei einer Schwalbe erwischt werden, wird der Schiedsrichter Sie entsprechend verwarnen!

Einwürfe

Bei Einwürfen von der Auslinie wird der Computer automatisch den Einwerfer bestimmen. Mit oben/unten können Sie den Einwurf beeinflussen, mit links/rechts können Sie sich an der Linie bewegen und noch ein paar Zentimeter schinden! Übertreiben Sie dies aber bitte nicht, da der Schiedsrichter sonst Einwurf für die Gegenseite gibt. Um den Ball zum markierten Spieler zu werfen, drücken Sie die Taste Passen. Alternativ können Sie die Taste Schießen drücken, um den Ball weit in die momentane Richtung zu werfen.

Abstöße

Sollte der Ball vom Gegner ins eigene Tor aus gespielt werden, haben Sie die Möglichkeit, sich durch einen Abstoß neu zu formieren. Sie können den Ball zu einem eigenen Spieler kurz passen oder den Ball weit in die gegnerische Hälfte abschlagen! Beim Abstoß können Sie den Spieler, der den Ball annehmen soll, vorher mit links/rechts bestimmen. Wenn Sie zuvor einen besseren Überblick über das Feld haben möchten, können Sie die Kamera wie folgt einstellen:

- Sie können eine Zoomlinie verwenden, indem Sie einfach die Taste Doppelpaß/Tackling ausweichen gedrückt halten.
- Um die Kamera bis auf den Boden zu senken, halten Sie die Taste Aktion abbrechen gedrückt.

Haben Sie sich für den annehmenden Spieler entschieden, drücken Sie die Taste Passen, um den Ball entweder zu ihm abzuschlagen oder abzuwerfen. Drücken Sie statt dessen die Schußtaste, schlagen Sie den Ball einfach weit in die momentane Richtung. Wenn Ihr Torwart den Ball fangen sollte, muß er den Ball binnen ein paar Sekunden zurück ins Spiel bringen, ansonsten würde der Schiedsrichter auf Freistoß für den Gegner entscheiden. Damit Sie sich um dieses Problem nicht selbst kümmern müssen, wird der Torwart den Ball nach ein paar Sekunden automatisch zurück ins Spiel bringen.

Ecken

Wenn Sie den Ball von der Eckfahne aus reinflanken, haben Sie eine gute Möglichkeit, den Ball direkt abzunehmen und im Tor unterzubringen! Wie auch bei den Abstößen können Sie einen bestimmten Spieler wählen, der den Ball annehmen soll, und die Kameraposition verändern. Lesen Sie hierzu bitte auch das Kapitel über die Abstöße weiter oben. Sie haben außerdem die Möglichkeit, die eigenen Spieler im Strafraum in Position laufen zu lassen. Mit den Richtungstasten können Sie sie so in eine gute Position für die Ecke bringen. Wenn Sie bereit sind, die Ecke zu treten, haben Sie die folgenden drei Möglichkeiten:

- Eine flache Flanke zum gewählten Spieler mit der Paßtaste.

- Eine hohe Flanke zum gewählten Spieler mit der Taste Langer Paß/Flanke.
- Eine harte Vorlage in den Strafraum mit der Schußtaste. Sie können den Ball mit Effet spielen und so den Ball vielleicht direkt im Tor versenken - Mario läßt grüßen!

Freistöße

Wenn Sie einen Freistoß ausführen, haben Sie die Möglichkeit, einen kontrollierten Ball zu einem Mitspieler zu spielen oder direkt aufs Tor zu schießen! Wie auch beim Abstoß können Sie den Spieler wählen, der den Ball annehmen soll. Sie können ebenfalls erst die Kameraposition verändern, um mehr vom Feld zu sehen. Lesen Sie bitte auch das Kapitel Abstöße weiter oben, wenn Sie mehr über die Steuerung erfahren möchten. Drücken Sie schließlich die Taste Passen oder Langer Paß/Flanke, um den Ball zu dem markierten Spieler zu spielen, oder die Taste Schießen, um den Ball feste zu schießen. Sie können auch jetzt noch die Richtung des Balls mit den Tasten Steil links/rechts beeinflussen und sich auf eine Direktabnahme vorbereiten!

Elfmeter

Ein Elfmeter ist stets eine der einfachsten Chancen, ein Tor zu erzielen, da Sie eigentlich nur noch den Torhüter vor sich haben! Sie können eine bestimmte Stelle beim Schuß anvisieren:

- Mit den Richtungstasten können Sie die Schußrichtung wählen.
- Mit den Tasten Steil links/rechts können Sie den Ball noch zusätzlich in seiner Flugbahn beeinflussen, so daß Sie den Ball am Torhüter vorbei im Netz versenken können!

Halten Sie eine beliebige Kombination der obigen Tasten gedrückt und drücken dann zusätzlich auf die Schußtaste, damit der Spieler abzieht. Sie müssen hier keine bestimmte Kraft einstellen - der Spieler wird den Ball immer mit größter Wucht in die Maschen hämmern!

Wenn Sie in dieser Situation der abwehrende Spieler sind, können und müssen Sie den Torhüter steuern. Mit den Richtungstasten lassen Sie den Torhüter in die entsprechende Richtung springen.

Karten

Wenn der Schiedsrichter Zeuge eines bösen Fouls werden sollte, erhält der Spieler höchst wahrscheinlich eine Verwarnung in Form der gelben Karte. Das Spiel wird dann unterbrochen, der Schiedsrichter notiert den Namen des Sünders in seiner Liste, und er

zeigt ihm die Karte. Handelte es sich um ein besonders hartes Foul oder der Spieler war bereits mit gelb verwarnt, bleibt dem Schiedsrichter keine andere Wahl, als die rote Karte zu zücken. Spieler, die vom Feld geschickt wurden, dürfen auch nicht mehr ausgewechselt werden.

Wiederholungen

Nach jedem Tor oder einer guten Szene wird automatisch eine Wiederholung angezeigt, in der Ihnen die letzten Sekunden des Spiels noch einmal präsentiert werden. Sie können diese automatischen Wiederholungen auch über das Optionsmenü ausschalten. Mit den folgenden Symbolen können Sie die Wiedergabe beeinflussen:



Wiedergabe/Zeitlupe/Pause



Kamera wechseln



Zurückspulen



Schneller Vorlauf



Wiederholung verlassen

SPIELOPTIONEN

Sie können das Spiel jederzeit mit Hilfe der ESC-Taste pausieren und so zu den Spieloptionen gelangen. Wählen Sie dann mit den Richtungstasten eine Option und bestätigen die Auswahl mit der Eingabetaste. Um eines der Untermenüs zu verlassen, drücken Sie die ESC-Taste.

Wiederholung ansehen

Diese Option startet die Wiederholung, in der Ihnen die letzten Sekunden des Spiels noch einmal gezeigt werden. Lesen Sie bitte das Kapitel Wiederholungen oberhalb zu näheren Informationen hierzu.



Taktik

Im Menü Taktik können Sie die Aufstellung, Formation und Spielweise Ihrer Mannschaft verändern. Für eine Mannschaft, die vom Computer gesteuert wird, können Sie keine Taktik verändern. Sie haben hier dieselben Möglichkeiten wie im normalen Menü Taktik. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter oben im Kapitel Taktik.

Während des Spiels finden Sie in diesem Menü auch die Energieanzeigen der einzelnen Spieler. Sie können so während des Spiels leicht entscheiden, für wen Sie frische Spieler einwechseln sollten!

Auswechslung anzeigen/abbrechen

Wählen Sie die Option Auswechslung anzeigen, informieren Sie von der Seitenlinie aus den Schiedsrichter, daß Sie gerne einen Spieler auswechseln möchten. Für ein Team, das vom Computer gesteuert wird, können Sie keine Auswechslungen anzeigen lassen. Neben Ihrem Teamnamen erscheint jetzt eine blinkende Anzeige, die für Ihre Ankündigung steht. Sie können diese Option nur dann wählen, wenn sich der Ball gerade im Spiel befindet. Bei der nächsten Spielunterbrechung haben Sie dann die Möglichkeit, den Spieler auszuwechseln. Um eine bereits angekündigte Auswechslung wieder zu verwerfen, gehen Sie wieder ins Spielmenü und wählen Auswechslung abbrechen.

Sobald Ihnen der Schiedsrichter die Möglichkeit gibt, einen Spieler vom Feld zu nehmen, wird Ihnen die komplette Spielerliste angezeigt (wie Sie sie vom Taktikmenü her kennen). Ihnen werden dann ebenfalls die Energiereserven der einzelnen Spieler in Form von Balken angezeigt, so daß Sie die erschöpften Spieler leicht identifizieren können. Um einen Spieler letztlich auszuwechseln, wählen Sie den gewünschten Namen aus der Stammformation und dann den Auswechslungsspieler von der Reservebank.

Kamera wechseln

In diesem Menü wird Ihnen eine Liste der verschiedenen Kameramodi und -perspektiven angezeigt, aus denen Sie das Spiel verfolgen können. Wenn Sie eine der Optionen wählen, ändert sich die Perspektive im Hintergrund direkt mit. Sie können sich so schnell für die gewünschte Ansicht entscheiden. Suchen Sie sich die Perspektive aus, in der Sie das Spielgeschehen am besten verfolgen können. Während des Spiels können Sie mit der Taste F3 die Kamera jederzeit wechseln.

Steuerung

Wählen Sie diese Option, wird eine Anzeige eingeblendet, in der Sie sehen, welche Teams von welchen menschlichen Spielern gesteuert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Steuerung weiter oben.

Spielstatistik

Es werden Ihnen in diesem Bildschirm diverse Statistiken angezeigt, die die Leistungen der beiden Teams verdeutlichen.

Zurück zum Spiel

Sie verlassen so die Spieloptionen und kehren zum Spiel zurück.

Spiel verlassen

Wählen Sie diese Option, verlassen Sie das aktuelle Spiel und kehren zu den Menüs zurück. Das Spiel wird gegen Sie gewertet, wenn Sie gerade an einem Wettbewerb teilnehmen. Es erfolgt daher zuvor noch eine Sicherheitsabfrage.

PAUSE

Jeder Spieler kann das Spiel pausieren, indem er die Taste P drückt. Sie können während der Pause die Kamera Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Während Sie die Taste C auf der Tastatur gedrückt halten, können Sie mit der Maus wie folgt die Kamera anpassen:

- Um die Kamera um den Ball zu schwenken, bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.
- Um die Höhe der Kamera zu verändern, bewegen Sie die Maus nach vorne oder hinten.
- Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Maus nach vorne oder hinten bewegen, können Sie die Kamera ein- oder auszoomen.

Möchten Sie das Spiel wieder fortsetzen, drücken Sie die Taste P.

BONUS-CODES & CHEATS!

Dank der Bonus-Codes werden Sie an viele neue Teams und Cheats gelangen! In jedem Wettbewerb können Sie einen Bonus-Code erhalten, wenn Sie entsprechend gut abschneiden! Sie erhalten diesen, wenn Sie einen Pokalwettbewerb als Sieger abschließen oder als eines der ersten drei Teams aus einer Liga hervorgehen. Ihnen wird der Bonus-Code dann neben dem Pokal im Trophäen-Raum angezeigt. Sie können den Code dann im Hauptmenü eingeben. Damit Sie auf den Geschmack kommen, versuchen Sie doch einmal diesen Code:

SEXY FOOTBALL

Und da sag' noch mal einer, Sport ist Mord!

Sie finden die neuen Teams dann in den Teamlisten CHT 1 und CHT 2. Starten Sie einfach mal mit diesen Teams ein Spiel!

CREDITS

Von echten
Fußballfans...

Produzent

Tony Casson

Programmierer

Lee Hickey

Chris Bayliss

Michael Lister

Chris Challacombe

Phil Rankin

Kevin Dudley

John White

Jon Watson

Stephen Robinson

Matt Parkins

Leitender Grafiker

Mick Hirst

Crafiker

Steve Warburton

Paul Clayton

Andy Vernall

Spielerdaten

Chris Challacombe

Richard Stevenson

Mark Freeman

Motion-Capturing

Mick Sheehan

Andrew Lee

Rob Millington

Tony Wills

Motion-Capture-Spieler

Alan Shearer (Newcastle
United & England)

David Holdsworth

(Sheffield United)

Simon Tracey (Sheffield

United)

Andrew Lee

Kommentatoren

Barry (Bazza) Davies

Martin O'Neill

Fritz von Thurn und

Taxis

Testleiter

Steve Lycett

Leitender Tester

Eric Neilson

Tester

Asad Habib

Sie Barlow

Sam Attenborough

Gavin Davenport

Stephen Blower

Simon Gilman

Luke Warhurst

Phil Eckford

Dave Imrie

John Blythe

Paul Whitehead

Ian Whitaker

Jon Wilson

Wayne Mellors

Handbuch und Verpackung

Martin Calpin

Richard Cartwright

Chantal Beaumont

Kim Blake

Lokalisation

Sarah Bennett

Software-Manager

Tim Heaton

Creative-Manager

Pat Phelan

QA-Manager

Carl Cavers

Intro

Alan Coltman

Schwarz-Weiß-Bilder

lizenziert von British

Pathe und koordiniert

von Paul Gost.

Farbbilder lizenziert von

CSI und koordiniert von

Matthew Lynch.

Intro-Musik

Cavalleria Rusticana

© Ascherberg Hopwood

and Crew.

Recording by Naxos

represented by

Atmosphere Music Ltd.

Musik

'Let Me Entertain You'

aus dem Album

'Life Through A Lens'

© Chrysalis Records Ltd.

mit freundlicher
Genehmigung.

Ursprünglich

veröffentlicht von EMI

Music Publishing/Bmg

Music Publishing. (P)

1997 Copyright und

Aufnahmen stammen

von Chrysalis Records

Limited.

Besonderer Dank an

Simon Short

Richard Barclay

Michelle Kelso

Sheffield United Football

Club

Aten Skinner

Chris Sweetman

Lyn Spencer

Martin Brammer

Gareth Taylor

Mark Beard

Jim Tebbutt

Mark Lord

Karen Hale

Steve Penna

Chris Comben

Und an alle Fußballfans

auf der Welt ...

Wir möchten Empics Ltd.

für die freundliche

Unterstützung und Hilfe

bei der Entwicklung von

Actua Soccer 3 danken.

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 90 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.

COPYRIGHT

© 2006 ZOO Digital Publishing Limited. ZOO Digital Publishing and the ZOO Digital Publishing logo are trademarks of ZOO Digital Publishing Limited, part of the ZOO Digital Group plc. All rights reserved.