KICK OFF 97 Handbuch

1.0 INSTALLATION

Auf der CD befinden sich zwei Programme, von denen eins unter Windows 95 und eins unter DOS läuft. Das zweite Programm benötigt dazu DOS 5, DOS 6 oder die DOS-Umgebung unter Windows 95. Das Programm, das unter Windows 95 läuft, kann je nach der Konfiguration Ihres Systems etwas langsamer als die DOS-Version sein.

WINDOWS 95-INSTALLATION

1. Legen Sie die CD in das Laufwerk ein.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon "KO97". Das Programm wird daraufhin automatisch installiert und gestartet.

DOS-INSTALLATION

1. Legen Sie die CD in das Laufwerk ein.
2. An der DOS-Eingabeaufforderung geben Sie "D:" ein und drücken dann die Eingabetaste.

(Wenn Ihr CD-Laufwerk eine andere Kennung als "D:" hat, geben Sie bitte den richtigen Buchstaben ein).

3. Geben Sie "Install" ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Wählen Sie die Sprache aus, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DAS PROGRAMM STARTEN (DOS)

Geben Sie "cd\KO97" bzw. den von Ihnen gewählten Verzeichnisnamen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
Geben Sie "KO97" ein, und drücken Sie nochmal die Eingabetaste.
Wenn Sie Probleme haben, können Sie Lösungsvorschläge im Abschnitt "Zum Nachschlagen" am Ende dieses Handbuchs einsehen.

2.0 HAUPTMENÜ

2.1 Menüsteuerung: Alle Menüs werden mit der Maus gesteuert. Um einen Gegenstand auszuwählen, bewegen Sie den Mauszeiger darauf und drücken dann die linke Maustaste.

2.2 Im Hauptmenü können Sie verschiedene Wettbewerbe und andere Funktionen dieses Programms anwählen. Alle werden in diesem Handbuch detailliert beschrieben. Die Optionen lauten wie folgt:

2.3 Freundschaftsspiel: Ein Freundschaftsspiel zwischen zwei beliebigen Teams, die Sie unter den National- oder Ligamannschaften bzw. 8 von Ihnen zusammengestellten Idealteams auswählen können.

2.4 Liga: Diese Option erlaubt es Ihnen, in Spitzenligen bzw. der Champions League zu spielen oder eine eigene Liga einzurichten.
2.5 Pokale: Hier können Sie Ausscheidungs- oder Qualifikationsspiele für die Weltmeisterschaft eingehen oder Ihren persönlichen Pokalwettbewerb ausrufen.
2.6 Herausforderung: Eine Herausforderung über 30 Runden, die die Fähigkeiten eines Spielers testet und zunehmend härter wird.
2.7 Spiel fortsetzen: Alle Wettbewerbe können jederzeit abgespeichert werden. Mit dieser Option setzen Sie das Spiel fort.
2.8 Idealteam aufstellen: Sie können Ihre eigene Mannschaft bilden oder einen der *** Spieler auswählen, die im Spiel zur Verfügung stehen.
2.9 Editor: Mit dieser Option können Sie Namen sowie Haut- und Haarfarbe jedes Spielers ändern.
2.10 Training: Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing, indem Sie verschiedene Optionen wählen, die hier zur Verfügung stehen.
2.11 Optionen: In diesem Menü können Sie die Umgebung des Spiels nach Ihren Wünschen gestalten.
2.12 Wiederholungen ansehen: Hier haben Sie die Möglichkeit, sich Wiederholungen anzusehen, die während des Spiels aufgezeichnet wurden, und Ihre glorreichen Tore zu genießen.

3.0 SPIELSTEUERUNG

Sie können einen Joystick, ein Joypad, die Tastatur oder Ihre Maus verwenden, um Ihre Spieler zu steuern. In einem Spiel mit zwei Teilnehmern kann nur eine Maus eingesetzt werden.
Das Spiel läßt sich am besten mit einem digitalen Joystick, einem Joypad oder der Tastatur kontrollieren. An die Maus oder einen analogen Joystick muß man sich erst gewöhnen, bevor man damit sicher steuern kann.
Der Einfachheit halber werden die unten beschriebenen Steuerungen für den Joystick aufgeführt. Die Maussteuerung gilt analog, wobei die linke Maustaste der Knopf "A" und der rechte Knopf "B" ist. Die Tastatur simuliert einen Joystick. Einzelheiten hierzu finden Sie unter **4.0**.

Allgemein

Der Joystick hat zwei Feuerknöpfe, die als A und B bezeichnet werden.

BEWEGUNGEN MIT DEM BALL

3.1 Richtung: Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Ihr Spieler laufen soll.
3.2 Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen: Ziehen Sie den Joystick schnell von der aktuellen in die entgegengesetzte Richtung. Diese Technik brauchen Sie für einige Spezialbewegungen.
3.3 Aftertouch: Mit "Aftertouch" können Sie die Flugrichtung eines Balls ändern, der sich bereits in der Luft befindet. Diese Funktion steht Ihnen nur für

eine kurze Zeit zur Verfügung, nachdem Sie den Ball getreten oder mit dem Fuß angehoben haben. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um den Ball anzuschneiden, nach vorne, um ihn absacken zu lassen, und nach hinten, um seinen natürlichen Fall zu bremsen, d.h. den Flug auf dieser Höhe zu verlängern.

3.4 Ballhöhe: Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto höher fliegt der Ball bei einem Paß, Schuß, Einwurf oder Abstoß.

3.5 Den kontrollierten Spieler bewegen: Richtung

3.6 Ball abspielen: B + Richtung

3.6.1 Wenn unter einem Mannschaftskollegen eine Markierung erscheint, ist er bereit, einen Paß anzunehmen. Reagieren Sie sofort, kommt der Paß sicher bei ihm an.

3.7 Ball schießen: A

Schießt den Ball in die Richtung, in die der Spieler blickt.

3.7.1 Wenn die Markierung unter dem kontrollierten Spieler anfängt zu blinken, befindet dieser sich in Schußreichweite auf das gegnerische Tor. Die Reichweite ist von der Schußwertung des Spielers abhängig.

3.8 Ball anheben: A antippen Aftertouch einsetzen

Der Ball wird in die Richtung angehoben, in die der Spieler blickt.

3.9 Ball lobben: A festhalten Aftertouch einsetzen

Der Ball wird in die Richtung gelobbt, in die der Spieler blickt.

3.10 Querpaß: A in der Querpaßzone

Wenn sich ein Spieler in der Querpaßzone befindet (siehe Diagramm 1), wird der Ball, sofern möglich, in den Strafraum gespielt. Dabei muß der Blick des Spielers auf das gegnerische Tor gerichtet sein (siehe Diagramm 2).

Gegnerische Torlinie	Ohne Wirkung
Querpaßzone	Richtung des Spielers
Diagramm 1	Diagramm 2

3.11 Doppelpaß: B zweimal drücken + Richtung

Sie können einen Doppelpaß spielen, indem Sie den Ball an einen Kollegen abspielen und dann in den freien Raum laufen. Er spielt Sie an, wenn Sie dazu wieder bereit sind. Ein Spielzug für Fortgeschrittene; dafür müssen Sie richtig was können und lange üben.

3.12 Hackentrick: B drücken + Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen

3.13 Ball vorlegen: A + B

Der Ball wird nach vorne vorgelegt, wobei der Spieler schneller läuft, um am Ball dranzubleiben. Das ist sehr nützlich, wenn Sie einem Verteidiger ausweichen wollen, der auf Sie zukommt.

Spielzüge ohne Ball

3.14 Kurzes Tackling: B

Der Spieler muß neben dem ballführenden Spieler sein.

3.15 Gleittackling: A + Richtung

Der Spieler ist etwas weiter entfernt. Zweck dieser Übung ist es, dem Gegner den Ball abzunehmen. Gutes Timing ist hier wichtig, damit man nicht den anderen Spieler trifft. Tut man es doch, wird ein Foul gepfiffen.

3.16 Unfaires Tackling: A + B + Richtung

Dieses Tackling zielt darauf ab, den Gegner zu foulen oder zu verletzen, und zieht mit großer Wahrscheinlichkeit je nach Schiedsrichter eine gelbe oder sogar rote Karte nach sich. Wenn Sie einen ballführenden Gegner dabei von hinten angreifen, ist das immer ein Foul.

3.17 Kopfball: A

3.18 Powerkopfball: A + Richtung

3.19 Hechtkopfball: A

Der Ball befindet sich in Bauchhöhe.

3.20 Fallrückzieher: B

Der Ball ist in Kopfhöhe.

3.21 Volley: B

Der Ball ist in Knöchelhöhe.

Standardsituationen

3.22 Ein Spielzug besteht aus zwei Abschnitten, Vorbereitung und Ausführung.

3.22.1 Vorbereitung: Eine Markierung erscheint. Bewegen Sie diese über einen Mannschaftskameraden. Den können Sie jetzt bewegen und ihn so positionieren, daß er den Ball annehmen oder eine Richtung für den Ball festlegen kann. Um den aktuellen Spieler abzuwählen und einen anderen zu nehmen, drücken Sie "B". Die Vorbereitung beenden Sie, indem Sie "A" drücken.

3.22.2 Ausführung: Drücken Sie A

3.23 Einwurf - Freistoß - Abstoß: Die Vorbereitung und die Ausführung verlaufen wie oben beschrieben.

Denken Sie daran, daß die Ballhöhe davon abhängt, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten.

3.24 Standard-Freistoß: Bei der Vorbereitung legt die Markierung die Richtung fest, in die der Ball geschossen werden soll.

3.25 ECKEN

Vorbereitung: wie oben

Ausführung: Es erscheint ein Ball mit 9 Kästchen. Der horizontale Abschnitt bestimmt die Höhe.

Die oberen 3: Der Ball wird flach geschossen

Die mittleren 3: Der Ball wird in Kopfhöhe gespielt

Die unteren 3: Der Ball fliegt im hohen Bogen in den Strafraum
Die vertikalen Abschnitte legen die Richtung fest, d.h. ob der Ball sich mit Effet nach innen oder außen bewegt oder geradeaus fliegt. Das erkennen Sie an den Pfeilen auf dem Ball.
3.26 Elfmeter schießen: Mit "A" treten Sie den Ball, wenn die Markierung an der gewünschten Position liegt. Die Flughöhe hängt davon ab, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten.
3.27 Elfmeter abwehren: A + Richtung

Zusammenfassung der Steuerung
X: Aftertouch einsetzen
Y: Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher fliegt der Ball.

BALL SCHIESSEN	A (X Y)
QUERPASS SCHLAGEN	A (In der Querpaßzone)
KOPFBALL	A (Wenn der Ball in der Luft ist)
VOLLEY	B
HECHTKOPFBALL	A
FALLRÜCKZIEHER	B
POWERKOPFBALL	A + Richtung
BALL ABSPIELEN	B + Richtung (Y)
BALL ANHEBEN	A antippen (X Y)
BALL LOBBEN	A (X Y)
HACKENTRICK	Joystick schnell in die entgegengesetzte Richtung ziehen

SPEZIALSTEUERUNG
Klicken Sie mit der linken Maustaste, oder drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur, um die Eröffnungssequenz vor dem Beginn des Spiels zu beenden. Sie gelangen dann direkt zum ANSTOSS.

4.0 STEUERUNG

4.1 Tastatursteuerung

Jedem Spieler werden 4 Richtungstasten und 2 Feuerknöpfe zugewiesen. Wenn Sie sich diagonal bewegen wollen, drücken Sie einfach die entsprechenden benachbarten Tasten.
4.1.1 Im Diagramm 3 sehen Sie zwei Tastaturkombinationen, die als Voreinstellungen gespeichert sind.

Kombi 1	**Kombi 2**
Knopf A = STRG Knopf B = Umschalttaste	Knopf A = \ Knopf B = G

DIAGRAMM 3

4.1.2 Sie können sich eine der beiden Kombinationen aussuchen oder die Tasten neu belegen. Diese Option steht Ihnen vor dem Spiel oder während des Spiels im Menü "Pause" zur Verfügung.
4.1.3 Tastatur neu belegen: Wenn Sie die Tastatur neu belegen wollen, wählen Sie die entsprechende Taste im Menü aus und geben den Buchstaben ein. Dabei steht Ihnen die gesamte Tastatur inklusive Ziffernblock zur Verfügung. Einige Tasten können Sie jedoch nicht belegen; in diesem Fall erhalten Sie eine Warnmeldung.
4.1.4 Weltweit gibt es zahlreiche verschiedene Tastaturbelegungen, daher kann es sein, daß sich eine oder mehrere Tasten der Kombination 1 mit denen der Kombination 2 überschneiden. Das kommt zwar selten vor, aber bitte belegen Sie die entsprechende Taste dann neu.
4.1.5 Die letzte Einstellung der Tastaturbelegung wird gespeichert. Sollten sich mehr als 2 Spieler während des Spiels abwechseln, müssen diese die Tasten neu belegen, wenn sie mit der jeweiligen letzten Einstellung nicht zurechtkommen.
4.2 Joystick kalibrieren: Es erscheinen die acht Richtungen, in die Sie den Joystick bewegen können, wobei jede durch einen Pfeil symbolisiert wird. Wenn Sie den Joystick in Richtung eines dieser Pfeile bewegen, wird er mit einer Farbe gefüllt. Ist diese Füllung nicht vollständig, sollten Sie die Zentrierfunktion verwenden, bis alle 8 Richtungspfeile entsprechend gefärbt sind.
Wenn Sie die Feuerknöpfe abwechselnd drücken, können Sie herausfinden, welcher davon Knopf "A" und welcher Knopf "B" ist.
4.3 Maus kalibrieren
Rückstellautomatik: Wenn Sie eine Maus bewegen, driftet diese in eine zentrale Position zurück. Die Geschwindigkeit dieses Zurückstellens können Sie einstellen, indem Sie eine der fünf Voreinstellungen wählen oder den Schieberegler benutzen. Die Geschwindigkeitseinstellung wird durch einen Punkt angezeigt.
Toter Bereich: Beim Arbeiten mit einer Maus gibt es einen "Toten Bereich", d.h. eine Bewegung innerhalb dieses Bereiches zeigt keine Wirkung. Diesen Bereich können Sie kontrollieren, indem Sie wiederum eine der fünf Voreinstellungen wählen oder den Schieberegler benutzen.

5.0 KADER & TAKTIK

In den Nationalmannschaften und Idealteams gibt es 18 und bei den Vereinen der Spitzenligen 16 Spieler.

5.1 SPIELERTYPEN: Es gibt 7 verschiedene Spielertypen.

Torwarte	(TWT)
Verteidiger	(VER)
Außenverteidiger	(AVT)
Mittelfeldspieler	(MIT)
Flügelstürmer	(FLG)
Stürmer	(STÜ)
Torjäger	(TRJ)

Die Außenverteidiger, Flügelstürmer und Torjäger sind etwas schneller als die anderen. Jeder Spieler hat eine einzigartige Kombination technischer Fähigkeiten und körperlicher Eigenschaften, die unten als statistische Werte angegeben werden.

TECHNISCHE FÄHIGKEITEN: Pässe, Ballabnahme, Schießen und Torwarte.

KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN: Tempo, Ausdauer, Voraussicht und Kampfgeist.

Für jeden Spieler werden Typ, Bewertung, statistische Daten und Aussehen angezeigt. Mit den Pfeilspitzen können Sie sich die statistischen Werte ansehen. Das Aussehen hilft Ihnen dabei, einen Spieler auf dem Platz leichter zu erkennen. Wenn Sie den Namen eines Spieler bzw. seine Haut- oder Haarfarbe ändern wollen, können Sie das mit Hilfe des Editors im Hauptmenü tun.

Die Bewertung eines Spielers berechnet sich aus der Summe seiner Fähigkeiten und Eigenschaften.

5.2 MATCHKADER

Die Spielernamen werden neben ihren Trikotnummern angezeigt. Es sind maximal fünf Auswechselspieler inklusive eines Torwarts erlaubt. Die Trikotnummern eines Matchkaders laufen von 1 bis 12 und von 14 bis 17.

Sie können die Spieler nach Belieben gegeneinander austauschen, nur der Torwart muß durch einen anderen Torwart ersetzt werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Spieler, den Sie auswechseln möchten, und dann auf den Ersatzmann.

Bevor Sie Spieler auswählen, sollten Sie sich deren Bewertungen ansehen. Vor der endgültigen Auswahl sollten Sie auch einen Blick auf die statistischen Daten werfen.

5.3 TAKTIK

Die Auswahl eines Kaders und die Taktik hängen voneinander ab. Auf dem Kaderbildschirm sehen Sie die Position eines Spielers auf dem Feld. Wenn Sie eine andere Taktik anwenden, ändern sich auch die Spielerpositionen.

5.4 Es gibt 16 verschiedene Taktiken.

5.5 Die Taktiken sind in die drei Kategorien Defensive, Neutral und Angriff unterteilt worden. In jeder gibt es eine ideale Taktik, die jeweils hervorgehoben erscheint. Gleichzeitig wird für Sie ein dazu passender Kader ausgewählt.

5.6 Die abgebildeten Taktiken sind die Spieltaktiken. Mit den Pfeilspitzen können Sie die Liste der anderen verfügbaren Taktiken in der aktuellen Kategorie durchgehen.
5.7 Wenn Sie eine andere als die Ihnen vorgeschlagene Taktik auswählen, sollten Sie sich den Spielkader ansehen und eine neue Aufstellung vornehmen, die zu dieser Taktik paßt.

6.0 ZUM SPIEL - SPIELTAG

Wenn Sie ein Spiel beginnen wollen, wählen Sie im Hauptmenü einfach entweder ein Freundschafts-, Liga-, Pokal- oder Herausforderungsspiel aus. Ein Freundschaftsspiel ist am leichtesten. Auf dem nächsten Bildschirm können Sie sich Ihr Team und Ihre Gegner aussuchen. Zwei Teams sind bereits ausgewählt und gelb markiert. Wenn Sie wollen, können Sie die Mannschaften wechseln (Einzelheiten dazu unter 7.0) oder auf das Icon "Fertig" in der rechten unteren Ecke klicken. Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie gebeten, die Steuerung auszuwählen. Wenn Ihnen noch ein Joystick zur Verfügung steht, klicken Sie auf den Joystick unter der Mannschaft, die Sie damit steuern wollen. Möchten Sie die Tastatur oder die Maus einsetzen, klicken Sie auf das entsprechende Icon. Es kann nur eine Maus benutzt werden.

Wenn Sie gegen einen Mitspieler antreten, muß er denselben Vorgang durchlaufen. Spielen Sie gegen den Computer, wählen Sie für das andere Team einfach das Computer-Icon. Mit dem Icon "Fertig" kommen Sie zum nächsten Bildschirm. Der Bildschirm "Spieltag" ist nur zu Ihrer Information gedacht. Sie brauchen hier nichts zu tun. Mit "Fertig" starten Sie das Spiel.

6.1 TIPS FÜR ANFÄNGER

Nachdem Sie ein paar Spiele hinter sich gebracht haben, sollten Sie "Optionen" im Hauptmenü wählen. Wenn Sie hier ein paar Änderungen vornehmen, können Sie, besonders als Anfänger, mehr Spaß beim Spielen haben. So können Sie z. B. Fouls, Verletzungen und Abseits auf NEIN stellen.
Wenn Sie gegen den Computer spielen, setzen Sie das Können seines Torwartes auf "Leicht". Bei einem Spiel mit einem Mitspieler sollten Sie das bei beiden Torwarten tun.
Bei einem Freundschaftsspiel nehmen Sie am besten für sich eine Spitzenmannschaft und wählen für den Computer ein schwächeres Team aus. Die Wertungen für beide Mannschaften werden jeweils darunter dargestellt. Je niedriger die Zahl, desto besser das Team.
Spielen Sie gegen einen Freund, dann wählen Sie Topmannschaften für beide aus. Sie können sogar dasselbe Team für Ihren Freund nehmen. Weitere Hinweise unter 15.8.

6.2 Wenn Sie besser werden, können Sie nach und nach die Mannschaft des Computers ändern. Die Bewertungen der Teams werden unter deren Namen angezeigt. Je niedriger die Zahl, desto besser das Team.
Mit "Training" können Sie sich an die Steuerung gewöhnen und Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing verbessern.

6.3 SPIELTAG

Am Spieltag sehen Sie die Kader beider Teams, deren Stärken im Vergleich und die Unparteiischen des Spiels. Außerdem werden Ihnen die Trikots und deren Farben vorgestellt.

7.0 FREUNDSCHAFTSSPIEL

Ein Freundschaftsspiel findet entweder zwischen zwei Spielern oder einem Spieler und einem computergesteuerten Gegner statt. Sie können sich die beiden Teams aus 70 Nationalmannschaften und 80 Spitzenvereinen aussuchen. Wenn Sie ein Idealteam aufgestellt haben, kann dieses natürlich auch teilnehmen.

7.1 NATIONALMANNSCHAFTEN: Auf der linken Seite sehen Sie 5 Kontinente. Im Kasten oben sind die jeweiligen Nationalmannschaften abgebildet. Wenn Sie einen anderen Kontinent wählen möchten, benutzen Sie die gelben Pfeilspitzen im oberen Kasten. Mit den blauen Pfeilspitzen können Sie die Länderliste durchgehen.

7.2 VEREINSMANNSCHAFTEN: Es erscheinen die Namen der Spitzenvereine des jeweiligen Landes. Mit der Pfeilspitze gehen Sie die Namensliste durch.

7.3 IDEALTEAMS: Wenn Sie ein Idealteam aufgestellt haben, erscheint dessen Name im oberen Kasten.

7.4 MANNSCHAFT AUSWÄHLEN: Klicken Sie für jeden Spieler auf ein Team. Die ausgewählte Mannschaft wird gelb markiert. Sie müssen zwei Teams ausgewählt haben, bevor Sie das Match beginnen können.

7.5 OPTIONEN: Alle Optionen unter 15.0 stehen für ein Freundschaftsspiel zur Verfügung.

7.6 KADER: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Icon, um sich Ihren Kader anzusehen und den Matchkader und die entsprechende Taktik festzulegen (siehe 5.0).

8.0 ALLGEMEINE MERKMALE DER WETTBEWERBE

Die Anweisungen weiter unten gelten für alle Liga- und Pokalwettbewerbe. Obwohl sich die Menüs für diese Wettbewerbe eigentlich von selbst verstehen, sollten Sie bei Schwierigkeiten diese Anweisungen zu Rate ziehen.

8.1 Anzahl der Spieler: Außer im Modus "Herausforderung" können 1 bis zu 8 Spieler an allen Wettbewerben teilnehmen. Jedem Spieler muß ein Team zugewiesen werden. Mit den Pfeilspitzen können Sie durch die Spielerzahlen schalten.

8.2 Einem Spieler ein Team zuweisen: Für Spieler 1 wird immer ein Team vorgegeben, was sie an der Bezeichnung "SP1" erkennen. Alle anderen Teams steuert der Computer. Das wird durch "COM" angezeigt.
Bitte beachten: Sie können das Menü erst verlassen, wenn Sie die Steuerung für mindestens einen Spieler ausgewählt haben.
Wenn Sie ein anderes als das voreingestellte Team haben möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf "SP 1" (dort erscheint nun wieder "COM"), und suchen Sie sich eine andere Mannschaft aus. Um ein Team für den zweiten Spieler auszuwählen, muß "Spieler 2" im Kasten erscheinen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf "COM".
8.3 OPTIONEN: Je nach Art des Wettbewerbes sind einige Optionen voreingestellt und können nicht geändert werden. Diejenigen, die nicht zur Verfügung stehen, sind rot markiert. Standardeinstellungen erscheinen in Gelb.
8.4 Spielen: Ist ein von einem Spieler gesteuertes Team bei der nächsten Partie dabei, beginnen Sie das Match mit dieser Option.
8.5 Zuscheuen: Sie können sich jedes Spiel ansehen, selbst wenn eine oder beide Mannschaften von einem Spieler gesteuert werden. Beide Teams spielen hier unter Computerkontrolle; sollte eine oder beide Mannschaften jedoch von einem Spieler gesteuert werden, kann dieser Auswechslungen vornehmen und die Taktik sowie die Spielerpositionen ändern.
8.6 Voraussage: Das Ergebnis wird vorhergesagt.
8.7 Weiter: Alle Spielergebnisse werden vorhergesagt und die Tabellen aktualisiert, bis das nächste Spiel mit einem spielergesteuerten Team ansteht.
8.8 Kader: Jeder Spieler kann zum Kaderbildschirm wechseln, auf dem er seinen Kader und seine Taktik auswählt, indem er erst sein Team und dann das Icon "Kader" anklickt.
8.9 Speichern: Alle Wettbewerbe können jederzeit abgespeichert werden. Klicken Sie dazu das Icon "Speichern" an. Mit der Option "Spiel fortsetzen" im Hauptmenü können Sie das Spiel dann später wieder aufnehmen.
Für jeden Wettbewerb stehen bis zu 8 Speicherplätze zur Verfügung.

9.0 LIGEN

Hier gibt es die drei Optionen

a) Nationalligen
b) Champions League
c) Liga einrichten

9.1 Nationalligen: Wählen Sie die Flagge eines Landes aus, um in dessen Nationalliga zu spielen.
9.1.1 Es erscheinen alle Vereine der ausgewählten Liga.
9.1.2 **Einen Verein löschen:** Wenn Sie einen Verein löschen wollen, wählen Sie den betreffenden Club aus und klicken auf das "X"-Icon.

9.1.3 **Ligatabellen:** Die Ligatabelle gibt Ihnen die Resultate der gespielten Partien an. Jeder Verein spielt zweimal gegen die anderen. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Die Namen der Clubs, die das nächste Match bestreiten, sind markiert.
9.1.4 **Anzahl der Spiele:** Jedes Team in der Liga spielt zweimal gegen die anderen.

9.2 CHAMPIONS LEAGUE

Die 16 besten europäischen Mannschaften nehmen an diesem Wettbewerb teil. Dabei wird in zwei Runden gespielt. In der ersten gibt es vier Gruppen mit je vier Teams. Jede Mannschaft spielt dreimal gegen die anderen. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Die beiden Gruppenbesten kommen eine Runde weiter.
Im nächsten Abschnitt finden Ausscheidungsrunden statt. In den Viertel- und Halbfinalspielen gibt es jeweils zwei Matches, wobei auswärts erzielte Tore über den Sieger entscheiden können. Ist das Ergebnis unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Hier wird dann die "Golden Goal"-Regel angewendet. Wenn am Ende der Verlängerung immer noch kein Sieger feststeht, wird das Spiel durch Elfmeterschießen bzw. Entscheidungselfmeter ("Sudden Death") entschieden. Das Finale besteht aus einer Partie mit "Golden Goal"-, Elfmeter- und "Sudden Death"-Regeln.

9.3 LIGA EINRICHTEN

Sie können bis zu 22 Mannschaften in eine Liga übertragen. Es können sowohl Nationalmannschaften als auch Spitzenvereine und Idealteams daran teilnehmen.
Gehen Sie bei der Auswahl eines Teams wie bei einem Freundschaftsspiel vor. Suchen Sie dann die Personen aus, die die Mannschaft, wie unter 9.1 beschrieben, steuern sollen.

10.0 POKALSPIELE

Hier gibt es die 3 Optionen

a) Nationale Pokalwettbewerbe
b) WM-Qualifikationsspiele
c) Pokal einrichten

10.1 Nationale Pokalwettbewerbe: Um sich ein Land auszusuchen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die entsprechende Flagge. Der Wettbewerb ist entweder für 8 oder 16 Teams ausgelegt und wird im K.o.-System ausgetragen.
10.1.1 **Teams auswählen:** Zuerst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie 8 oder 16 Mannschaften bei dem Wettbewerb dabei haben wollen. Auf dem Icon sehen Sie "16" als Standardeinstellung. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, können Sie die Zahl auf "8" ändern. Wählen Sie dann entsprechend die Mannschaften aus der Liste.

10.2 WM-QUALIFIKATION

Für die Weltmeisterschaft haben europäische Teams fünfzehn Teilnehmerplätze erhalten. An den Qualifikationsspielen nehmen 50 Länder teil, die in 9 Gruppen aufgeteilt werden.
Jede Mannschaft spielt in einer Gruppe zweimal gegen die anderen Teams. Die Gruppenersten und die sechs zweitbesten Mannschaften nehmen an der Weltmeisterschaft teil.

10.3 POKAL EINRICHTEN

Hier können Sie Ihren eigenen Pokalwettbewerb kreieren und dabei ganz nach Belieben Nationalmannschaften, Spitzenvereine und Idealteams mischen. Sie können die Anzahl der Mannschaften auf 8 oder 16 festlegen und bestimmen, ob es Ausscheidungsrunden oder Hin- und Rückspiele gibt.
Wenn Sie sich für das K.o.-System entscheiden, gibt es bei Unentschieden Verlängerungen und Elfmeterschießen. Bei Hin- und Rückspielen kommt es dazu nur dann, wenn das Gesamtergebnis nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden ist. Die Regel für Auswärtstore wird angewandt. Um ein Endergebnis festzulegen, können Sie auch die Option "Golden Goal" wählen. Hier gibt es Elfmeterschießen, wenn in der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen ist.

11.0 HERAUSFORDERUNG

Hier messen Sie Ihre Fähigkeiten mit den Besten. Je länger die Herausforderung andauert, desto schwerer werden die Spiele. Die Herausforderung geht über 30 Runden. Erst wenn Sie eine gewinnen, dürfen Sie die nächste antreten.
Sollten Sie einen überzeugenden Sieg über Ihre Gegner erringen, was von Ihrem Torabstand abhängt, können Sie bis zu 3 Runden überspringen.
Die letzte Herausforderung findet gegen die ANCO ALL STARS statt.

11.1 Die Optionen sind für ein hartes Spiel eingestellt. Abseits, Verletzungen und Fouls sind auf JA geschaltet, was nicht geändert werden kann. Es gibt keine Verlängerung, und die Schiedsrichter sind streng.

11.2 Der "Herausforderungsverlauf" zeigt Ihnen die Wettbewerbsrunde an und ob Sie erfolgreich waren oder gescheitert sind. Darüber hinaus sehen Sie, ob die Runde als Bonus übersprungen wurde, und wie viele Versuche Sie bereits hinter sich haben.

11.3 Um zur nächsten Stufe zu gelangen oder die Herausforderungsrunde zu wiederholen, wählen Sie das Icon "Spielen".

11.4 Mit dem Icon "Beenden" kommen Sie zurück zum Hauptmenü. Vergessen Sie nicht, die Herausforderung erst abzuspeichern, bevor Sie sie beenden.

12.0 IDEALTEAM AUFSTELLEN

Sie können 18 Spieler aus jeder Nationalmannschaft oder jedem Spitzenverein auswählen. Darunter müssen 2 Torwarte, 6 Verteidiger, 4 Mittelfeldspieler und 4 Stürmer sein.
Sie können sich die Auswahl erleichtern, indem Sie sich nur die Spieler anzeigen lassen, die mit bis zu 10 und mit 11 bis 20 Punkten bewertet werden.
Mit dem Icon "Trikotdesign" haben Sie die Möglichkeit, die Trikots Ihrer Mannschaft für Heim- und Auswärtsspiele zu entwerfen. Das Menü können Sie erst verlassen, wenn Sie beide fertiggestellt haben.
Bis zu 8 Idealteams können abgespeichert werden.

13.0 EDITOR

Name, Haut- und Haarfarbe jedes Spielers einer Nationalmannschaft, eines Spitzenvereins bzw. Idealteams können beliebig geändert werden. Bearbeiten Sie so viele Mannschaften, wie Sie möchten, und speichern Sie diese dann in einer Datei, die jederzeit wieder geladen und neu editiert werden kann. Sie haben die Möglichkeit, bis zu 7 Dateien zu speichern.
Der Editor ist sehr nützlich, wenn Sie Ihren Kader trotz häufiger Transfers und Trikotänderungen immer auf dem neuesten Stand halten wollen.
13.1 Wählen Sie das Team aus, das Sie editieren möchten. Es erscheint die Spielerliste der Mannschaft, der Sie Namen, Typ und Haut- bzw. Haarfarbe der Spieler entnehmen können.
13.2 Namen ändern: Wählen Sie den Namen aus, den Sie editieren möchten. Darauf erscheint ein Cursor. Jetzt können Sie den Namen mit der Tastatur verändern und die Änderung dann mit der Eingabetaste abschließen.
13.3 Wenn Sie die Haut- oder Haarfarbe eines Spielers ändern wollen, können Sie mit der linken Maustaste auf die abgebildeten Farben klicken und dann die verfügbaren Optionen durchschalten. Sie sehen die Veränderungen am Aussehen der Spieler immer sofort.
13.4 Originalnamen wiederherstellen: Um den Originalnamen eines Spielers wiederherzustellen, klicken Sie den editierten Namen an und drücken "Escape". Das können Sie so lange tun, bis Sie ein neues Team oder eine neue Datei geladen haben.
13.5 Speichern: Wenn Sie mit dem Editieren der Mannschaften fertig sind, können Sie die Änderungen in einer Datei speichern. Es stehen Ihnen 7 Speicherplätze zur Verfügung. Die erste Datei im Verzeichnis trägt den Namen "KO97". Sie können sie weder löschen, noch einer anderen Datei diesen Namen geben.
13.6 Laden: Sie können eine editierte Datei erneut laden und dann entweder unter dem selben oder einem anderen Namen abspeichern.
13.7 Aktuelle Datei: Sobald Sie eine Datei gespeichert haben, wird sie als aktuelle Datei behandelt. Mit der Option "Laden" können Sie eine andere dazu

bestimmen. Um die Original-Spielernamen wiederherzustellen, laden Sie die Datei "KO97".
13.8 Sie können den Editor erst verlassen, wenn Sie die Namen im Team mit je mindestens 3 Buchstaben angegeben haben, wobei Ziffern nicht erlaubt sind. Die Länge eines Namens hängt davon ab, welche Zeichen Sie wählen. Ein "M" nimmt z.B. mehr Platz ein als "I" oder "A".
13.9 Trikotdesign: Sie können die Heim- und Auswärtstrikots einer Mannschaft verändern. Mit dem Icon gelangen Sie in das Menü "Trikotdesign".
13.10 Wenn Sie Ihre Datei nicht abspeichern, bleiben alle Änderungen nur so lange in Kraft, bis Sie das Programm verlassen. Wenn Sie KO97 das nächste Mal starten, werden wieder die Grundeinstellungen geladen.

14.0 TRIKOTDESIGN

Sie können das Aussehen und die Farben der Trikots jeder Mannschaft mit Hilfe des Editors verändern.
Es stehen Ihnen dabei 7 grundlegende Designs und eine Palette von 31 Farben zur Verfügung. Sie haben die Möglichkeit, zwei Trikotfarben, die Detailfarbe und die Farben der Ärmel und Hosen zu ändern.
Das aktuelle Sportzeug erscheint. Klicken Sie entweder auf das Icon "Heim" oder auf "Auswärts". Jetzt sehen Sie die verschiedenen Designs. Wählen Sie eins davon aus. Entscheiden Sie sich nun nacheinander für die Farben, wobei Sie diese mit den Pfeilspitzen durchschalten können. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie auf das Icon "FERTIG".
Trikot wiederherstellen: Um die ursprüngliche Ausrüstung wiederherzustellen, klicken Sie erst entweder auf das "Heim"- oder "Auswärts"-Icon und dann auf "Abbrechen".
Regeln: Die Regeln besagen, daß Heim- und Auswärtstrikot nicht dieselbe oder eine ähnliche Farbe haben dürfen. Ähnlich wären z. B. Rot und Orange oder Orange und Gelb.

15.0 OPTIONEN VOR DEM SPIEL

Diese Optionen legen das Umfeld des Spiels fest und können den Spaß am Spielen beträchtlich erhöhen. Verschiedene Kombinationen sorgen für Abwechslung, wobei für den Sieg immer andere Fähigkeiten benötigt werden. Die Standardeinstellungen gelten für ein Freundschaftsspiel. In jedem Wettbewerb gibt es Optionen, die nicht geändert werden können. Die gewählten Einstellungen werden gelb markiert, alle anderen sind rot. Nur die weißen Einstellungen können angewählt werden.
15.1 Spieldauer x 2 (in Min): 3, 5, 10, 15, 30 oder 45.
Voreinstellung: 5 Min.
15.2 Spielmodus: Arcade oder Simulation
Voreinstellung: Arcade
Im Modus "Arcade" ist das Spiel wesentlich offener. Im Modus

"Simulation" werden Sie von Verteidigern ziemlich schnell "lahmgelegt".

15.3 Fouls: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja

15.4 Verletzungen: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja

15.5 Abseits: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja

15.6 Unparteiische: Wählen Sie "Beliebig"
Voreinstellung: Beliebig

15.6.1 Unparteiische für das Spiel auswählen: Eine Liste von Schieds- und Linienrichtern erscheint. Ernennen Sie die Unparteiischen.

15.7 Spielfeldgröße: Klein, Mittel und Groß Voreinstellung **Arcade** - KLEIN **Simulation** - GROSS

Auf einem kleinen Spielfeld haben Sie nicht genügend Zeit, Ihr Spiel aufzubauen, weil Sie sofort von Verteidigern bedrängt werden.
Ein großes Feld bietet Ihnen mehr Möglichkeiten zur Entfaltung. Sie müssen zwar immer noch schnell reagieren, aber Sie haben ein bißchen mehr Zeit, um Ihre Talente zur Schau zu stellen.

15.8 Bewertung des Torwartkönnens: Leicht oder Normal
Voreinstellung: Normal

Diese Option soll einen Ausgleich schaffen, wenn ein Anfänger oder ein echter Experte gegen den Computer spielen oder wenn zwei Spieler mit sehr unterschiedlichem Können aufeinandertreffen.
Es gibt eine Vielzahl von Mannschaften, für die jeweils eine Bewertung angezeigt wird. Je kleiner die Zahl, desto besser ist das Team.
Wenn Sie noch Anfänger sind, sollten Sie ein Spitzenteam für sich und eine Gurkentruppe für den Computer auswählen. Wenn Sie merken, daß Sie mit der Zeit besser werden, können Sie dem Computer auch fähigere Mannschaften zuweisen. Dasselbe gilt für eine Partie gegen einen richtig guten zweiten Spieler.
Sie können die Balance sogar noch ein bißchen mehr kippen, indem Sie für den Computer den Schwierigkeitsgrad "Leicht" einstellen.

15.9 Verlängerung: Ja oder Nein
Voreinstellung: NEIN

Eine Verlängerung wird in zwei Halbzeiten nach der regulären Spielzeit ausgetragen.

15.10 Elfmeter: Ja oder Nein
Voreinstellung: NEIN

Wenn Sie diese Option auf "Ja" stellen, schießt jede Seite bei einem Unentschieden nach Ende der regulären Spielzeit abwechselnd fünf Elfmeter. Die Mannschaft mit den meisten Toren gewinnt. Wenn es nach den fünf

Elfmetern immer noch unentschieden steht, geht es mit abwechselnden Elfmeterschüssen weiter. Haben beide Seiten ihren Zug beendet, und gibt es dabei eine Tordifferenz, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Treffern.

15.11 Golden Goals: Ja oder Nein

Voreinstellung: NEIN

Wenn diese Option auf "Ja" lautet, geht es ungeachtet der Einstellung in 15.10 nach Ende der regulären Spielzeit in die Verlängerung. Die Mannschaft, die dann das erste Tor schießt, gewinnt.

15.12 Rasenmuster: Schachbrett, Streifen, Karos, Glatt oder Beliebig

Voreinstellung: Beliebig

15.13 Platzbedingungen: Trocken, Normal, Naß oder Beliebig

Voreinstellung: Beliebig

16.0 TRAINING

Die Trainingsoption ist sehr wichtig, denn sie hilft Ihnen dabei, die Steuerung in den Griff zu bekommen und Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing zu verbessern. Es gelten alle in 3.0 beschriebenen Steuerungen.

Mit 11 Optionen können Sie verschiedene Fähigkeiten verbessern. Sie dürfen jede Option so lange üben, wie sie wollen.

16.1 Wählen Sie die Fertigkeit aus, die Sie trainieren möchten. Entscheiden Sie sich für eine Steuerung, die Sie, wenn nötig, kalibrieren sollten. Klicken Sie auf "Fertig". Mit der Leertaste kehren Sie in das übergeordnete Menü zurück.

16.2 Mannschaftstraining: Hier lernen Sie den Umgang mit der Steuerung, ohne daß Ihnen der Gegner auf die Füße tritt.

16.3 Dribbeln und Schießen: Es werden fünf Kegel aufgestellt. Sie müssen um sie herum dribbeln und dann den Ball auf das Tor schießen oder anheben.

16.4 Elfmeter schießen

16.5 Elfmeter abwehren

16.6 Querpässe schlagen: Ihr Mannschaftskollege ist im Strafraum. Laufen Sie in die Querpaßzone, und spielen Sie den Ball an ihn ab. Ein Verteidiger wird versuchen, Sie daran zu hindern.

16.7 Hohe Flanken annehmen: Üben Sie Kopfbälle, Powerkopfbälle und Fallrückzieher.

16.8 Niedrige Flanken annehmen: Üben Sie Hechtkopfbälle und Volleys.

16.9 Schießen: Weichen Sie einem Verteidiger aus, und schießen Sie aufs Tor.

16.10 Eckstöße

16.11 Standard-Freistöße

16.12 Wettkampf: All Ihre Fähigkeiten werden getestet. Sie üben Elfmeterschießen, dribbeln und schießen, nehmen hohe Flanken an und wehren Elfmeter ab.

17.0 MENÜS WÄHREND DES SPIELS

Sie können während des Spiels jederzeit die Leertaste drücken; es erscheint dann das Menü "Pause". Hier sehen Sie die Optionen, die Ihnen in diesem Menü oder über spezielle Funktionstasten auch während des Spiels zur Verfügung stehen.

Mit diesen Tasten können Sie entweder zwischen zwei Optionen umschalten oder durch mehrere Funktionen durchschalten.

17.1 Ansicht 2D 3D
Mit F1 umschalten

17.2 Videomodus - Je nach Videokarte Mit F2 durchschalten

17.3 Match-Fakten: Diese Spielstatistik liefert Ihnen einen detaillierten Aktionsbericht für beide Mannschaften. Sie können auch die Leistungswerte Ihrer Spieler mit denen des Gegners vergleichen. Außerdem sehen Sie, wo die Action stattgefunden hat.

17.4 Scanner AUS AN Klein Mittel
Groß Mit F3 durchschalten

17.5 Kameraperspektiven (nur 3D)

Längs	F5	9 Perspektiven durchschalten
Quer	F6	9 Perspektiven durchschalten
Isometrisch	F7	9 Perspektiven durchschalten
Von oben	F8	9 Perspektiven durchschalten

In jeder Perspektive können Sie mit der entsprechenden Funktionstaste noch aus 9 weiteren Blickwinkeln auswählen.

17.6 Anzeigeoptionen (nur in der 3D-Perspektive) F9 + verschiedene Funktionstasten

Diese Optionen stehen Ihnen für die 3D-Ansicht zur Verfügung. Sie sollen die Bildwiederholrate Ihrer Anzeige erhöhen. Das ist z.B. sinnvoll, wenn Ihr System oder Ihre Grafikkarte nicht besonders schnell oder nicht für den Betrieb von Spielen optimiert sind. Die Verbesserung der Bildwiederholrate geht dann allerdings zu Lasten einiger grafischer Details. Die Anzeigeoptionen lauten:

STADION	JA	NEIN			F9 + F1 (Umschalten)
KREIS + D	JA	NEIN			F9 + F2 (Umschalten)
PLATZSTRUKTUR	DETAILLIERT	GROB	KEINE		F9 + F3 (Durchschalten)
BILDSCHIRMGRÖSSE	100%	90%	80%	70%	F9 + F4 (Durchschalten)
HIMMEL	JA	NEIN			F9 + F5 (Umschalten)

Sie können die Veränderungen auch während des laufenden Matches vornehmen. Wenn Sie beispielsweise die Option "Stadion" auf "Ja" oder "Nein" setzen wollen, halten Sie F9 gedrückt und drücken dann F1. Um die Bildschirmgröße zu ändern, halten Sie F9 gedrückt und schalten dann mit F4 durch die Optionen.

17.7 Lautstärke regeln:

Publikumsgeräusche	Die Lautstärke verändern Sie mit dem Schieberegler.
Kommentator	Die Lautstärke verändern Sie mit dem Schieberegler.
Matchsound	Die Lautstärke verändern Sie mit dem Schieberegler.
Gesamtlautstärke	Die Lautstärke verändern Sie mit dem Schieberegler.

17.8 Auswechslung SP1 SP2 F11 F12

Sie können die Auswechslung im Menü "Pause" oder durch Drücken von F11 bzw. F12 einleiten. Ihre Bitte wird dann vom Schiedsrichter anerkannt. Das Spiel wird zunächst fortgesetzt. Das Menü "Auswechslung" erscheint nämlich erst dann, wenn der Ball aus dem Spiel ist.

In dem Menü sehen Sie alle Details, die Sie brauchen, um sinnvoll auszuwechseln, nämlich die Leistungspunkte (max. 10) eines Spielers, wie oft er den Ball berührt und wie viele gute Pässe, Tacklings und Schüsse er durchgeführt hat.

17.8.1 **Auswechslung:** Wenn Sie einen Ihrer Kicker auswechseln wollen, wählen Sie den Spieler, den Sie herausnehmen möchten, und dann seinen Ersatzmann von der Reserveliste. Die rot hervorgehobenen Spieler können nicht eingewechselt werden. Die beiden Spieler werden jetzt farbig markiert. Sie können die Auswechslung abbrechen, indem Sie den zu ersetzenden Spieler abwählen.

17.8.2 **Verletzter Spieler:** Wenn einer Ihrer Spieler verletzt wird, erscheint das Menü "Auswechslung". Für den Spieler wird sofort ein Ersatzmann eingesetzt, sobald das Match weiterläuft. Der Verletzte wird mit einem roten "+" versehen.

17.8.3 **Spieler mit roter Karte / Gesperrter Spieler:** Der Spieler bleibt auf der Kaderliste, aber mit der entsprechenden Karte. Er kann nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

17.8.4 **Torwart verletzt:** Siehe 17.8.2

17.8.5 **Torwart mit roter Karte oder gesperrt:** Das Menü "Taktik" erscheint. Stellen Sie einen Ihrer Feldspieler ins Tor. Wenn Sie wollen, können Sie den Torwart später gegen einen anderen Torhüter austauschen, sofern dieser verfügbar ist und Sie Ihr Auswechslungskontingent von 3 Spielern noch nicht erschöpft haben.

17.8.6 **Regeln zur Auswechslung:** Auf der Reserveliste sind fünf Ersatzmänner, darunter ein Torwart. Drei davon können Sie einwechseln.

17.9 Taktiken: Sie können Ihre Taktik wie unter 5.3 beschrieben ändern. Die Spielerpositionen auf dem Feld werden angezeigt. Die Nummer eines Spielers, der gesperrt ist oder eine rote Karte hat, blinkt. Um die Positionen zweier Spieler auszutauschen, wählen Sie diese einfach aus. Das kann z. B. notwendig

sein, wenn eine rote Karte eine große Lücke in Ihre Verteidigung oder Ihr Mittelfeld gerissen hat.
17.10 Joystick kalibrieren: Damit kommen Sie ins Menü "Joystick kalibrieren" (siehe 4.2).
17.11 Maus kalibrieren: Siehe 4.3.
17.12 Tastatur neu belegen: Siehe 4.1.3.
17.13 Wiederholung: Mit F10 können Sie während des Spiels die letzten Sekunden einer Wiederholung laufen lassen. Es erscheint unten eine Steuertafel.
Mit der linken und rechten Pfeiltaste können Sie den Cursor auf die Steueroptionen bewegen und diese mit der Eingabetaste aktivieren.

<< Schneller Rücklauf
< Rücklauf
Stop
|> Einzelbildwiedergabe (gedrückt halten)
> Abspielen
>> Schneller Vorlauf
Wiederholung beenden
Wiederholung speichern

Sie können bis zu 30 Wiederholungen speichern und sich diese später ansehen. Wenn das Verzeichnis voll ist, müssen Sie eine der Aufzeichnungen löschen. Wählen Sie die Wiederholung aus, die entfernt werden soll. Der Dateiname wird gelöscht, und es erscheint ein Cursor.
Mit der Tastatur speichern Sie die Wiederholung.
17.14 Torwiederholung zeigen: Nein Ja Voll
Nein: Keine automatische Wiederholung des erzielten Tores
Ja: Zeigt das Tor aus einer zufällig ausgewählten Perspektive
Voll: Wiederholung des Tores aus 3 Perspektiven
17.15 Identität der Spieler: Namen Nummern AUS F4
Im hochauflösenden Modus sind die Namen in der Voreinstellung sichtbar. Sie können statt dessen die Nummern wählen oder ausschalten. In der niedrigen Auflösung sehen Sie die Nummern, die Sie ebenfalls ausschalten können.
In der 2D-Sicht werden keine Nummern gezeigt, sondern es wird der jeweils letzte Spieler am Ball ausgewiesen.
17.16 Spiel beenden: Wählen Sie das Icon "Beenden", um ein Freundschaftsspiel abzubrechen. In einem Wettbewerb ist das nicht möglich.
17.17 Spiel fortsetzen: Klicken Sie auf "Fertig".
17.18 Von den Untermenüs kommen Sie mit "Q" wieder in das Menü "Pause".

18.0 WIEDERHOLUNGEN ANSEHEN

Sie können bis zu 30 Wiederholungen speichern und sich diese später ansehen. Wählen Sie dazu im Speicherverzeichnis die gewünschte Wiederholung.

Software © 1997 Anco Software Ltd.

Software-Lizenzvereinbarung mit Anco

ANCO LIZENZIERT SEINEN KUNDEN DIE BEIGEFÜGTEN SOFTWAREPROGRAMME FÜR DEN NICHT-EXKLUSIVEN GEBRAUCH AUF EINZELPLATZCOMPUTERSYSTEMEN UNTER DEN UNTEN ANGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN.

Lizenz

Sie haben das nicht-exklusive Recht, die beigefügten Softwareprogramme auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Sie dürfen die Programme nicht elektronisch über ein Netzwerk von einem Rechner auf einen anderen übertragen. Sie dürfen keine Kopien des Programms oder des Begleitmaterials an andere weitergeben. Sie dürfen eine (1) Kopie anfertigen, die ausschließlich der Datensicherung dient. Falls Sie das Programm auf einer Festplatte oder einem anderen Massenspeicher installieren, dürfen Sie als Teil einer Datenarchivierung, und nur zu diesem Zweck, ebenfalls eine Kopie davon erstellen. Sie dürfen die Software nur dann dauerhaft von einem Computer auf einen anderen übertragen, wenn dabei alle Kopien des Programms auf dem Ausgangsrechner endgültig entfernt werden
SIE DÜRFEN DIE PROGRAMME, DAS BEGLEITMATERIAL ODER KOPIEN DAVON AUSSER ZU DEN HIER AUSDRÜCKLICH GENANNTEN BEDINGUNGEN WEDER BENUTZEN, KOPIEREN, VERÄNDERN, UNTERLIZENZIEREN, VERMIETEN, ÜBERSETZEN ODER ÜBERTRAGEN, NOCH JEMANDEM IM RAHMEN EINES LEASINGVERTRAGES ANBIETEN ODER EINER ANDEREN PERSON DAS EIGENTUM DARAN ÜBERTRAGEN. SIE DÜRFEN DIE SOFTWARE IN KEINE PROGRAMMIERSPRACHE BZW. IN KEIN ANDERES FORMAT KONVERTIEREN UND WEDER DAS ORIGINAL NOCH EINE KOPIE, MODIFIKATION ODER EINEN EINGEGLIEDERTEN TEIL GANZ ODER TEILWEISE DEKOMPILIEREN ODER ZURÜCKÜBERSETZEN.

Begrenzte Garantie

DIESE PROGRAMME WERDEN OHNE JEDE GARANTIE GELIEFERT, SEI SIE AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIERT, DARUNTER JEDE IMPLIZIERTE GARANTIE FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT

UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS RISIKO FÜR DIE ERGEBNISSE UND DIE LEISTUNG DER PROGRAMME LIEGT BEI IHNEN. ANCO KANN NICHT GEWÄHRLEISTEN, DASS DIE FUNKTIONEN, DIE IN DIESEN PROGRAMMEN ENTHALTEN SIND, IHREN BEDÜRFNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DIE AUSFÜHRUNG DER PROGRAMME OHNE UNTERBRECHUNG UND FEHLERFREI ABLÄUFT.

KICK OFF ist ein Warenzeichen von Anco.

Mitarbeiterverzeichnis
Programmierungsleitung: Steve Screech
Programmierung: Dr John Mitchell, Gary Tomlinson, Jon Atkins, Martin Strohacker,
Programmierung: Mike West, Paul Overy, Wayne Meazza
Programmierung: Kyle Wickens, Andrew Barnes,
Künstlerische Leitung: Steve Redpath
Computergrafik: Martin Jones, Brian Bennett, Simon Phillips,
Computergrafik: Richard Seaman, Alan Booker
Spieltestleitung: Anthony Kyne
Soundeffekte: PC Music