

# HANDBUCH BUNDESLIGA-STARS 2000

## Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

## EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfe auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

## Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne daß hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muß.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, daß der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

# INHALT

<b>OBERFLÄCHE</b>	<b>3</b>
<b>SPIELSTART</b>	<b>3</b>
<b>BEFEHLSÜBERSICHT</b>	<b>3</b>
Spielregeln	4
<b>MENÜSTEUERUNG</b>	<b>9</b>
Maus	9
Controller	9
<b>HAUPTMENÜ</b>	<b>11</b>
<b>FREUNDSCHAFTSSPIEL</b>	<b>11</b>
Menü Team-Auswahl	11
Controller-Auswahl/Menü Benutzerstatistik	12
Austragungsort	13
Spielmenü (Freundschaftsspiel)	13
<b>SAISON</b>	<b>14</b>
Neue Saison	14
Menü Team-Auswahl	14
Permanente Einstellungen	15
Spielmenü (Saison)	15
Team-Management	15
STAR-Plazierung	17
Transfermarkt	18
Statistikzentrale	19
Benutzerdefinierte Liga	19
Spielmenü (Benutzerdefiniert)	20
Menü Eigene Teams	20
Menü Multiplayer	22
Training	23
Optionen	24
Menü Pause im Spiel	24
<b>MITWIRKENDE</b>	<b>27</b>

# OBERFLÄCHE

In diesem Handbuch werden der MS Sidewinder™ und die Maus als Standardcontroller behandelt. Du kannst mit beiden durch die Menüs auf dem Bildschirm schalten, aber innerhalb des Spiels empfehlen wir die Verwendung von Controllern wie dem MS Sidewinder oder dem Gravis Gamepad PRO™.

## SPIELSTART

### Schnellstart

Mit wenigen Mausklicks kannst Du ein Freundschaftsspiel starten.

1. Um die Einführung zu überspringen, drücke ESC. Der Bildschirm Hauptmenü erscheint.
2. Drücke die START-Taste Deines Controllers. Der Bildschirm Controller-Seitenwahl erscheint.
3. Bewege das Steuerkreuz (für Benutzer von MS Sidewinder™ und Gravis Gamepad) nach LINKS/RECHTS, um eine Mannschaft auszuwählen.
4. Drücke die START-Taste, um das Spiel zu starten.

## BEFEHLSÜBERSICHT

Erlerne die Befehle jetzt und wende sie dann immer wieder an!



Sidewinder

# Spielregeln

## Grundlegende Befehle im Spiel

In diesem Handbuch werden Befehle mit dem Sidewinder als Standardbefehle behandelt. In der folgenden Tabelle findest Du die jeweiligen Befehle für die entsprechenden Controller, die Du dann nach Deinen eigenen Vorlieben verwenden kannst.

Aktion	Gamepad Pro	Grip	Sidewinder	Tastatur	4-Tasten Controller	2-Tasten Controller
Bewegung	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Pfeiltasten	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Paß/Zweikampf	Gelbe Taste	B	B	N	Taste 2	Taste 1
Schießen	Grüne Taste	C	C	M	Taste 3	Taste 2
Schnell laufen	L1	Y	Y	H	Pos 1	Pos 1
Heber/Grätsche	Rote Taste	A	A	B	Taste 1	Entf
Foul/Direktpaß	Blauie Taste	X	X	G	Button 4	Einfg
Aufstellung ändern	R1	Z	Z	J	Bild oben	Bild oben
Fähigkeits-Modus	L2/R2	L/R	L/R	Links Alt/Rechts Alt	Rechts Alt/Strg	Rechts Alt/Strg
Pause	Start	ESC	Start	ESC	ESC	ESC

## Eigener Spieler in Ballbesitz

Klären	A drücken
Heber	A antippen
Paß	B drücken
Schuß	C antippen
Harter Schuß	C drücken
Direkter Ball	X antippen
Harter Direktschuß	X drücken
IGM durchschalten	Z drücken
Schnell laufen	Y halten (s. Abschnitt Kraftbalken)
Schwalbe	L/R drücken und gleichzeitig X gedrückt halten

## Gegner in Ballbesitz

Zweikampf  
Grätsche  
Böses Foul  
B drücken  
A drücken  
L drücken und gleichzeitig Z gedrückt halten

## Ball in der Luft

Hochgespielter Kopfball  
Kopfball-Paß  
Volley  
Torversuch mit Kopfball  
Einmalige Ballberührung  
Schuß  
Direktschuß  
Paß  
Heber  
C gedrückt halten  
(bevor der Ball den Spieler erreicht)  
X gedrückt halten  
(bevor der Ball den Spieler erreicht)  
B gedrückt halten  
(bevor der Ball den Spieler erreicht)  
A gedrückt halten  
(bevor der Ball den Spieler erreicht)

## Standardsituationen

### Torhüter in Ballbesitz

Abwurf  
Drop-Kick  
Ball fallenlassen  
A oder B drücken  
C drücken  
Y drücken

### Freistoß

Winkel ändern  
Hoher harter Paß  
Flacher harter Paß  
Harter Schuß  
Steuerkreuz  
A gedrückt halten  
B gedrückt halten  
C halten

### Einwurf

Annehmenden Spieler bewegen  
Ballwurf  
Spielerwechsel  
Optionen im Spiel  
Steuerkreuz  
A oder C drücken  
B drücken  
START drücken

## Ecken

Schützen bewegen  
Hoher harter Eckball  
Flacher harter Eckball  
Schuß aufs TorFlanke

## Abstoß

Torhüter bewegen  
Hoher harter weiter Ball  
Flacher harter weiter Ball  
Weiter Ball

## Strafschüsse: Torwart

Richtung, in die  
der Torhüter sich fallenläßt

## Elfmeter-Schütze

**Hinweis:** Die Schußrichtung muß gewählt werden, bevor zum Schuß angesetzt wird!

Direktschuß  
Fuß wechseln  
Spieler wechseln  
Harter Schuß

## Besondere Techniken

### Spezial-Modus

Die Richtung, in die eine Spezialbewegung ausgeführt wird, hängt davon ab, welche Tasten gedrückt wird.

Aktion  
Körpertäuschung  
Ball nach außen mitziehen  
Hackenkreisel  
Schwalbe  
Übersteiger  
Menü Pause

### Steuerkreuz

A gedrückt halten  
B gedrückt halten  
C halten

### Steuerkreuz

A drücken  
B drücken  
C drücken

### Steuerkreuz

Steuerkreuz  
A drücken  
B drücken  
C gedrückt halten

### Flügeltaste RECHTS/LINKS gedrückt halten

A drücken  
B drücken  
C drücken oder L oder R zweimal antippen  
X drücken  
Z drücken

### START drücken

## Spiel-Bildschirm



## Kraftbalken

Kraftbalken erscheinen, wenn Du die Aktionstaste bei den folgenden Schüssen gedrückt hältst:

### Abstoß, Eckball und Direktschuß.



Bei Torschüssen, Ecken und Direktschüssen ist der Kraftbalken blau und zeigt die jeweilige Schußkraft an.

## Ein Tor schießen



Bei Schüssen auf das Tor ändert der Balken seine Farbe. Wenn Du die Taste losläßt, solange der Balken blau ist, ist die Wahrscheinlichkeit für einen "idealen" Ball hoch. Wenn der Abschnitt orange wird, ist die Wahrscheinlichkeit für einen zielgenauen Schuß geringer. Wenn Du zuläßt, daß der Balken rot wird, bevor Du die Taste losläßt, ist die Wahrscheinlichkeit für einen kraftlosen Schuß hoch.

## Schnell laufen

Wenn ein Spieler schnell läuft (die Y-Taste gedrückt halten), erscheint ein gelber Balken. Je länger Dein Spieler läuft, desto kleiner wird der Balken. Wenn der Balken ganz verschwunden ist, läuft der Spieler nicht mehr schnell und muß sich erst erholen, bevor er wieder schnell laufen kann.

# MENÜSTEUERUNG

Im gesamten Handbuch werden bei der Beschreibung des Hauptmenüs die Ausdrücke "markieren" und "wählen" verwendet. Verwende bei der Anwendung des Menüs die folgenden Befehle.

## Maus

1. Bewege die Maus, um eine Objekt zu markieren.
2. **Linksklick** auf das ausgewählte Objekt. Mit einem **Rechtsklick** kannst Du die Auswahl rückgängig machen.
3. **Linksklick** auf die Pfeile **LINKS/RECHTS** (oder **AUFWÄRTS/ABWÄRTS**), um die markierten Objekte durchzuschalten.
- **Linksklick** und **halte** die Maustaste gedrückt, um Dir Pulldown-Menüs anzuschauen.
- Du kannst auf die Pfeile auf dem Startbalken auf dem Bildschirm **klicken**, um die Bildschirme in den Menüs durchzuschalten.

## Controller

1. Verwende das Steuerkreuz, um ein Objekt zu markieren.
2. Drücke **A**, um ein Objekt auszuwählen. Mit **B** kann die Auswahl rückgängig gemacht werden.
3. Wenn Du das Steuerkreuz nach **LINKS/RECHTS** (oder **AUFWÄRTS/ABWÄRTS**) bewegst, kann Du die markierten Objekte durchschalten oder zwischen Menü-Bildschirmen hin- und herschalten.
4. Um die Informationen über Deine Spieler anzuschauen, drücke **C**, wenn der Spielername auf dem Bildschirm **TEAM-AUSWAHL** markiert ist.
5. Wenn Du den Start-Star siehst, dann drücke auf **START**, um zum Bildschirm **SEITENWAHL** zu gelangen. Dann kannst Du das nächste Spiel starten.
- Benutzer von MS Sidewinder können durch Drücken der **LINKEN** bzw. **RECHTEN** Flügeltaste zwischen den verschiedenen Bildschirm durchschalten.

**Hinweis:** Die intuitive Benutzeroberfläche der Bundesliga-Stars bedeutet, daß im folgenden nur bestimmte Menüs detailliert aufgelistet wurden.

## Titel-Leiste

**Verwende die Titel-Leiste, um von Menü zu Menü zu gelangen.**

1. Verwende das Steuerkreuz zum Markieren der Titel-Leiste.



2. Drücke anschließend A, um die Titel-Leiste zu aktivieren. Die Titel-Leiste wird orange, und die Pfeile an den Seiten blinken.



3. Verwende nun das Steuerkreuz, um zum vorherigen oder zum nächsten Menü zu gelangen.

**Hinweis:** Wenn Du Menüs überspringen und mit dem Spiel beginnen möchtest, markiere den Stern START/GO und drücke A.

## HAUPTMENÜ

**FREUNDSCHAFTSSPIEL:** Spiele ein einzelnes Freundschaftsspiel zwischen zwei Bundesliga-Teams. Spiele allein gegen den Computer oder mit Deinen Freunden.

**SAISON:** Spiele eine ganze Saison von Anfang bis Ende mit dem Team Deiner Wahl durch, einschließlich Liga- und Cupspielen und Spielen, bei denen Du STARS gewinnen kannst!

**BENUTZERDEFINIERTE LIGA:** Erstelle Deine eigene Ligastruktur, indem Du Teams aus der Bundesliga verwendest und noch vieles mehr!

**EIGENE TEAMS:** Nimm Deine Teams mit zu Deinen Freunden oder richte eine individuelle Liga für alle Deine Freunde ein! Erstelle ein individuelles Team, importiere und exportiere Benutzer-Statistiken und eigene Teams.

**MULTIPLAYER:** Du kannst STARS über Internet mit einem Modem oder über Netzwerk (LAN) spielen.

**TRAINING:** Hole alles aus Deinen Spielern (und aus Dir selbst) heraus, indem Du ihre Fähigkeiten im Training verbesserset.

**OPTIONEN:** Nimm hier Benutzer-Einstellungen vor,lege Regeln fest und nimm audiovisuelle Einstellungen (AV) vor, die dann überall gelten.

## FREUNDSCHAFTSSPIEL

### Menü Team-Auswahl

**Wähle Dein Lieblings-Stadion für ein einzelnes Freundschaftsspiel aus.**

#### Wähle Dein Team

Wenn das Menü erscheint, siehst Du die Teamnamen und -logos.

1. Bewege das Steuerkreuz nach LINKS/RECHTS, um zwischen den verschiedenen Teams auszuwählen.
2. Drücke A, um das Team zu markieren, und schalte dann mit dem Steuerkreuz alle Stadien durch.
3. Wenn Du Deine Lieblings-Mannschaft ausgewählt hast, drücke A. Markiere dann mit dem Steuerkreuz den Stern START/GO. Drücke A zum Fortfahren.

#### Oder:

1. Markiere den Namen des Teams, halte A gedrückt und wähle mit dem Steuerkreuz die Mannschaft aus, um alle Stadien in einem Pop-Up-Menü aufgelistet zu sehen.

Laß' A nun los. Damit hast Du Deine Mannschaft ausgewählt.

2. Verwende das Steuerkreuz, um den Stern START/GO zu markieren. Drücke A zum Fortfahren.

**Hinweis:** Der 1. FC Bayern München und Borussia Dortmund sind die Standard-Teams. Um die Standard-Teams zu ändern, gehe ins Menü REGELN, in das Du über das Hauptmenü OPTIONEN gelangst.

## Controller-Auswahl/Menü Benutzerstatistik

Du kannst selbst wählen, wie Du im Spiel steuern möchtest, und Benutzer-Statistiken erstellen oder löschen.

Bewege das Steuerkreuz auf dem Bildschirm Seitenwahl nach LINKS/RECHTS, um Deine Mannschaft auszuwählen. Alle aktiven Controller erscheinen dann auf dem Balken in der Mitte. Drücke C, und das Menü BENUTZER-STATISTIK erscheint.

Markieren und auswählen, wenn Du keine Benutzer-Statistik möchtest.

Markieren und auswählen, wenn Du möchtest, daß ein Team computergesteuert wird (nur bei Benutzer-definierter Liga möglich).



Markieren, auswählen und Steuerkreuz bewegen, um eine Benutzer-Statistik zu entfernen.

Markieren und auswählen. Gib einen Benutzernamen bestehend aus 3 Buchstaben oder Zahlen ein.

### Eine Benutzer-Statistik erstellen

1. Drücke **A**, und ein alphanumerisches Fenster erscheint. Durch Drücken von **B** kannst Du diesen Befehl rückgängig machen.
2. Gib einen aus 3 Buchstaben bestehenden Namen über die Tastatur ein und drücke anschließend **ENTER** oder verwende das Steuerkreuz. Markiere das X-Symbol und drücke **A**, wenn Du fertig bist. Deine Benutzer-Statistik ist nun aktiviert.
3. Andere Spieler können ebenfalls jederzeit am Spiel teilnehmen und auf die gleiche Art und Weise eine Benutzer-Statistik erstellen.
4. Markiere den Stern START/GO, sobald alle Spieler bereit sind, und drücke **A**, um direkt mit dem Spiel zu beginnen.

### Eine Benutzer-Statistik löschen

1. Bewege das Steuerkreuz AUFWÄRTS, um LÖSCHEN im Menü Benutzer-Statistik zu markieren, und drücke **A**.
2. Bewege das Steuerkreuz AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um die Benutzer-Statistik zu markieren, die Du löschen möchtest. Drücke **A** zum Fortfahren.
3. Ein Fenster mit einer Bestätigung erscheint. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes JA und drücke anschließend **A**.

## Austragungsort

Nimm Einstellungen in bezug auf Wetter, Tageszeit und Halbzeitlänge vor.

1. Markiere die Variable, die Du ändern möchtest, und drücke **A**. Die Optionen erscheinen.
2. Bewege das Steuerkreuz nach RECHTS/LINKS, um Wetter/Tageszeit/Halbzeitlänge auszuwählen, und drücke anschließend **A**.
3. Wenn Du alle Einstellungen vorgenommen hast, markiere die Titel-Leiste, treffe Deine Auswahl und fahre fort.

## Spielmenü (Freundschaftsspiel)

Nimm noch kleinere abschließende Veränderungen an Deinem Team und an den Einstellungen im Spiel vor und prüfe schon einmal die bisher erstellten Statistiken.

TEAM-MANAGEMENT: Nimm Veränderungen in bezug auf Aufstellung, Schützen, Positionen und Angriffsstrategie vor (s. Abschnitt Menü TEAM MANAGEMENT).

STATISTIKZENTRALE: Schau Dir das Hauptmenü Statistiken an (s. Abschnitt STATISTIKZENTRALE).

OPTIONEN: Nimm Veränderungen an den Einstellungen, Regeln und den audiovisuellen Einstellungen (AV) für das jeweilige Spiel oder die jeweilige Saison (im Modus Saison) vor (s. Abschnitt OPTIONEN).

Wenn Du fertig bist, markiere den Stern START/GO und drücke **A**. Nach der Wahl Deiner Mannschaft kannst Du START drücken. Daraufhin erscheint die Aufstellung, und das Spiel beginnt automatisch.

- Drücke **A**, um die Spiel-Einführung zu überspringen.

**Hinweis:** Markiere die Titel-Leiste und bewege das Steuerkreuz nach LINKS/RECHTS, um zum Menü Austragungsort und zum Spielmenü zu gelangen.

# SAISON

Erstelle eine Liga und spiele eine ganze Saison durch, wobei Du mit jedem Triumph neue STARS gewinnen kannst. Verbessere und stärke dann Dein Team und zeig' Deinen Gegnern, was Du drauf hast!

## Neue Saison

Wenn Du bisher noch nie eine Saison gespielt hast, erscheint das Menü NEUE SAISON.

1. Drücke A, und ein alphanumerisches Fenster erscheint.
2. Gib nun einen Namen für Deine Liga über die Tastatur oder mit Hilfe des Steuerkreuzes ein. Drücke Enter, wenn Du den Namen eingegeben oder das X-Symbol markiert hast, und drücke A. Das Menü TEAM-AUSWAHL erscheint.

## Saison fortführen

Wenn Du bereits eine Saison begonnen hast und Deinen vorherigen Spielstand gespeichert hast, erscheint das Menü SAISON FORTFÜHREN.

1. Wähle die Saison aus, die Du fortführen möchtest, indem Du sie markierst (mit der Maus oder dem Steuerkreuz) und treffe Deine Auswahl (klicken oder A-Taste).
2. Die Saison wird an dem Punkt fortgesetzt, an dem Du sie zuletzt beendet hast.

## Menü Team-Auswahl

Lege fest, welche Mannschaft Du selbst mit bis zu 3 Freunden steuern möchtest und welche Mannschaft vom Computer gesteuert werden soll.

1. Markiere das Team Deiner Wahl und wähle es aus. Das Menü Benutzer-Statistik erscheint.
2. Markiere eine Benutzer-Statistik und wähle sie aus (weitere Informationen findest Du im Abschnitt Eine Benutzer-Statistik erstellen). Damit hast Du nun Dein Team bestimmt. Jedes Mal, wenn für diese Mannschaft ein Spiel auf dem Spielplan steht, mußt Du mit Deinem Team antreten.
- 2a. Andere Spieler (bis zu 4 Spieler) können nun noch am Spiel teilnehmen, indem sie die oben beschriebenen Schritte ausführen.
3. Markiere die Titel-Leiste und gehe zum nächsten Menü. Alle übrigen Teams sind computergesteuert.

## Permanente Einstellungen

Nimm Einstellungen am Schwierigkeitsgrad und bezüglich Verletzungen und Sperren für die ganze Saison vor.

## Spielmenü (Saison)

Nimm STAR-Plazierungen vor und wage Dich vielleicht ein Stückchen auf den Transfer-Markt hinaus.

TEAM-MANAGEMENT: Nimm Veränderungen in bezug auf Aufstellung, Strategie, Schützen, Positionen und Angriffsstrategie vor (s. Abschnitt Menü TEAM-MANAGEMENT).

STAR-PLAZIERUNG: Schau' Dir Dein Stars-Konto an und teile die Stars Spielern zu, um ihre unterschiedlichen Fähigkeiten noch zu verbessern.

TRANSFERMARKT: Wage Dich ein Stückchen auf den Transfermarkt hinaus, wenn Du genug Stars zu Deiner Verfügung hast.

STATISTIKZENTRALE: Schau Dir das Hauptmenü Statistiken an (s. Abschnitt STATISTIKZENTRALE).

OPTIONEN: Nimm Veränderungen an den Einstellungen, Regeln und den audiovisuellen Einstellungen (AV) für das jeweilige Spiel oder die jeweilige Saison (im Modus Saison) vor (s. Abschnitt OPTIONEN).

## Team-Management

Team-Leiste. Nimm eine Auswahl vor und schalte LINKS/RECHTS die Mannschaften durch, um die Mannschaft zu ändern. Wenn es sich um ein Saisonspiel oder ein Spiel Benutzerdefinierte Liga handelt, kannst Du nur die benutzergesteuerten Teams sehen.

Auswählen, um die Start-AUFPSTELLUNG anzuschauen

Anzahl der Verteidiger: Markieren und auswählen, um zu der entsprechenden Zahl durchzuschalten.

Anzahl der Mittelfeldspieler: Markieren und auswählen, um zu der entsprechenden Zahl durchzuschalten.



Anzahl der Verteidiger: Markieren und auswählen, um zu der entsprechenden Zahl durchzuschalten.

Markieren und auswählen, um die Mannschafts-STRATEGIE einzustellen.

Markieren und auswählen, um das Menü SCHÜTZEN zu öffnen.

Markieren und auswählen, um das Menü POSITIONSTREUE zu öffnen.

Markieren und auswählen, um das Menü OFFENSIVGEIST zu öffnen.

Nimm Feineinstellungen an vielen Aspekten des Team-Managements vor, von der Team-Aufstellung bis zu der Entscheidung, wer Deine Freistöße spielt.

## Aufstellung

Deine Start-Aufstellung für die Begegnung (oder die Saison).

### Die Aufstellung ändern

1. Markiere den Namen des Spielers und wähle ihn aus. Die Liste der Auswechsel-/Reservespieler erscheint.
2. Wähle nun den Spieler aus, den Du einwechseln möchtest. Die beiden Spieler werden sofort in der Aufstellung ausgewechselt.

**Hinweis:** Du kannst einen Spieler aus der Start-Aufstellung oder aus der Liste der Auswechsel-/Reservespieler auswählen.

## Schützen

Lege feste, welcher Spieler aus Deiner Mannschaft welche Rolle im Spiel übernimmt.



### Einen Schützen auswechseln

1. Markiere und wähle den Spieler aus, dem Du die Rolle des Schützen in der Aufstellung Deiner Mannschaft zuweisen möchtest. Der Spieler ist golden markiert, und es erscheint ein Pfeil, der auf die erste Schußart (EMS, Elfmeter-Spezialist) zeigt.
2. Bewege das Steuerkreuz **ABWÄRTS**, um die Schußart zu markieren. Treffe Deine Auswahl, um die neue Rolle des Schützen in Deiner Mannschaft zu bestätigen.

## Positionstreue

Nimm Feineinstellungen an der Position der jeweiligen Spieler auf dem Feld vor.

### Eine Spielerposition ändern

1. Markiere den Spieler in der Mannschafts-Aufstellung und wähle ihn aus. Der goldene Kreis um die Spielernummer auf dem Feld wird größer.
2. Verändere die Position des Spielers innerhalb des goldenen Kreises. Treff' Deine Auswahl, wenn Du mit der Position zufrieden bist.
3. Wiederhole die Schritte 1 und 2 mit jedem beliebigen anderen Spieler.

## Offensivgeist

Nimm Feineinstellungen an der Neigung einzelner Spieler vor, mit dem Ball nach vorne zu stürmen.

### Stärken des Offensivgeistes eines Spielers

1. Markiere und wähle einen Spieler aus.
2. Steuerkreuz **ABWÄRTS** erhöht den Offensivgeist. Ein gelber Pfeil zeigt an, wie geneigt der Spieler ist, in die Offensive zu gehen.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, geht die Information über seinen Offensivgeist verloren.

## STAR-Plazierung

Nach jeder Begegnung erhältst Du abhängig von Deiner Leistung eine bestimmte Anzahl an Stars. In der STAR-PLAZIERUNG kannst Du Stars verteilen, um die individuellen Fähigkeiten Deiner Spieler zu verbessern und so das ganze Team zu stärken.



## Spieler-Fähigkeiten verbessern

1. Markiere und wähle den Spieler aus, dessen Fähigkeiten Du verbessern möchtest. Der Upgrade-Pfeil erscheint.
2. Bewege das Steuerkreuz AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um auszuwählen, welche Fähigkeit Du verbessern möchtest.
3. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes LINKS/RECHTS aus, und die Fähigkeit erhält ein Upgrade von einem Star, während Dir entsprechende Anzahl Stars abgezogen wird. Wenn Du Dir das Upgrade nicht leisten kannst, wird Dir das mitgeteilt.

## Gold-, Silber- und Bronze-Fähigkeiten

Ein Bronze-Star ist das niedrigste Upgrade, das Du für eine Fähigkeit verwenden kannst. Wenn Du einen Extra-Bronze-Star zu dieser Fähigkeit hinzufügst, wird Dir der entsprechende Preis abgezogen. Wenn die Fähigkeit bereits fünf Bronze-Stars hat, mußt Du einen Silber-Star hinzufügen, um sie noch weiter zu verbessern. Silber-Stars sind teurer als Bronze-Stars.

Wenn einer Fähigkeit fünf Silber-Stars zugeteilt wurden, mußt Du einen Gold-Star erwerben, um ein weiteres Upgrade daran vorzunehmen. Das Hinzufügen von Gold-Stars ist natürlich wieder teurer als das Hinzufügen von Silber-Stars. Ein Attribut kann höchstens fünf Gold-Stars haben.

## Transfermarkt

**Wenn Du genug Stars zur Verfügung hast, wird es vielleicht Zeit, daß Du Dich nach einem neuen Spieler für Deine Mannschaft umschaust.**

**Tip:** Das Ende einer Saison ist der günstigste Zeitpunkt, sich auf dem Transfermarkt umzuschauen, wenn Du hochkarätige Spieler erwerben möchtest.

## Einen Spieler kaufen

1. Markiere und wähle den Spieler in Deinem Team aus, den Du ersetzen möchtest. Hinweis: Torwarte müssen gegen einen anderen Torwart ausgetauscht werden.

- Der Transfer-Pfeil erscheint.
- 2. Scrolle in der Transferliste zu dem Spieler, den Du kaufen möchtest. Treffe Deine Auswahl, und wenn Du es Dir leisten kannst, ist der Transfer perfekt.
- Du gibst immer den Spieler Deines Teams ab, den Du markiert hast. Du solltest Dir also wirklich ganz sicher sein, daß Du diesen Spieler ersetzen möchtest, wenn Du einen Transfer vornimmst.

**Hinweis:** Du kannst bis zu 18 Transfers pro Saison vornehmen. Weitere Transfer-Versuche sind nicht erlaubt.

## Statistikzentrale



Alle Statistiken, die man sich wünschen kann!

## Benutzerdefinierte Liga

Erstelle Deine eigene Liga mit bis zu 24 Teams (einschließlich 4 eigener Teams).

### Neue benutzerdefinierte Liga

**Wenn Du noch keine benutzerdefinierte Liga erstellt hast, erscheint das Menü Neue benutzerdefinierte Liga.**

1. Drücke A, und ein alphanumerisches Fenster erscheint.
  2. Gib nun über die Tastatur oder mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Namen für Deine Liga ein. Drücke Enter, wenn Du den Namen eingegeben oder das X-Icon markiert hast, und drücke A. Das Menü TEAM-AUSWAHL erscheint.
  3. Du kannst bis zu zwei Spiele der benutzerdefinierten Liga speichern. Eigene Team wählen
- s. Anweisungen im Abschnitt TEAM-AUSWAHL.
- Wenn Du mehr als 12 Teams zum Spielen bestimmst, spielt jedes Team nur 2 Begegnungen.
  - Du kannst aus bis zu 4 eigenen Teams und 20 Bundesliga-Stadien auswählen.
- Hinweis:** Das Stars-System ist in Benutzerdefinierte Liga nicht verfügbar. Wenn Du mit dem Stars-System spielen möchtest, solltest Du SAISON auswählen.

# Spielmenü (Benutzerdefiniert)

s. Optionenliste im Spielmenü.

## Menü Eigene Teams

Exportiere und importiere eigene Teams und bearbeite bestimmte Aspekte Deiner Teams.

### Exportieren

Erstelle ein eigenes Team aus einer zuvor gespielten Saison.

#### Ein eigenes Team erstellen

1. Markiere und wähle eine bestimmte Saison aus dem Menü SAISON. Die Mannschaften erscheinen im Kasten VERFÜGBARE TEAMS.
2. Wähle nun eine Mannschaft aus. Nun erscheint ein Pfeil auf dem Kasten EIGENE TEAMS. Drücke noch einmal A, dann erscheint ein blinkender Cursor in einem leeren Speicherplatz EIGENE TEAMS.
3. Gib den Namen für Dein Team ein. Verwende das alphanumerische Kästchen. Markiere und wähle A, wenn Du den Namen eingegeben hast. Das neue eigene Team ist erstellt, und das Bundesliga-Logo erscheint im Fenster TEAM-LOGO.
4. Du kannst Dein neues eigenes Team im EDITOR (s. Abschnitt Editor unten) bearbeiten oder es auf eine Diskette und dann auf den PC eines Freundes exportieren.

#### Ein eigenes Team löschen

1. Markiere und wähle EIGENES TEAM LÖSCHEN aus. Eine rote Markierung erscheint über dem ersten eigenen Team.
2. Bewege die rote Markierung auf das Team, das Du löschen möchtest. Drücke die A-Taste.
3. Wähle im erscheinenden Fenster Ja und drücke dann die A-Taste, sobald Du sicher bist, daß Du das eigene Team löschen möchtest.

### Importieren

Importiere ein eigenes Team oder eine Benutzer-Statistik von einer Diskette.

#### Ein eigenes Team/Benutzer-Statistik importieren

1. Lege eine Diskette in Dein Diskettenlaufwerk ein. Die Teams/Statistiken erscheinen rechts im Bildschirm EIGENE TEAMS/BENUTZER-STATISTIKEN.
  2. Markiere und wähle das Team/die Statistik aus, das/die Du auf Deiner Festplatte haben möchtest. Ein Pfeil erscheint, der auf einen leeren Speicherplatz zeigt.
  3. Ein Optionen-Fenster erscheint. Du kannst das Objekt entweder IMPORTIEREN oder LÖSCHEN. Markiere und wähle die gewünschte Option aus.
- Alle eigenen Teams, die Du importierst, erscheinen nun und können im FREUNDSCHAFTSSPIEL-Modus verwendet werden.

Hinweis: Wenn auf der Festplatte nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung steht, kannst Du alte Daten überschreiben.

### Editor

Hier kannst Du Team-Namen, Spielernamen und Team-Logos bearbeiten.

#### Einen Spielernamen bearbeiten

1. Markiere und wähle einen Namen aus. Der Name wird durch einen Cursors ersetzt, und es erscheint ein alphanumerisches Fenster.
2. Gib den neuen Namen ein, markiere ihn und drücke A, um Deine Auswahl zu treffen. Der neue Name ist damit festgelegt.
3. Wenn Du die Änderungen wieder rückgängig machen möchtest, markiere ZURÜCK und drücke A, um eine Auswahl zu treffen.

# Menü Multiplayer

Im Bildschirm Multiplayer kannst Du ein Spiel über Modem, Netzwerk oder serielle Verbindung erstellen. Im Multiplayer-Modus kannst Du nur Freundschaftsspiele spielen.

**Hinweis:** Wenn die Verbindung einmal steht, kann nur noch der Host alle Bildschirme steuern (mit Ausnahme des Bildschirms Seitenwahl).

Um zwischen den einzelnen Modi zu wechseln, markiere NETZWERK, SERIELL oder MODEM und drücke anschließend **A**. Bewege das Steuercruz nach **RECHTS/LINKS**, um zum nächsten Modus zu gelangen.

## Netzwerk

1. Gib Deinen Namen in das entsprechende Kästchen ein.
2. Gib den Namen der Begegnung in das entsprechende Kästchen ein.
3. Um bei einem Spiel als Host aufzutreten, mußt Du den Button "Spiel erstellen" markieren und anschließend **A** drücken

Andere Benutzer im Netzwerk können Dein Spiel sehen und daran teilnehmen, indem Sie den Button "Teilnehmen" markieren und anschließend **A** drücken.

- Höchstens vier weitere Teilnehmer können an einem Netzwerk-Spiel teilnehmen.
- Drücke **F4**, sobald die Verbindung steht, und schicke eine Nachricht an die anderen Benutzer.

## Modem

Auf dem Bildschirm Modem gibt es eine kleine Adressbuch. Gib den Namen und die Nummer Deines Freunde an entsprechender Stelle ein und drücke dann "Wählen", um den Anruf zu starten.

Wenn Du den Anruf erhältst, markiere "Auf Verbindung warten" und drücke **A**. Ein Menü gibt Aufschluß darüber, ob die Verbindung zustande gekommen ist.

## Seriell

Wenn zwei Computer über die notwendige Serielle Verbindung miteinander verbunden sind, markiere "Verbinden" und drücke anschließend **A**.

# Training

Trainier' Standardsituationen und stell' Deine Gameplay-Fähigkeiten in einem Freundschaftsspiel auf die Probe.



## Freispiel

Wähle diese Option, wenn Du einfach nur ein bißchen trainieren möchtest oder Standard-Situationen üben möchtest. Freispiel ist eine Optionen für einen einzigen Spieler. Die Regeln wurden geändert, damit Du verschiedene Situationen trainieren kannst. Wenn Du z.B. den Gegner foulst, bekommst Du selbst einen Freistoß zugesprochen! Dadurch kannst Du Strafen, Einwürfe, Ecken und Freistöße auf dem Spielfeld provozieren.

## Elfmeter

Wähle diese Option, um Übung in Bezug auf mögliche Elfmeter zu bekommen.

## Optionen

Vom Hauptmenü gelangst Du zu OPTIONEN, wo Du tiefgreifende Veränderungen vornehmen kannst.

- BENUTZER-EINSTELLUNGEN: SPIELGESCHWINDIGKEIT verändern, AUTOM. FLANKEN und UNTERSTÜTZENDER TRAINER EIN/AUSSchalten und SCHÜSSE ZIELEN von CPU auf BENUTZERGESTEUERT umschalten.
- REGELN: SCHNELLSTART TEAM-AUSWAHL der Standard-Teams ändern, Uhr auf SPIELUNTERBRECHUNG oder DURCHGEHEND einstellen und eine Vielzahl anderer Regeln EIN/AUSSchalten. Außerdem können Änderungen bei den Optionen SCHIEDSRICHTER und HALBZEITLÄNGE vorgenommen werden.
- AUDIO/VIDEO: KAMERA-Position einstellen sowie VISUELLE ANZEIGER, SPIELERNAMEN, ERGEBNIS-ANZEIGE, AUTOM. WIEDERH. EIN/AUSSchalten und ZEITANZEIGE durchschalten. Außerdem können Änderungen an der Lautstärke der MUSIK, der Soundeffekte (SFX) und der KOMMENTARE vorgenommen werden.

## Spiel-Optionen (Freundschaftsspiel und Saison)

Du kannst im Menü Spiel-Optionen Änderungen vornehmen, die nur für ein einziges Spiel (oder eine einzige Saison) zutreffen sollen.

## Menü Pause im Spiel

Drücke START, um zum Menü PAUSE im Spiel zu gelangen.

**Hinweis:** Hier sind nur die etwas komplizierteren Optionen aufgeführt.

- WIEDERHOLUNG: Markiere und treffe eine Auswahl, um Zugang zu einer benutzerdefinierbaren Wiederholungs-Oberfläche zu bekommen (s. Abschnitt Wiederholung).
- SEITENWAHL: Markiere und treffe eine Auswahl, wenn ein Freund als derzeitiger Gegner am Spiel teilnehmen möchte.
- SPIEL-STATISTIK: Markiere und treffe eine Auswahl, um absolut aktuelle Statistiken über das Spiel zu bekommen.

## Wiederholung:

Schau' Dir ein tolles Tor oder eine ungemein gut ausgeführte Aktion eines Spielers noch einmal an.



- START drücken, um zum Menü Pause im Spiel zurückzukehren.

## Besuch' EA SPORTS.com!

Wenn Du Internet-Zugang hast, findest Du auf der Web-Seite EA SPORTS.com die aktuellsten Neuigkeiten über die zahlreichen Produkte von EA SPORTS.

Neben sämtlichen Produkten gibt es auch Online-Wettbewerbe, Neuigkeiten über Profisportler, Insider-Informationen, einen Blick hinter die Kulissen und interessante Vorschauen. Außerdem erhältst Du auf unserer Web-Seite natürlich aktuelle Tips und Tricks, damit Du möglichst viel von den Spielen von EA SPORTS hast.

Die Web-Seite findest Du unter [www.easports.com](http://www.easports.com)

## MITWIRKENDE

Produzent: Danny Isaac

PSX-Produzent: Tony Casson

Entwicklungsmanager: Duncan Kershaw

Co-Produzent: Mike Cooper

Produktionsassistenten: Darren Potter, Achim Haaz

Programmierleitung: Shaun Don

Programmierer: Andy Carr, Richard Crowder, Steve

Jopling, Steven Metcalf, Pratik Patel, Dave Kivlin, David

Picon, Pete Crossley

Künstlerische Leitung: Kelvin Tuite

Designer: Yves Couturier, Andy Johns, Simon Parkes, Chris Wood, Ian Innes

Animationen: Graham Bell

Datenbank-Team: Mark Bergan, Scott Newman-Bale, Enda Somers, David Barley

Produktionsleitung: Ron Harris

Chef-Produzent: Matt Webster

System-Entwurf: Dave Colclough

Design-Manager: Justin Rae

Produktions-Koordinator: Chantal Havard

### Creations

Vorsitzender: Mike Webb

Geschäftsführer: Paul Hibbard

Produzenten: Jim Tripp, Dave McLachlan

Projektmanager: Jon Wild

Programmierleitung: Gary Antcliffe, Ged Keaveney

Programmierer: Carleton Handley, Barry Irvine, Andy Miah, Robert Walker, Bob Wood, Mick Lister, Paul Gill, Andy Clark, Paul Marshall, Jim Bagley, Dan Hughes

Künstlerische Leitung: Deborah Graham, Mark Sibson

Designer: Gavin Eagleton, Paul Greenhall, Anthony Anderson, Andrew Threlfall, Craig Allen, Chris Collins, Justin Eagleton, Kevin Connolly, Matt Whiteley, Kwan Lee, Weston Samuels,

Leitung Qualitätssicherung: Paul Lee

QS: Graeme Ankers, Tony McColgan, Ajay Dadlani, John Brown

Besonderer Dank an ... Trevor Bent, Bernie Guy, Dave Collier, Sarah Doogan, Jennifer Knapper, Bob O'Keefe

Audio-Produzent: Nick Lavers

Sound-Designer: Bill Lusty, Adele Kellett

Kommentatoren-Skript: Neil Biggin

Englische Sprecher: Richard Keys, Martin Tyler und Andy Gray

Englische Sprachaufnahmen: SD Post - Primrose Hill, London; Aquarium Studios - Soho, London; Ben Baird, Simon Fitzpatrick, Pamela Thompson

Besonderer Dank von EA an: Rob Bailey, Chris Taylor (CT), Jay Weinland, Michael Gordon

## Qualitätssicherung

Testleitung: Nathan Smethurst (PC), Jeff Brutus (PSX)

Assistenz Testleitung: Tony Ciniglio (PC), Martin Hall (PSX)

Tester: Karl Zieliński, Joe Neate, James Boyle, Dominic Evans, Jez Harris, Ed Law, Joe Bothwick, Adam Phillips, Jamie Bury, Toby Older, Petros Koulouris, Mike Dixon, David Crowhurst, Rob Charlish, Andy Francis, James Pickett, Nick Doucet, Duncan Pratt, Richard Allen

## EA Studios Europa

COO: David Byrne

Geschäftsführer: Bruce McMillan

Facilities: Sian Jones, Dan Hart

Studio Accounts: Annette Dabb, Laura West, Lucia Gobbo

Personal: Lorraine Metcalf, Lisa Williams

IT: Kevin Donkin, Daren Watson, Simon Handby, Anthony Chilaka, Jenny Thompson, Ben Skeet, Mike Burnham

## EA UK

Produktmanager: Matt Eyre

Marketingleitung UK: Matt Bilbey

EA SPORTS PR-Manager UK: Nick Grange

Verpackungsdesign: Tim Milner, James Nolan, Jay Hepburn

Dokumentation: James Lenoël, Ollie Ladenburg

Qualitätssicherung: Fabio Mastrangoli, Dean Murphy, Dave Fielding

Rechtliches: Duncan Backus, Melanie Drummond, Felicity Knights

Übersetzungskoordination Dokumentation: Clare Parkes, Rebecca Gordon

Projektmanager Lokalisierung: Carol Aggett

Account Handler: Jay Hepburn

Materialplanung: \*\*\*Sally Pelling

Manager Studio Operations: Steve Fitton

Cinesite (Europe) Limited

Bearbeitung und Effekte: Andrew Merlino

3D-Computergrafik: Hayden Jones

Produzent Digitaleffekte: Deanna Conner Gould

## Deutsche Version - Bundesliga Stars 2000

Rechtlches: Iris Achten

Sprachtests: Alexander Golubowitsch, Dirk Vojtilo

QS: Lars Berenbrinker, Frank Buchheim

Marketing: Kai-Uwe Günther

PR: Marc Trennheuser, Bernd Reinartz, Melanie  
Bongartz

Lokalisierungsleitung: Bianca Normann

Übersetzung: Michaela Bartelt, Bettina Bachon, Claudia  
Stevens

Dokumentationslayout: Claudio Georgi

Verpackungsdesign: Claudio Georgi

Sprecher: Rolf "Toppi" Topperwien, Manfred "Manni"

Breukmann, René Alles

Besonderer Dank an ... Studio Voss Düsseldorf, Frank  
Schmitz

Besonderer Dank an ... Das Bundesliga-Stars-Team:  
Pierre Hintze, Emma Killiea, Paul Bostock, Christopher  
Payne, Richard Steer, Johnathan Perrins, Bob

Summerwill, Roger Womack, Jamie Bradshaw, Marta  
Soraa Lerida, Evan Hirsch, Jason Lord, Matt Lynch @  
CSI, Electronic Arts Canada, Bullfrog Productions, F.A.  
Premier League: Miles Pearce, Arsenal FC: Mark

Pearce, John Hazzell, Aston Villa: Karen Solsbury, John  
Horde, Bradford FC: Allan Gulliver, Chelsea FC: Carole  
Phair, Mick Coleman, Coventry City: Raj, Derby County  
FC: Gary Hodder, Everton FC: Andy Watson, Leeds  
United FC: Adam Pearson, Leicester City FC: Adrian  
Davies, Liverpool FC: Ricky Parry, Manchester United  
FC: Peter Kenyon, Middlesbrough FC: Graham Fordy,  
Newcastle United FC: Alec King, Sheffield Wednesday:  
Sean O'Toole, Southampton FC: John O'Sullivan, Barry  
Fox, Sunderland FC: Graham MacDonald, Tottenham  
Hotspur: Mike Rollo, West Ham: Sue Page, Wimbledon  
FC: Sharon Sillitoe, Watford FC: Andrew French.

DFB/DBL: Götz Bender, SC Freiburg: Herr Gebhardt,  
Senatsverwaltung für Schule, Jugend und Sport Berlin:  
Herr Imhof, Sportamt Duisburg: Herr Schröder, Bremer  
Sport- und Freizeit GmbH: Herr Heise: DSC Arminia  
Bielefeld: Herr Kollenberg, FC Schalke 04: Herr  
Steiniger, Sportamt Stuttgart: Herr Haas, VfL Wolfsburg  
e.V: Herr Dierks, 1.FC Kaiserslautern: Herr Reiland,  
Ostseestadion GmbH & Co. KG: Herr Gawlack, Bayer  
04 Leverkusen Fußball GmbH: Frau Hollmann und die  
Bundesliga-Stars.

## Musik mit freundlicher Genehmigung von Ministry of Sound:

Dank an Ben Cool, Matt Jagger, James Harrist, Tom Lardener.

ATB, 9PM (Till I Come).

(A. Tanneberger, A. Arcos, Y. Garrido, J. Gilabert).

Veröffentlicht von Sony ATV Music Publishing/Ministry of Sound Music Publishing. Produziert von A. Tanneberger. ©1998 Das Urheberrecht für diese Musikaufnahmen liegt bei Kontor Records unter exklusiver Lizenz von Ministry of Sound Recordings. Mit freundlicher Genehmigung von Loop Dance Construction Musikverlag GmbH. Mit freundlicher Genehmigung von edel records AB.

Electrique Boutique, Revelation

(J. Bouthier, S. Grainger).

Veröffentlicht von Ministry of Sound Music Publishing. Produziert von J. Bouthier, S. Grainger und P. Woods. ©1999 Das Urheberrecht für diese Musikaufnahmen liegt bei Continental Records unter exklusiver Lizenz von Ministry of Sound Recordings.

Aptress, The Answer

(L. Bellis, D. Reeves, S. Reeves)

Veröffentlicht von Ministry of Sound Music Publishing. Produziert von L. Bellis, D. Reeves, S. Reeves. © 1998 Das Urheberrecht für diese Musikaufnahmen liegt bei Good: As Records.

Rhythmatic Junkies, The Feelin' (Clap Your Hands) (R. B. Chetcuti, S. McGuinness, S. Rowe, J.D. Braithwaite)

Veröffentlicht von Ministry of Sound Music Publishing/Notting Hill Music. Produziert von Rhythm Masters. Gesang von JD Braithwaite. © 1999 Das Urheberrecht für diese Musikaufnahmen liegt bei Seven Music Promotions unter exklusiver Lizenz von Ministry of Sound Recordings.

Bundesliga Stars 2000

Riders of the Storm (Chris Zippel).

Geschrieben und produziert von Chris Zippel. Urheberrechtskontrolle auf der MFS-Compilation "Assorted - E for Europe", P1999 MFS. Lizenziert von MFS, Berlin, www.mfs-berlin.de

Gridlock (Chrome Yellow)

Geschrieben von R. Gartley. Lizenziert von Fluid Recordings UK.

Veröffentlicht von Fluid Music. Aufnahme und Mischung in den Parachute Studios Manchester.

For an Angel (Paul Van Dyk)

Komponiert und produziert von Paul Van Dyk. Veröffentlicht von MFS - verwaltet von BMG/UFA mit freundlicher Genehmigung von MFS/Zomba Records/Jive

What Ya Got 4 Me (Signum)

Komponiert von R. Hagen, P. Minnaard. Veröffentlicht von Club

Music/Arcade Publishing. Lizenziert von BMP Dankce, Niederlande.

## Hinweis

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARBETRAGT WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESEBARE FORM GEbracht WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

## **Eingeschränkte Garantie**

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

## **Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist**

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, sollte die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts gesendet werden.

Dazu sollte bitte eine kurze Beschreibung des Defekts sowie ein Euroscheck über 20,- DM beigelegt werden. Außerdem sollte der Name, die Adresse sowie eine Telefonnummer, unter der der Kunde tagsüber für Rückfragen erreichbar ist, vermerkt werden.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieldaten benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, das Stars-Logo, "If it's in the game it's in the game" und Electronic Arts sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS ist ein Unternehmen der Electronic Art™-Gruppe. Offizielles Lizenzprodukt der Fußball-Bundesliga, des DFB und seiner Lizenzvereine. Windows ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Das Ministry of Sound-Logo und der Name Ministry of Sound werden mit freundlicher Genehmigung von Ministry of Sound Recordings Ltd. verwendet. Alle weiteren Namen, Marken und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Die einzelnen Stadien wurden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Besitzer reproduziert.