

## WARNUNG

### FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.



## EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen 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 Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

# INHALT

<b>BEFEHLSÜBERSICHT</b> .....	3	<b>LIGA-SPIEL</b> .....	18
Allgemeine Spiel-Steuer ung.....	3	<b>TRAINING</b> .....	18
Ihr Team ist in Ballbesitz .....	4	<b>ELFMETERSCHIEßEN</b> .....	19
Wenn der Gegner in Ballbesitz ist.....	5	<b>SOFORTWIEDERHOLUNG</b> .....	19
Wenn der Ball in der Luft ist.....	5	<b>HIGHLIGHTS</b> .....	20
Wenn der Torwart den Ball hat .....	5	<b>TEAM-MANAGEMENT</b> .....	20
In Standard-Situationen.....	6	Formation .....	20
Jubel .....	6	Aufstellung .....	21
<b>DAS SPIEL EINSTELLEN</b> .....	7	Auswechslung .....	21
Hauptmenü .....	7	Angriffs-Stärke .....	22
<b>OPTIONEN</b> .....	8	Strategie .....	22
Audio/Video .....	8	Schützen .....	23
Spiel-Optionen .....	8	Aggressivität .....	24
Steuerungs-Optionen .....	8	<b>EIGENES TEAM</b> .....	24
Gameplay-Optionen .....	8	Internationale Auswahl .....	26
<b>ART DES SPIELS</b> .....	8	In der Qualifikationsrunde von FIFA 98: Die WM- Qualifikation haben Sie die Möglichkeit, eine internationale Auswahl der Nationalmannschaften zu treffen. ....	26
Freundschaftsspiel .....	8	Transfers .....	26
FIFA 98: Die WM-Qualifikation .....	9	<b>SPIEL ÜBER MODEM UND NETZWERK</b> .....	26
Übersicht zum Qualifikations-V organg .....	9	Spiel Über Modem .....	27
<b>GRUPPEN UND SPIELPAARUNGEN</b> .....	10	Bildschirm Modem-Setup .....	28
Gruppe 1 der WM-Qualifikation .....	10	Netzwerk-Spiel .....	28
Confederación Sudamericana de Fútbol (CONMEBOL) .....	10	<b>SPIELE SPEICHERN UND LADEN</b> .....	29
Gruppe 2 der WM-Qualifikation .....	11		
Oceania Football Confederation (OFC): .....	11		
Gruppe 3 der WM-Qualifikation .....	12		
Asian Football Confederation (AFC): .....	12		
Gruppe 4 der WM-Qualifikation .....	14		
Union of European Football Association (UEFA) .....	14		
Gruppe 5 der WM-Qualifikation .....	15		
Confederation of North, Central American and Caribbean Association Football (CONCACAF) Gruppe 6 der WM-Qualifikation .....	17		
Confederation Africaine de Football (CAF) .....	17		

# BEFEHLSÜBERSICHT



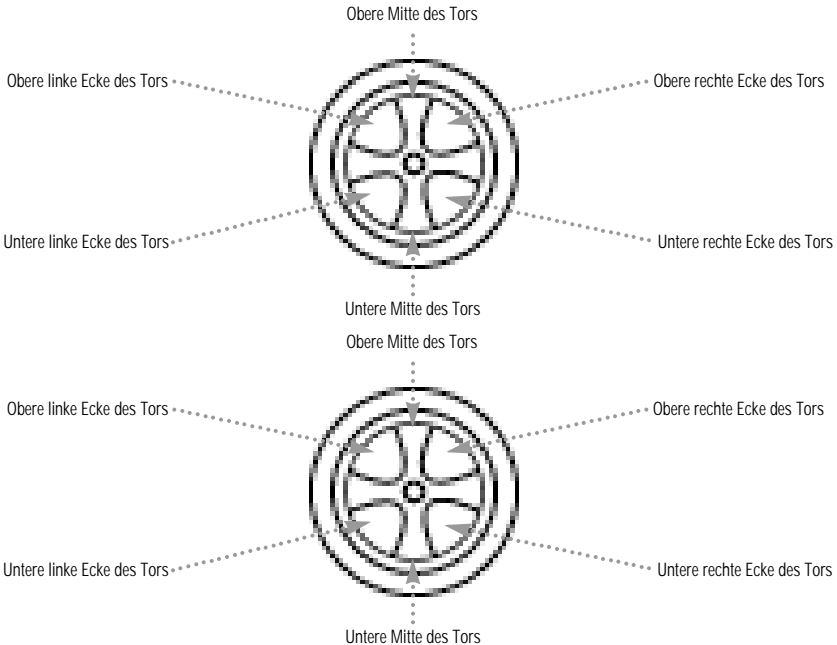
Allgemeine Spiel-Steuerung					
Aktion	Grip	Gamepad Pr o	Gamepad	Tastatur	Joypad
Laufen	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz	AUFWÄRTS/ABWÄRTS	Steuerkreuz
LINKS/RECHTS					
Paß	B	Gelb	Gelb	S	1
Schuß	C	Grün	Grün	D	2
Lob	A	Rot	Rot	A	
Zweikampf	C	Grün	Grün	D	2
Grätschen	A	Rot	Rot	A	
Sprint	Y	Blau	Blau	W	
Spezial-Bewegungen (mit anderer Taste)		L/R	L2/R2	Strg/ALT	

Hinweis: Die folgende Befehlsübersichten beschreiben ein Steuergerät vom Grip-Typ. Wenn Sie mit der Tastatur oder einem anderen Steuergerät spielen möchten, dann legen Sie die gewünschte Aktion auf entsprechende Tasten und führen diese durch Antippen, doppeltes Antippen usw. aus.

Wenn Sie eine Tastatur benutzen, werden die Tasten X,Y und Z durch Q, W und E auf der Tastatur ersetzt.

Zielen

Zielen Sie Ihren Schuß mit dem Steuerkreuz. Die Schußausrichtung erfolgt relativ zur Kamera, die Sie im Spiel verwenden.



## Ihr Team ist in Ballbesitz

Lob (A)	Drücken = Lob Doppelt antippen = Hackentrick Antippen und halten = Directer Lob
Rückpaß (X)	Drücken = Rückpaß Doppelt antippen = Spieler steuern, der den Ball annimmt Erneut antippen = Steuerung eines Mitspielers ohne Ball abbrechen
Paß (B)	Drücken = Paß Doppelt antippen = Direktpaß
Sprint (Y)	Drücken = Geschwindigkeitsschub (Lassen Sie Ihren Spieler nicht zu viel sprinten, davon wird er müde.)
Schuß (C)	Drücken = Schuß Antippen = Kurzer, flacher Schuß Doppelt antippen = Heber
Zweikampf ausweichen (Z)	Drücken = Grätschen Doppelt antippen = Schwalbe

Zweikampf-Bewegungen (Shift links, Shift rechts)

Der Fähigkeits-Modus bietet verschiedene Einstellungen für Angriffs-Bewegungen, die Sie mit den Tasten L (Bewegung nach links) oder R (Bewegung nach rechts) ausführen können.

Beispiel 1 : R antippen für eine schnelle Bewegung nach rechts.

Beispiel 2: Halten Sie L gedrückt und drücken Sie Y. Der Spieler macht eine 360j-Drehung nach links. (Damit er sich nach rechts dreht, halten Sie R gedrückt und drücken Y.)

Hinweis: In *FIFA 98* gibt es eine Vielzahl an anderen Bewegungen. Um diese Bewegungen auszuführen, drücken Sie andere Tasten, während Sie L oder R gedrückt HALTEN.

## Wenn der Gegner in Ballbesitz ist...

Grätschen (A)	Drücken = Aggressives Grätschen
Zweikampf (C)	Drücken = Richtiges Foul
Spieler wechseln (B)	Drücken oder antippen = Markierte Spieler wechseln
Sprint (Y)	Drücken oder antippen = Geschwindigkeitsschub
Aggressiv (X)	Drücken = Gefährlicher Zweikampf/Gegner angreifen Doppelt antippen = Check mit der Hüfte oder dem Ellbogen



## Wenn der Ball in der Luft ist ...

Wenn der Ball in der Luft ist, sollten Sie die Bewegungen so früh wie möglich aktivieren, damit Sie im Vorteil sind.

Kopfball/ (A, B oder C )	A gedrückt halten = <i>Kopfball auf einen Mitspieler</i> B gedrückt halten = <i>Kopfball-Paß</i> C gedrückt halten = <i>Kräftiger Kopfball/Torversuch durch Kopfball</i>
Volley (A, B oder C )	A antippen und halten = <i>Hoher Volley</i> B antippen und halten = <i>Volley-Paß</i> C antippen und halten = <i>Volley-Schuß</i>
Aggressive Aufstellung (X)	<i>Drücken = Grätschen</i> <i>Doppelt antippen = Hüft- oder Ellbogen-Check, Schlag</i>

## Wenn der Torwart den Ball hat ...

Werfen (A und B)	<i>Drücken = Ball werfen</i> <i>Doppelt antippen = Ball direkt einem Mitspieler zuwerfen</i>
Torabstoß (B oder C )	<i>Drücken = Torabstoß</i>
Ball hinlegen (Z)	<i>Drücken = Ball zu Füßen des Torwarts hinlegen</i> (Torwart fungiert als Spieler)

## In Standard-Situationen

Freistöße, Eckstöße und Torabstöße

Mit dem Steuerkreuz stellen Sie die Höhe (aufwärts/abwärts) und die Richtung (links/rechts) Ihrer Schüsse ein. Benutzen Sie die Tasten L und R, um Ihren Schüssen Effekt zu verleihen.

Die Stärke Ihrer Schüsse wird durch die Dauer des Tastendrückens bestimmt.

Modus wechseln (Z)

Schalten Sie vom Normal-Modus zum Annahme- oder Ziel-Modus, indem Sie die Taste Z drücken.

Im Annahme-Modus wechseln Sie den Spieler für die Ballannahme, indem Sie die Taste B drücken.

Im Ziel-Modus steuern Sie den Ball mit dem Steuerkreuz zum Ziel.

Einwurf

Spieler-Standard bis Annahme-Modus

B = Spieler für Ballannahme wechseln, A = Hoher Wurf, C = Flacher Wurf, X = Rückpaß-Wurf

Drücken Sie Z, um zum Normal- oder Ziel-Modus zu wechseln.

Im Normal-Modus drücken Sie A, B oder C = Werfen.

Steuerkreuz = Ziel im Ziel-Modus bewegen, dann A = Hoher Wurf, B oder C = Flacher Wurf

Strafstoß

Elfmeterschütze:

Drücken Sie C, während Sie den Schuß mit dem Steuerkreuz steuern. Mit B wechseln Sie zu einem anderen Elfmeterschützen.

Torwart:

Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie den Torwart entlang der Torlinie und wählen die Richtung, aus der der Schuß wahrscheinlich kommt. Drücken Sie A, B oder C für den Versuch, den Schuß zu halten.

## Jubel

Benutzergesteuerte Sound-Effekte nach eigenen Toren und Toren des Gegners (A, B, C, Y).

# DAS SPIEL EINSTELLEN

## Hauptmenü

Mit dem Hauptmenü stellen Sie alles ein.

Mausklick, um Menüpunkte zu ändern.

Zum Aktivieren Befehls-Buttons anklicken

Zum Fortfahren OK-Button anklicken



### Aktion

Menüpunkt markieren

Markierten Menüpunkt durch-/hin- und herschalten

Markierten Befehls-Button aktivieren

Zurück zum vorherigen Bildschirm/Programm beenden

Weiter zum nächsten Bildschirm

### Maus

Maus bewegen

Linksklick

Linksklick

X-Button (Zurück) anklicken

✓-Button (OK) anklicken

**EA-TIP** Diese Steuerung gilt für alle Menüs von *FIFA 98: Die WM-Qualifikation*. Prägen Sie sich diese Steuerung ein, damit Sie sie überall verwenden können.

### ART DES SPIELS

Wählen Sie die Art des Spiels, die Sie spielen möchten.

### MODEM/NETZWERK

Spielen Sie mit bis zu acht Spielern über Modem oder mit bis zu 20 über Netzwerk.

### SPIEL LADEN

Laden Sie ein gespeichertes Spiel.

### OPTIONEN

Stellen Sie die Standard-Optionen ein.

### TEAM-MANAGEMENT

Stellen Sie die Team-Strategien, Taktiken, Formationen und Aufstellungen ein.

### EIGENES TEAM

Bearbeiten Sie Team- und Spieler-Eigenschaften oder führen Sie Transfers zwischen Vereinen und Nationalmannschaften durch.

### HIGHLIGHTS

Schauen Sie sich ein gespeicherte Highlights an.

### MITWIRKENDE

Schauen Sie sich die Mitwirkenden an diesem Spiel an.

### FIFA 98 VERLASSEN

Beenden Sie das Spiel.



# OPTIONEN

## Spiel-Optionen

VISUELLE ANZEIGER

RADAR

GLEICHES TRIKOT: ANPASSEN

## Gameplay-Optionen

SCHIEDSRICHTER: STRENGE

ERSCHÖPFUNG

SPIELER-EIGENSCHAFTEN

SPIELSTÄRKE ANPASSEN

## Steuerungs-Optionen

KONFIGURATION

SCHWIERIGKEITSGRAD

SCHUSSRICHTUNG

FÄHIGKEITS-MODUS

CPU-UNTERSTÜTZTE KOPFBÄLLE

AUTOMATISCHE QUERPASSE

RÜCKPASS

TEAM-MANAGEMENT



Verwenden Sie die vier Optionen-Bildschirme, um sich Ihr eigenes Spiel zu erstellen und Ihre Änderungen mit dem Icon "Optionen speichern" als Standard auf Ihrer Festplatte zu speichern. Wählen Sie ✓, wenn Sie Änderungen der Optionen vorübergehend speichern möchten oder brechen Sie alle Änderungen ab, indem Sie auf ✗ klicken.

# ART DES SPIELS

## Freundschaftsspiel

Ein Freundschaftsspiel ist ein einzelnes Spiel zwischen zwei Teams Ihrer Wahl.

- Über die Option "Art des Spiels" im Hauptmenü erhalten Sie Zugang zu einem Freundschaftsspiel.
- Bevor Sie Ihr Spiel beginnen, können Sie Ihre Teams und die Steuerung wählen, das Stadion festlegen, in dem gespielt werden soll, und andere Gameplay-Optionen einstellen.



## FIFA 98: Die WM-Qualifikation

*FIFA 98: Die WM-Qualifikation* ist ein Turnier aus Qualifikationsrunde, Erster Runde und Finalrunde.



- Über die Option "Art des Spiels" im Hauptmenü erhalten Sie Zugang zu FIFA 98-Spielen.
- Bevor Sie ein Turnier *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* beginnen, können Sie bis zu 32 Teams wählen. Für die Finalrunde können Sie allerdings nur 16 Teams wählen.
- Bevor Sie jedes Turnier-Spiel spielen, können Sie sich die Turnier-Tabellen und Spielpläne ansehen und sogar Spiele simulieren.

## Übersicht zum Qualifikations-Vorgang

### Richtlinien

- Bis zum WM-Finale gibt es drei Runden: Qualifikation, Erste Runde, Finalrunde.
- Zu Beginn des Spiels steht nur die Qualifikations-Runde zur Verfügung. Sie müssen diese Runde erfolgreich abschließen, bevor Sie mit der Ersten Runde der WM fortfahren können.
- Wenn Sie sich einmal für die Erste Runde qualifiziert haben, vorausgesetzt Sie haben Ihr Fortschreiten gespeichert, können Sie das Spiel jederzeit neustarten, jede beliebige Nationalmannschaft wählen und die Qualifikations-Runde überspringen.
- Wenn Sie es von der Ersten Runde zur Finalrunde geschafft haben, können Sie das Spiel jederzeit in der Finalrunde beginnen und die Erste Runde ebenfalls überspringen, vorausgesetzt Sie haben Ihr Fortschreiten gespeichert.
- 172 Teams in sechs geographischen Gruppen starten das Turnier; 32 Teams gelangen in die Erste Runde und 16 in die Finalrunde.
- Der Qualifikations-Vorgang ist für jede Gruppe unterschiedlich. Beschreibungen zu jeder Gruppe und dem Qualifikations-Vorgang finden Sie unter *Gruppen und Spielpaarungen*.

### Automatisch qualifiziert

- Brasilien als Titelverteidiger und Frankreich als Gastgeberland sind für die Weltmeisterschaft 1998 automatisch qualifiziert. D.h. sie müssen nicht die Qualifikationsrunde spielen, sondern starten direkt in der Ersten Runde. Trotzdem kann ein Spieler auch mit einem dieser Teams die Qualifikation spielen.

- Einige Teams werden in der Qualifikationsrunde ihrer Gruppe automatisch qualifiziert. Wenn Sie eines dieser Teams steuern, gelangt Ihr Team automatisch in die entsprechende nächste Runde dieser Gruppe.

#### Qualifikationen

Es gibt drei verschiedene Arten, den Sieger der Qualifikationsrunde zu ermitteln. Jede Gruppe verwendet eine oder mehrere Möglichkeiten, um den Sieger der Qualifikationsspiele festzustellen.

1. Turnier Jeder-gegen-Jeden : Wenn am Ende einer Runde zwei Teams die gleiche Gesamtpunktzahl haben, wird der Sieger nach den folgenden Kriterien in der dieser Reihenfolge ermittelt:
  - a) Tordifferenz (Tore für - Tore gegen = Tordifferenz). Wenn die Tordifferenz bei beiden Teams gleich ist, kommt das Team weiter, daß die meisten Tore geschossen hat.
  - b) Steht es weiterhin unentschieden, zählen die Tore im direkten Vergleich.
  - c) Steht es nun immer noch unentschieden, dann scheidet das benutzergesteuerte Team aus. Gibt es mehr als einen Benutzer, dann wird der Sieger ausgelost.
2. Hin- und Rückspiel : Der Sieger aus Hin- und Rückspielen wird durch die insgesamt geschossenen Tore ermittelt. Haben zwei oder mehr Teams die gleiche Anzahl an Toren geschossen, wird der Sieger nach den folgenden Kriterien in der dieser Reihenfolge ermittelt:
  - a) Die geschossenen "Auswärts"-Tore werden gezählt.
  - b) Ergebnis der Verlängerung: Die Teams spielen eine Verlängerung von zwei mal 15 Minuten. Das Team, das das "Golden-Goal" schießt (d.h. als erstes ein Tor in der Verlängerung schießt), ist der Sieger.
  - c) Elfmeterschießen: Jedes Team hat fünf Elfmeter. Steht es danach immer noch unentschieden, geht es mit jeweils einem Elfer weiter, bis ein Team in derselben Runde ein Tor mehr hat.
3. Einzelnes Entscheidungsspiel : Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird der Sieger nach den folgenden Kriterien in der dieser Reihenfolge ermittelt:
  - a) Ergebnis der Verlängerung: Die Teams spielen eine Verlängerung von zwei mal 15 Minuten. Das Team, das das "Golden-Goal" schießt (d.h. als erstes ein Tor in der Verlängerung schießt), ist der Sieger.
  - b) Elfmeterschießen: Jedes Team hat fünf Elfmeter. Steht es danach immer noch unentschieden, geht es mit jeweils einem Elfer weiter, bis ein Team in derselben Runde ein Tor mehr hat.

## GRUPPEN UND SPIELPAARUNGEN

### Gruppe 1 der WM-Qualifikation

#### Confederación Sudamericana de Fútbol (CONMEBOL)

10 Nationen zu Beginn; (4 Teams kommen weiter plus Brasilien)

- Eine Gruppe aus neun Teams spielt zweimal Jeder-gegen-Jeden. Das heißt, jedes Team muß 16 Spiele absolvieren, insgesamt gibt es 72 Spiele.
- Die vier besten Teams qualifizieren sich für die WM plus Brasilien, das sich als Titelverteidiger nicht qualifizieren muß.
- Eine Ausnahme gibt es, wenn das brasilianische Team von einem Benutzer gesteuert wird. Dann wird per Zufall ein anderes Team dieser Gruppe gewählt, das sich per übereinstimmung automatisch qualifiziert.



Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

Teams

Brasilien (verfügbar, aber automatisch qualifiziert)	Kolumbien
Ecuador	Argentinien
Paraguay	Uruguay
Bolivien	Chile
Peru	Venezuela

## Gruppe 2 der WM-Qualifikation

### Oceania Football Confederation (OFC):

10 Nationen zu Beginn; (1 Team oder keins kommt weiter)

- Australien, Fiji-Inseln, Neuseeland und Tahiti sind von der ersten und zweiten Runde ausgenommen.

Teams

Melanesische Gruppe	Polynesische Gruppe	Teams für 1. und 2. Runde qualifiziert
Papua-Neuguinea	West-Samoa	Tahiti
Solomon-Inseln	Cook-Inseln	Australien
Vanuatu	Tonga	Neuseeland
		Fiji-Inseln

Erste Runde

- Die melanesische Gruppe spielt eine Runde Jeder-gegen-Jeden ebenso wie die Polynesische Gruppe.
- Der Sieger der melanesischen Gruppe gelangt in Runde 3.
- Wird eines der Teams, die für die erste und zweite Runde automatisch qualifiziert sind, von einem Benutzer gesteuert, dann sind diese Teams bis zum Beginn der dritten Runde inaktiv.

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, müssen diese noch einmal Jeder-gegen-Jeden spielen.

Zweite Runde

- Der Zweitplatzierte der melanesischen Gruppe und der Sieger der polynesischen Gruppe spielen ein Einzelspiel gegeneinander. Der Sieger gelangt in Runde 3.

Entscheidung: Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden zwischen diesen Teams, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Einzelspielen gelten.

### Dritte Runde

- Zwei Gruppen mit jeweils drei Teams spielen zweimal Jeder-gegen-Jeden. Der Sieger jeder Gruppe erreicht die dritte Runde.

Gruppe 1	Gruppe 2
Australien	Neuseeland
Tahiti	Fiji
Sieger der polynesischen Gruppe	
Sieger/Zweiter der melanesischen Gruppe	Melanesischer Gruppensieger

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

### Vierte Runde

- Die Sieger aus Gruppe 1 und Gruppe 2 spielen jeweils ein Hin- und Rückspiel gegeneinander.

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

### Fünfte Runde

- Der Sieger spielt ein Hin- und Rückspiel gegen den Viertplatzierten der AFC (Gruppe 3), wobei sich der Sieger für die WM qualifiziert.

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

## Gruppe 3 der WM-Qualifikation

### Asian Football Confederation (AFC):

36 Nationen zu Beginn; (3 oder 4 Teams kommen weiter)

#### Erste Runde

- Die Teams werden in sechs Gruppen zu vier Teams und vier Gruppen zu drei Teams eingeteilt.
- Die Teams jeder Gruppe spielen zweimal Jeder-gegen-Jeden.
- Die Gruppensieger gelangen in Runde 2.

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
Saudi-Arabien	Iran	Vereinigte Arabische Emirate	Japan	Usbekistan
Malaysia	Syrien	Bahrain	Oman	Indonesien
Bangladesh	Malediven	Jordanien	Nepal	Jemen
Rep. China		Kirgistan	Macau	Kambodscha

Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8	Gruppe 9	Gruppe 10
Rep. Korea	Kuwait	China	Irak	Qatar
Thailand	Libanon	Turkmenistan	Kasachstan	Sri Lanka
Hong Kong	Singapur	Vietnam	Pakistan	Indien
		Tadschikistan		Philippinen

#### Zweite Runde

- Die zehn Gruppensieger werden in zwei Gruppen zu jeweils fünf Teams eingeteilt.
- Die Teams beider Gruppen spielen einmal Jeder-gegen-Jeden.
- Die Sieger und die Zweitplatzierten jeder Gruppe (vier Teams insgesamt) qualifizieren sich für die Spiele in Runde 3. Drei dieser Teams qualifizieren sich automatisch für die Weltmeisterschaft.

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

#### Dritte Runde

- Die beiden Sieger aus Runde 2 haben sich bereits für die WM qualifiziert und spielen ein Finalspiel um die AFC-Meisterschaft.

Entscheidung: Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden zwischen diesen Teams, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Einzelspielen gelten.

- Die beiden Verlierer aus Runde 2 spielen um den dritten Platz. Der Sieger qualifiziert sich ebenfalls für die Weltmeisterschaft.

Entscheidung: Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden zwischen diesen Teams, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Einzelspielen gelten.

#### Vierte Runde

- Das Team, das das Spiel um den dritten Platz verliert, spielt gegen den Sieger aus der OFC (Gruppe 2) jeweils ein Hin- und Rückspiel, um sich für die WM zu qualifizieren.

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.



## Gruppe 4 der WM-Qualifikation Union of European Football Association (UEFA)

50 Nationen zu Beginn; (14 Teams qualifizieren sich plus Frankreich als Gastgeber)

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Griechenland	England	Norwegen	Schweden
Dänemark	Italien	Schweiz	Schottland
Kroatien	Georgien	Ungarn	Österreich
Slovenien	Polen	Aserbajdschan	Weißrußland
Bosnien-Herzegowina	Moldavien	Finnland	Estland
			Lettland

Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8	Gruppe 9
Rußland	Jugoslawien	Wales	Republik Irland	Ukraine
Israel	Slovakei	Belgien	Rumänien	Armenien
Bulgarien	Tschechische Republik	Niederlande	Litauen	Deutschland
Luxemburg	Spanien	Türkei	Makedonien	Portugal
Zypern	Faröer Inseln	San Marino	Island	Nordirland
	Malta	Liechtenstein		Albanien

- Die Teams jeder Gruppe spielen zweimal Jeder-gegen-Jeden. Die neun Sieger und der beste Zweitplatzierte qualifizieren sich direkt für die Weltmeisterschaft.

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

- Um den besten Zweitplatzierten der neun Gruppen herauszufinden (nachdem die Gruppentabellen vollständig sind), werden die Spiele gegen den ersten, dritten und vierten jeder Gruppe ausgewertet.
- Die acht anderen Zweitplatzierten (einer aus jeder Gruppe) werden durch Losverfahren in vier Paare eingeteilt und spielen eine weitere Qualifikation (mit Hin- und Rückrunde). Die vier Sieger, die sich aus diesen Begegnungen ergeben, nehmen an der WM teil.

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

- Wird das französische Team von einem Benutzer gesteuert, wird per Zufall ein anderes Team dieser Gruppe gewählt, das sich per übereinstimmung automatisch qualifiziert.

## Gruppe 5 der WM-Qualifikation

### Confederation of North, Central American and Caribbean Association Football (CONCACAF)

30 Nationen zu Beginn; (drei Teams kommen weiter)

- Bermuda, Barbados, Cayman-Inseln, Kuba, Haiti, Jamaika, Niederländische Antillen, Puerto Rico, St. Lucia, St. Vincent und die Grenadinen, Surinam und Trinidad/Tobago sind von der ersten Runde ausgenommen und starten erst in Runde 2.
- Belize, Guatemala, Nicaragua und Panama spielen erst in Runde 3.
- Kanada, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Mexiko und die USA spielen erst in den Halbfinals.



#### Teams

Karibische Gruppe			
Aruba	Grenada	Antigua	Haiti
Bahamas	Jamaika	Bermuda	Niederländische Antillen
Barbados	Puerto Rico	Cayman-Inseln	St. Kitts & Nevis
Kuba	St. Lucia	Dominica	St. Vincent & die Grenadinen
Dominikanische Republik	Surinam	Guyana	Trinidad und Tobago

Zentralamerikanische Gruppe	Automatisch qualifiziert für die Halbfinal-Runde
Belize	Canada
Guatemala	Costa Rica
Nicaragua	El Salvador
Panama	Honduras
	Mexiko
	Vereinigte Staaten

#### Erste Runde

- Die folgenden Teams der karibischen Gruppe spielen Hin- und Rückspiele. Die Sieger gelangen in Runde 2:

Aruba gg. Dominikanische Republik

Bahamas gg. St. Kitts und Nevis

Guyana gg. Grenada

Dominica gg. Antigua

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

- Wird eines der Teams, die erst in Runde 2 antreten müssen, von einem Benutzer gesteuert, sind diese Teams bis zu Beginn der zweiten Runde inaktiv.
- Wird eines der Teams, die erst in Runde 3 antreten müssen, von einem Benutzer gesteuert, sind diese Teams bis zu Beginn der dritten Runde inaktiv.
- Wird eines der Teams, die erst in der Halbfinal-Runde antreten müssen, von einem Benutzer gesteuert, sind diese Teams bis zu Beginn der Halbfinal-Runde inaktiv.

### Zweite Runde

- Die folgenden Teams der karibischen Gruppe spielen eine Serie aus Hin- und Rückspiel. Die Sieger gelangen in Runde 3:

Surinam	gg.	Jamaika
Bermuda	gg.	Trinidad und Tobago
Cayman-Inseln	gg.	Kuba
Puerto Rico	gg.	St. Vincent
Sieger aus Bahamas - St. Kitts und Nevis	gg.	St. Lucia
Sieger aus Dominica - Antigua	gg.	Barbados
Sieger aus Guyana - Grenada	gg.	Haiti
Sieger aus Aruba - Dominikanische Republik	gg.	Niederländische Antillen

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

### Dritte Runde

- Die verbleibenden Teams der karibischen Gruppe spielen eine Hin- und Rückrunde gegen einen Gegner, der nach den Spielen der zweiten Runde ausgelost wird. Die vier Sieger gelangen in die Halbfinal-Runde.
- Die folgenden Teams der zentralamerikanischen Gruppe spielen eine Hin- und Rückrunde. Die Sieger gelangen in die Halbfinal-Runde.

Nicaragua	gg.	Guatemala
Belize	gg.	Panama

Entscheidung: Haben diese beiden Teams nach beiden Spielen die gleiche Punktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

### Halbfinal-Runde

- Drei Gruppen mit jeweils vier Teams, die zweimal Jeder-gegen-Jeden spielen.
- Die beiden besten Teams jeder Gruppe gelangen in die Finalrunde.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3
Vereinigte Staaten	Kanada	Mexiko
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Sieger aus Guatemala - Nicaragua	Sieger aus Belize - Panama	Qualifikant aus der 3. karibischen Runde
Qualifikant aus der 3. karibischen Runde	Qualifikant aus der 3. karibischen Runde	Qualifikant aus der 3. karibischen Runde

Entscheidung: Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.



## Finalrunde

- Sechs Teams spielen zweimal Jeder-gegen-Jeden
- Die drei besten Teams nehmen an der WM teil.

Entscheidung: Gibt es am Ende der Finalrunde Teams mit der gleichen Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.



## Gruppe 6 der WM-Qualifikation Confederation Africaine de Football (CAF)

36 Nationen zu Beginn; (5 Teams kommen weiter)

- Kamerun, Ägypten, Marokko und Nigeria sind von der ersten Runde ausgenommen.

Teams			
Nigeria	Sambia	Kenia	Sierra Leone
Ägypten	Sudafrika	Burundi	Madagaskar
Kamerun	VR Kongo	Mauretanien	Elfenbeinküste
Marokko	Angola	Mosambik	Mauritius
Liberia	Simbabwe	Malawi	Ruanda
Tunesien	Togo	Uganda	Algerien
Burkina Faso	Guinea	Guinea-Bissau	Senegal
Namibia	Gabun	Gambia	Sudan
Kongo	Ghana	Swasiland	Tansania

- Wird eines der Teams, die von der ersten Runde ausgenommen sind, von einem Benutzer gesteuert, ist dieses Team bis zum Beginn der zweiten Runde inaktiv.

## Erste Runde

- Die folgenden Teams spielen eine Hin- und Rückrunde. Die Sieger gelangen in Runde 2:

Togo	gg.	Senegal	Madagaskar	gg.	Simbabwe
Tansania	gg.	Ghana	Mauretanien	gg.	Burkina Faso
Sudan	gg.	Sambia	Namibia	gg.	Mosambik
Ruanda	gg.	Tunesien	Kongo	gg.	Elfenbeinküste
Swasiland	gg.	Gabun	Burundi	gg.	Sierra Leone
Guinea-Bissau	gg.	Guinea	Kenia	gg.	Algerien
Uganda	gg.	Angola	Malawi	gg.	Südafrika
Mauritius	gg.	VR Kongo	Gambia	gg.	Liberia

Entscheidung : Gibt es am Ende der Paarungen Punktegleichstand zwischen zwei oder mehreren Teams, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die zur Entscheidungsfindung bei Hin- und Rückspielen gelten.

#### Zweite Runde

- Die 16 Sieger aus Runde 1 plus Kamerun, Ägypten, Marokko und Nigeria werden in fünf Gruppen mit vier jeweils vier Teams eingeteilt. (Die Gruppen werden nach der ersten Runde ausgelost.)
- Die Teams jeder Gruppe spielen zweimal Jeder-gegen-Jeden, die fünf Sieger nehmen an der Weltmeisterschaft teil.

Entscheidung : Haben am Ende der Qualifikation zwei oder mehr Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Sieger nach den Kriterien ermittelt, die für die Entscheidungsfindung bei einem Turnier Jeder-gegen-Jeden gelten.

## LIGA-SPIEL

Mit der Option "Liga-Spiel" haben Sie die Möglichkeit, eine Saison lang mit einer Liga Ihrer Wahl zu spielen, die Sie aus elf Ligen mit insgesamt 186 Vereinen wählen können. Zugang zu dieser Art des Spiels erhalten Sie über die Option "Art des Spiels" im Hauptmenü. Sie können Ihr Fortschreiten jedesmal speichern, wenn Sie ein Liga-Spiel spielen.

Bevor Sie ein Spiel in einer gegebenen Saison spielen, können Sie sich die Liga-Tabelle und den Spielplan ansehen und sogar Spiele simulieren. Jedes Team der Liga spielt zweimal gegen jedes andere Team der Liga, um den Meister dieser Liga zu bestimmen.

## TRAINING

Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten unter Wettbewerbsbedingungen, indem Sie diese Option im Bildschirm "Art des Spiels" wählen. Sie können das Team wählen, mit dem Sie trainieren möchten, und auch die Trainingseinheiten festlegen.

Hinweis : In Trainingsspielen müssen Sie mindestens zwei Feldspieler und einen Torwart aufstellen.

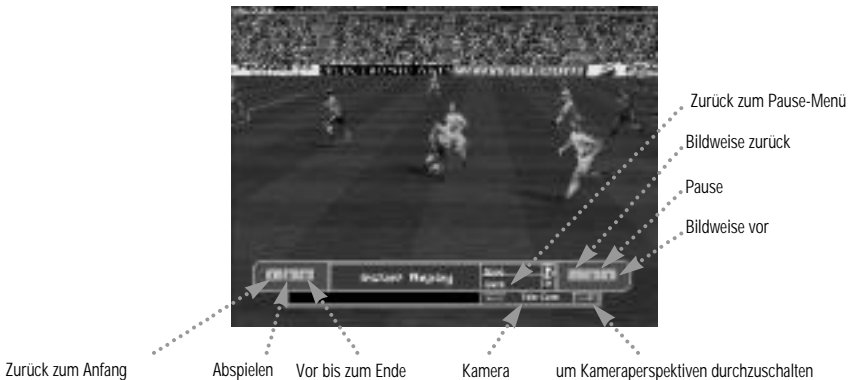
# ELFMETERSCHIEßEN

Die Teams, die Ihnen für das ganze Spiel *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* zur Verfügung stehen, können auch in diesem Modus eingesetzt werden, zu dem Sie über den Bildschirm "Art des Spiels" gelangen. Jedes Team schießt fünf Elfer. Gibt es nach den fünf Elfmetern Gleichstand zwischen den Teams, wird solange mit jeweils einem Elfmeter weitergespielt, bis ein Team einen Elfmeter vergibt.



# SOFORTWIEDERHOLUNG

Wenn Sie sich die Action noch einmal anschauen möchten, wählen Sie SOFORTWIEDERHOLUNG. Sie "gehen" dann in den Regieraum und schauen sich das Band an. Für eine spektakuläre Wiederholung wählen Sie die frei bewegliche Kamera und positionieren sie an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld.



Um die frei bewegliche Kamera zu positionieren, benötigen Sie eine Maussteuerung:

- Zum Hineinzoomen bewegen Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand und klicken mit der rechten Maustaste.
- Zum Herauszoomen bewegen Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand und klicken mit der rechten Maustaste.
- Um die Kamera nach oben zu führen, bewegen Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand und klicken mit der linken Maustaste.
- Um die Kamera nach unten zu führen, bewegen Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand und klicken mit der linken Maustaste.
- Um die Kamera nach links zu drehen, bewegen Sie den Cursor in die linke Ecke des Bildschirms und klicken mit der linken Maustaste.
- Um die Kamera nach rechts zu drehen, bewegen Sie den Cursor in die rechte Ecke des Bildschirms und klicken mit der linken Maustaste.

# HIGHLIGHTS

Speichern Sie Ihre Lieblings-Highlights und schauen Sie sie sich an.

Ein Highlight speichern:

1. Unterbrechen Sie das Spiel.
2. Wählen Sie SOFORTWIEDERHOLUNG.
3. Wählen Sie SPEICHERN. Das Pop-up-Menü "Highlight" erscheint.
4. Wählen Sie, auf welchem Platz Sie Ihr Highlight speichern möchten.
5. Drücken Sie die Backspace-Taste, um einen Speicherplatz freizumachen, und geben Sie einen Dateinamen für das neue Highlight ein.
6. Wählen Sie SPEICHERN.
  - Wählen Sie ZURÜCK, um zum Bildschirm SOFORTWIEDERHOLUNG zurückzukehren.

Ein Highlight abspielen:

1. Im Hauptmenü wählen Sie HIGHLIGHT. Das Pop-up-Menü "Highlight" erscheint.
2. Wählen Sie das Highlight, das Sie wiederholen möchten und klicken Sie auf 4. Der Bildschirm "Sofortwiederholung" erscheint.
3. Wiederholen Sie das Highlight, wie oben beschrieben.

# TEAM-MANAGEMENT

Richten Sie Ihr Team so ein, das es zu Höchstleistungen in der Lage ist.

- Um die Teams zu ändern, klicken Sie auf <>.
- Um sich Spielereigenschaften anzuschauen, wählen Sie den Spieler und klicken auf <>.

Hinweis: Denken Sie daran, den Button SPEICHERN anzuklicken, damit alle Änderungen im Team-Management gespeichert werden.

## Formation

Richten Sie Ihre Team-Formation ein.

- So ändern Sie Ihre Team-Formation:





1. Klicken Sie auf den Button FORMATION.
2. Wählen Sie eine Formation für die Verteidigungs-, Mittelfeld- und Angriffs-Reihen und die Anzahl der Spieler für jede Reihe.

Hinweis : Sie müssen elf Feldspieler und einen Torwart aufstellen.

## Aufstellung

Ändern Sie die Aufstellung für bestimmte Feldspieler.

- So ändern Sie die Aufstellungs-Position eines Spielers:
  1. Klicken Sie auf den Button AUFSTELLUNG.



2. Wählen Sie den Spielernamen. Ein schattierter Kreis neben dem gewählten Spieler zeigt die Breite der Aufstellungsmöglichkeiten für diesen Spieler an.
3. Ziehen Sie den Spieler mit der Maus auf die gewünschte Position.

## Auswechslung

Bringen Sie die Spieler der Reservebank ins Spiel.

- So wechseln Sie einen Spieler ein:



1. Klicken Sie auf den Button AUSWECHSLUNG.
2. Wählen Sie den Spieler, den Sie auswechseln möchten.
3. Klicken Sie auf den Spieler, den Sie einwechseln möchten. Die Änderungen werden in der Aufstellung wiedergegeben.

## Angriffs-Stärke

Stellen Sie die Angriffs-Stärke für einen bestimmten Spieler ein.



- So stellen Sie die Angriffs-Stärke für einen Spieler ein:
  1. Klicken Sie auf den Button AUFSTELLUNG.
  2. Wählen Sie einen Spielernamen.
  3. Klicken Sie auf den Button ANGRIFFS-STÄRKE.
  4. Ziehen Sie den Schieber auf die gewünschte Position.

## Strategie

Ändern Sie die Spiel-Strategie für Ihr Team.

- So stellen Sie die Position Ihres Teams auf dem Feld ein:



1. Klicken Sie auf den Button STRATEGIE.
2. Ziehen Sie den Schieber auf die gewünschte Position.



## Schützen

Bestimmen Sie die Spieler für Eckstöße, Strafstöße und Freistöße.

- So bestimmen Sie einen Schützen:
  1. Klicken Sie auf den Button AUFSTELLUNG.
  2. Wählen Sie einen Spielernamen.
  3. Klicken Sie auf den Button SCHÜTZEN. Ein Pop-up-Menü wird eingeblendet.
  4. Wählen Sie die Art des Schuß', den der Spieler ausführen soll.
  5. Klicken Sie auf ✓.



LES	Linker Eckball-Schütze
RES	Rechter Eckball-Schütze
FSS	Freistoß-Schütze
ESEI	elfmeter-Schütze (bestimmter)
ESM	elfmeter-Schütze (alle)

## Aggressivität

Stellen Sie die Aggressivität für jeden Spieler Ihres Teams ein.



- So stellen Sie die Aggressivität für einen Spieler ein:
  1. Klicken Sie auf das Icon AUFSTELLUNG.
  2. Klicken Sie auf das Icon AGGRESSIVITÄT.
  3. Wählen Sie einen Spielernamen aus der Aufstellung.
  4. Ziehen Sie den Schieber auf die gewünschte Position.

## EIGENES TEAM

Benutzen Sie die "Eigen"-Funktion des Spiels, um Team- und Spieler-Eigenschaften zu bearbeiten oder Transfers zwischen Vereinen und Nationalmannschaften vorzunehmen. Wählen Sie das Icon "Änderungen speichern", um die Änderungen zu speichern.

Team bearbeiten

Wählen Sie das Heimstadion und die Trikots, die Ihr Team bei Heim- und Auswärtsspielen tragen soll. Sie können auch den Teamnamen, die Vereinsflagge und den Geldwert des Teams ändern.





- Um ein Feld zu ändern, klicken Sie auf <>. Wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind, klicken Sie auf ✓, um die Änderungen zu speichern.



### Spieler bearbeiten

Bearbeiten Sie die persönlichen Merkmale und Attribute der einzelnen Spieler eines bestehenden Teams.

- Um Spieler-Eigenschaften zu bearbeiten, klicken Sie auf <>, bis die gewünschte Nummer erscheint.



Abkürzungen der Spieler-Eigenschaften	
Slk:	Schnelligkeit
Agg:	Aggressivität
Bkt:	Ball-Kontrolle
Skr:	Schuß-Kraft
Sgn:	Schuß-Genauigkeit
Bwg:	Beweglichkeit
Rkt:	Reaktion
Ags:	Antritts-Geschwindigkeit
Fit:	Fitness
Pas:	Passen
Sch:	Schießen
Zwk:	Zweikampf
Kzt:	Konzentrations-Verm gen
Kgn:	Kopfball-Genauigkeit
Pgn:	Paß-Genauigkeit
Krt:	Kreativität
Ang:	Angriff

## Internationale Auswahl

Eigenschaften



In der Qualifikationsrunde von *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* haben Sie die Möglichkeit, eine internationale Auswahl der Nationalmannschaften zu treffen.

- Klicken Sie auf <>, um die Spieler-Eigenschaften anzusehen.
- So fügen Sie einen Spieler einer internationalen Auswahl hinzu:
  1. Klicken Sie auf <>, um ein Team auszuwählen, dem Sie den gewünschten Spieler zuweisen möchten.
  2. Klicken Sie auf <>, um die Nationalmannschaft auszuwählen, der Sie den gewünschten Spieler zuweisen möchten.
  3. Wählen Sie den Spieler, den Sie hinzufügen möchten.
  4. Klicken Sie LINKS/RECHTS. Der Name des Spielers erscheint in der internationalen Team-Aufstellung.

## Transfers

Machen Sie Spieler-Transfers von einem Verein zu einem anderen. Bitte beachten:

- Die Vereine müssen zwischen 11 und 20 Spieler haben.
- Das Budget des Teams darf nicht weniger als DM 0,00 betragen.
- So transferieren Sie einen Spieler:
  1. Klicken Sie auf <>, um das Team auszuwählen, in dem der Spieler spielt, den Sie transferieren möchten.
  2. Klicken Sie auf <>, um das Team auszuwählen, in das Sie den Spieler transferieren möchten.
  3. Wählen Sie den Spieler, den Sie transferieren möchten.
  4. Klicken Sie auf <>, Der Name des Spielers erscheint in seiner neuen Team-Aufstellung.

Hinweis: Wenn der Transferwert des Spielers das Budget des neuen Teams übersteigt, findet der Transfer nicht statt.

# SPIEL ÜBER MODEM UND NETZWERK

*FIFA 98: Die WM-Qualifikation* unterstützt maximal zwei Computer über ein Modem und bis zu acht Computer über ein lokales Netzwerk mit maximal vier Spielern pro Computer und 20 Spielern pro Spiel.

Um *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* über eine Modem- oder Netzwerk-Verbindung spielen zu können, muß jeder Mitspieler eine CD von *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* besitzen, und der verwendete Computer muß über die in der Referenzkarte minimal geforderte System-Konfiguration für *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* verfügen.



## Spiel Über Modem

Der Modemanschluß kann direkt oder indirekt erfolgen. Bei einer Direktverbindung müssen Sie ein serielles Kabel mit Null-Modem-Adapter benutzen. Wenn Sie indirekt verbinden, müssen beide Computer mindestens ein 28.800 bps-Modem mit seriellem High-Speed-Anschluß (16.550 UART) besitzen.

- Wenn Sie MODEM-VERBINDUNG als Spielart wählen, erscheint der Bildschirm Modem-Verbindung.



Wechseln Sie zum  
Telefonverzeichnis

Wählen Sie direkte serielle  
Verbindung

Gehen Sie zum Bildschirm  
Modem-Setup. (Siehe Bildschirm  
Modem-Setup.)

Modem-Spiel mit zwei Computern:

- Vergewissern Sie sich, daß die Modems korrekt konfiguriert sind. Siehe dazu *Bildschirm Modem-Setup*.
1. Im Bildschirm Modem-Verbindung wählt der eine Mitspieler TELEFONVERZEICHNIS, während der andere Mitspieler AUF ANRUF WARTEN auswählt.
  2. Markieren Sie im Bildschirm TELEFONVERZEICHNIS einen Speicherplatz und klicken danach auf BEARBEITEN. Sie können bis zu zehn Modem-Nummern im Telefonverzeichnis speichern.
  3. Geben Sie Namen und Nummer des Computers ein, mit dem Sie Verbindung aufnehmen wollen, und drücken Sie anschließend ENTER. Die Nummer ist nun in Ihrem Verzeichnis gespeichert.
- Um eine bestehende Nummer eines Computers aus dem Nummernverzeichnis zu löschen, markieren Sie diese und wählen anschließend LÖSCHEN.
4. Klicken Sie auf WÄHLEN, um die Nummer zu wählen. Wenn die Verbindung hergestellt ist, erscheint der Bildschirm "Art des Spiels".
  5. Wie in einem normalen Spiel von *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* können Sie jetzt Ihr Spiel gestalten.

## Bildschirm Modem-Setup

Klicken Sie auf einen Button, um durch die Wahlmöglichkeiten zu blättern.



### MODEM-TYP

Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Modemtypen durch. Sollte Ihr Modem hier nicht aufgeführt sein, wählen Sie die Standardeinstellung **GENERIC-HAYES-KOMPATIBEL**.

### COM-PORT

Wählen Sie den Anschluß, an dem Ihr Modem angeschlossen ist.

### BAUD-RATE

Geben Sie die Baud-Rate (bps) Ihres Modems an.

### INITIALISIERUNGSSEQUENZ

Wenn Ihr Computer eine spezielle Initialisierungssequenz besitzt, können Sie diese hier eingeben.

### WAHLSEQUENZ

In der Wahlsequenz müssen Sie nicht die Wahlart (d.h. Ton- oder Impulswahl) angeben.

### WAHLMETHODE

Sie können zwischen Ton- und Impulswahl wählen.

## Netzwerk-Spiel

- Wenn Sie **NETZWERK** als Spielvariante wählen, erscheint der Bildschirm Netzwerk-Verbindung.

Hinweis: *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* unterstützt nur IPX-Protokoll.



So richten Sie ein Netzwerkspiel ein:

1. Sobald der Bildschirm Netzwerk-Verbindung erscheint, wählt ein Mitspieler die Option INITIALISIEREN, während der oder die andere(n) Mitspieler die passende Liste der Spiele auswählt/auswählen. Das Initialisierungsmenü erscheint.
  - Um einen eigenen Namen einzugeben, wählen Sie GeräteName. Geben Sie anschließend einen Namen ein und drücken Sie ENTER.
2. Sobald die anderen Computer in der Liste der Spieler erscheinen, klicken Sie auf ✓, um das Spiel zu initialisieren. Sobald eine Verbindung hergestellt ist, erscheint der Bildschirm "Spielauswahl".
  - Um mit den anderen Spielern zu chatten, wählen Sie NACHRICHT SENDEN. Anschließend geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken ENTER.
  - Um einen Computer aus dem Netzwerkmatch zu entfernen, markieren Sie ihn und wählen dann RAUSWERFEN.
3. Richten Sie Ihr Spiel wie ein normales Spiel von *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* ein.
  - Der initialisierende Computer hat die alleinige Kontrolle über die Bildschirme Team- und Liga-Auswahl.

Hinweis : Zusätzliche technische Informationen und Möglichkeiten der Fehlerbehebung finden Sie in der beiliegenden Referenzkarte.

## SPIELE SPEICHERN UND LADEN

Nach Abschluß eines Spiels können Sie Ihr Liga-Spiel oder Ihr Fortschreiten in *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* speichern. Dazu klicken Sie auf das Icon "Spiel speichern", wodurch Sie zum Bildschirm "Spiel speichern" gelangen.

Um ein gespeichertes Spiel zu laden (und ein Liga-Spiel oder Fortschreiten in *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* wiederaufzunehmen), klicken Sie im Hauptmenü auf das Icon "Spiel laden". Der Bildschirm "Spiel laden" erscheint, und Sie können die gewünschte Auswahl treffen.



# MITWIRKENDE

Ausführender Produzent: Bruce McMillan

Leitung Produkt-Entwicklung: Warren Wall

Produzent: Marc Aubanel

Co-Produzent: Heidi Newell

Produktionsassistentz: Brent Disbrow

Programmierung: Penny Lee

Programmierleitung: Darren Gyles

Team PC-Programmierung: Ben Cho, Greg McBride, Kirill Medvinsky, Jorge Freitas

Künstlerische Leitung PC: Terry Chui

PC-Künstler: Tracey Dear, Brian Keane, Margaret Livesey, Darcy Muenchrath, Laura Parr, Matthew Penner

Entwicklungs-Leiter Lizenzen: Gaivan Chang

Künstlerische Leitung: David Adams

Künstlerische Leitung Lizenzen: Jackie Ritchie

Entwicklungsleitung: John Santamaria

Hauptproduktion: Andy Abramovici, Robert Kaill, Nick Malaperiman, David McCarthy, M. James Schulte, Kerry Whalen, Nicholas Wlodyka

Hauptprogrammier-Leitung: Desmond Fernando, Brian Plank, Andrew Routledge, Ted Sylka

Hauptprogrammierung: Hong Chin, Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason Rupert

Zusätzliche Programmierung: Wyatt Cheng, Robert Bailey, Bartosz Kijanka

Zusätzliche Grafik: Lasko Konopa

Leitung Animation: Joe MacDonald

Animationen: Corey Slavin

Zusätzliche Animationen: David Demorest

Audio-Spezialisten: Omar Al-Khafaji, Neil Biggin, Chris Taylor (CT)

CG-Supervisor: John Rix

CG-Künstler: Craig Hui

Video-Leitung: Tom Raycove

Video-Assistenz: Dwayne Wudrich

Zusätzliche CG-Kunst: Dimension's Edge

Produktionsassistentz: Iris Benbassat, Jennifer Campbell, Catherine Williamson

Co-Produktionsassistentz: Renton Leversedge

Manager Motion Capture: Evan Hirsch

Supervisor Motion-Capture-Videos: David Coleman

Motion Capture: Daven Coburn, Andrea Donnelly, JJ Gonzales, Demian Gordon, Moses Kaplinsky, Vince Ng, Peter Saumur, Susan Skerl-Cote

Manager 3D Tools: Paul Lewis

3D Tools: Bill Craft, Ian Gilliland, Sean Halliday, Frank Henigman, Sal Melluso, Scott Swan

Manager Libraries: Rick Friesen

Libraries: Frank Barchard, Andrew Brownsword, Tony Lam, Dave Mercier, Curtis Patzer, Patrick Ratto, Gerry Shaw

Lokalisierungsproduzent: Louise Read

Lokalisierungsmanager Europa: Dominique Goy

Deutsche Lokalisierungsleitung: Bianca Normann  
Deutsche Übersetzung: Tina Klos, Dagmar Geller  
Sprecher: Wolf-Dieter Poschmann, Werner Hansch, Martin Siebel  
Deutsche Tests: Achim Haaz, Michael Lothmann, Dirk Vojtilo  
Deutsche Qualitätssicherung: Markus Weise  
QS-Koordination: John Santamaria  
QS-Leitung: Todd Wilson  
QS-Assistenz: Richard Lambert, Mark Lawson, Benson Nair  
QS-Tester: James Bong, Chuck Boyle, Mike Brown, Barry Chao, Mike Dolphin, Jon Dundas, Tarek Grymaloski, David Hughes, Mike Kelly, Brian Lee, Greg Lutzer, Iain McGregor, Joshua Morgan, Tony Mwamwenda, Brian Spence, David Tong, Kevin Towler, Cory Toomey, Shane Ward, Gordon Westbroek  
Mastering: Cary Chao, Peter Petkov, Bob Purewal  
Supervisor QS-Technik: Bill Kim  
Leitung Hardware-Kompatibilität: Colin Cox  
Unterstützung Hardware-Kompatibilität: Paul Breland, Jason Feser, D'arcy Gog, Zech Prinz, Chris Wallace  
Technische Beratung: Sam Iacobellis, Mike Mosher  
Produkt-Marketing: Duncan Magee, Margaret Murray  
Deutsches Marketing: Benedikt Schueler, Jörg Brand  
PR: Kathy Frazier  
Dokumentation: Jamie Poolos  
Dokumentations-Layout: \*\*\*  
Verpackungsdesign: \*\*\*  
QS EASM: Robert Aguirre  
Besonderer Dank an: Caroline Ancessi, Duncan Backus, Joerg Brand, Min Choi, Marina Crean, Michael de Plater, Kiyomi Hisatsugu, Kelly Kooner, Niclas Nordlander, Wayne Paugh, Susan Su, SD Post, Sissel Tangen, Petrina Wallace, Brian Ward, Chung Tze Yang, Roy Lassiter  
Musik-Beratung: Jonnie Forster, Tuff Break Sports & Entertainment  
Mitwirkende Musik: *Blur*, "Song 2" Text von Damon Albarn, Steven Alexander James, Graham Coxon und David Rowntree, Gespielt von Blur © 1997 EMI Music Publishing Ltd. Alle Rechte bei EMI Music Publishing Ltd. In den Vereinigten Staaten und Kanada kontrolliert von EMI Blackwood Music Inc. Unter Lizenz von EMI UK  
*The Crystal Method*, "Keep Hope Alive" Unter Lizenz von EMI Music Publishing © 1995 EMI Virgin Songs, Inc. und Drug Money Music  
*"More" " The Crystal Method* © 1996 EMI Virgin Songs, Inc. und Drug Money Music  
*"Now Is The Time(Cloud 9 Mix)"* Unter Lizenz von EMI Music Publishing © 1996 EMI Virgin Songs, Inc. und Drug Money Music  
*"Busy Child"* Courtesy of Outpost Records, In Zusammenarbeit mit Universal Music Special Markets © 1997 EMI Virgin Songs, Inc. und Drug Money Music. Alle Texte geschrieben von Ken Jordan und Scott Kirkland. Alle Lieder gespielt von The Crystal Method. Alle Rechte bei EMI Virgin Songs, Inc.  
*Electric Skychurch*, "Hugga Bear", Text von James Lumb. Gespielt von Electric Skychurch. Produziert von James Lumb for Skychurch Family Productions. (P) 1997 Skychurch Family Productions © 1997 Lumpy Spacetime Music (ASCAP) Alle Rechte vorbehalten. Mit Erlaubnis verwendet.



# GARANTIEN

## 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 DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE 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. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

## Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

## Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

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

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Gravis Gamepad, das Gravis-Logo und GriP sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Kanangton Microware Ltd. Software und Dokumentation © 1997 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

© 1997 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS und das EA-SPORTS-Logo sowie "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. Manufactured under license by Electronic Arts.

© 1977 FIFA TM.

