



CONTENTS

Page 7 *Starting the game*

Page 8 *How to play Riot*

Page 9 *Controls*

Page 10 *The Menus*

Page 21 *Define keys*

Page 22 *Saved games*

Save options

Page 23 *Credits*



INHALT

31 *Das spiel starten*

32 *Und so wird riot gespielt*

34 *Die Menüs*

43 *Spiel optionen*

44 *Anzeige optionen*

45 *Tastenbelegung*

47 *Mitwirkende*



SOMMAIRE

53 *Commencer la partie*

54 *Comment jouer a Riot*

56 *Les Menus*

67 *Options de jeu*

69 *Definition des touches*

70 *Sauvegarder les options*

23 *Crédits*



CONTENIDO

77 *Instalación del juego*

78 *Cómo jugar a Riot*

80 *Los Menús*

92 *Configuración de las teclas*

93 *Cómo guardar opciones*

94 *Ficha Técnica*



L.A. SPORTING TIMES

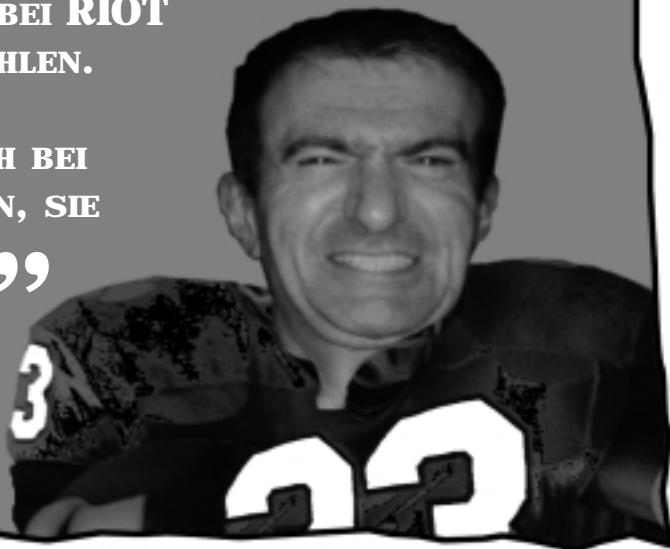
Nationale Spiele in Gefahr!

Sponsoren geben Basketball-
Hauptliga und Eishockey auf.
RIOT verantwortlich

LA SPORTING TIMES,
SONNTAG, 12.NOVEMBER 2078

**“ ICH WEIß NOCH NICHT WAS
ICH TUN WERDE, ABER ICH
HABE GEHÖRT, DAB DIE
VERANTWORTLICHEN BEI RIOT
SUPER-GEHÄLTER ZAHLEN.**

**VIELLEICHT FANGE ICH BEI
EINEM RIOT-TEAM AN, SIE
SUCHEN EX-PROFIS ”**



**DANNY O'NEILL,
USN, MONTAG, 13.NOVEMBER 2078.**



LAS VEGAS SENTINEL

**BOXEN BRICHT
UNTER DEM DRUCK
VON RIOT ZUSAMMEN**

LAS VEGAS SENTINEL,
SAMSTAG, 28.DEZEMBER 2078



“ MEIN GANZES LEBEN LANG HABE ICH MICH FÜR DEN BOXSPORT ENGAGIERT. WIZARD LONGTON IST BOXEN IN DIESEM LAND. VOR LANGER ZEIT, IN DEN DUNKLEN TAGEN MEINES LEBENS ALS ICH IM GEFÄNGNIS SAß, HABE ICH MIR ETWAS GESCHWOREN. UND WISSEN SIE, WAS ICH MIR DAMALS GESCHWOREN HABE? ICH WOLLTE DEN JUNGS IM GEFÄNGNIS HELFEN, DIE VOM RECHTEN WEG ABGEKOMMEN WAREN. DESHALB, WENN IHR MICH HEUTE AUFSCHNEIDET - AUS MEINEN ADERN KOMMT BOXEN. UND ICH SAGE IHNEN, DAS IST WIRKLICH EIN SCHWARZER TAG FÜR DIESEN SPORT. ”

WIZARD LONGTON,
SAMSTAG, 28.DEZEMBER 2078.

FUSSBALL IST TOT.
BASKETBALL IST TOT.
EISHOCKEY IST TOT.
BOXEN IST TOT.

LANG LEBE RIOT!!!

GRAFFITI AN DER WAND DES TIJUANA
TYRANT STADIUMS

DAS SPIEL STARTEN

Folgen Sie diesen einfachen Anweisungen um RIOT auf Ihrem PC zu starten.

WINDOWS 95

Wenn Sie die Riot CD-ROM einlegen, wird das Spiel automatisch installiert. Sollte das nicht so sein, gehen Sie nach den folgenden Anweisungen vor, um das Spiel zu installieren.

- 1. Von der Windows 95 Startauswahl wählen Sie **AUSFÜHREN***
- 2. Geben Sie ein: **x:\setup**, wobei **x** die Laufwerksbezeichnung für Ihr CD-ROM Laufwerk ist, z.B. **d:\setup***
- 3. Bestätigen Sie mit **OK***

DOS

- 1. Wechseln Sie von dem aktuellen Laufwerk auf Ihr CD-ROM Laufwerk. Als Beispiel, falls Ihr CD-ROM Laufwerk **D** ist, geben Sie ein **D:** und drücken auf **ENTER**. Wechseln Sie in das Verzeichnis **DOS**, z. B. geben Sie ein **CD DOS**. Drücken Sie **ENTER**.*
- 2. Geben Sie ein **INSTALL** und drücken Sie **ENTER**.*
- 3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.*

Starten des Spiels nach der Installation

- 1. Beim **C:\>**prompt, wechseln Sie in das **RIOT**-Verzeichnis, z.B. durch **CD C:\RIOT***
- 2. Geben Sie ein: **RIOT** und drücken Sie auf **ENTER** um das Spiel zu starten.*

Sven Bartelski,
Clemens Von Reuden,
Kurt Sammer,
Matthias Vonk,
Thomas Zolt,
Rudi Francke.

UND SO WIRD RIOT GESPIELT

RIOT ist ganz einfach zu spielen. Zwei Teams spielen gegeneinander in einer brutalen Mischung aus Eishockey, Basketball und dem Kampf mit der blanken Faust. Der erste von Ihnen gesteuerte Spieler wird durch ein gelbes Dreieck unter dem Riot-Team Spieler gekennzeichnet, der zweite durch ein blaues Dreieck und der dritte durch ein lila Dreieck. Die Computer-gesteuerten Spieler kann man daran erkennen, daß sie durch kein Dreieck gekennzeichnet sind. Falls Sie z. B. in einem Spiel drei von Ihnen gesteuerte Spieler gegen den Computer einsetzen, wird der erste von Ihnen gesteuerte Riot-Team-Spieler mit einem gelben Dreieck darunter gekennzeichnet, der zweite Riot-Team-Spieler mit dem blauen Dreieck darunter, usw. Jedes Team besitzt auch einen Star-Spieler. Wenn Sie den Star-Spieler kontrollieren, wird sich das Dreieck in einen Stern mit der gleichen Farbe ändern.

Das Ziel von Riot ist, mehr Punkte als der Gegner in einer begrenzten Zeit zu erreichen. Die Punkte werden erzielt, wenn der Plasma-Ball durch den Ziel-Reifen geworfen wird, der sich in der Mitte des Spielfeldes befindet. Bevor jedoch eines der Teams Punkte machen kann, muß der Plasma-Ball von diesem Team aufgeladen werden. Die Aufladevorrichtung für jedes Team befindet sich zentral im gegnerischen Spielfeld auf der anderen Spielfeldseite. Um den Ball

aufzuladen muß das Team den Ball durch Pässe dorthinbringen und dabei im Ballbesitz bleiben während es sich im gegnerischen Spielfeld befindet. Wenn das Team die Gegner umspielt hat, muß der ballführende Spieler, den Ball in die Aufladevorrichtung plazieren.

Nachdem der Ball aufgeladen wurde, wird er die folgenden Farben annehmen:

Blau für die Heimmannschaft • Grün für die Gastmannschaft

Der Ball kann dann auf das Ziel geschossen werden. Falls ein Spieler ein Tor macht, mit einem Ball, der von der gegnerischen Seite aufgeladen war, dann zählt das als Eigentor. Wenn der Plasma-Ball aufgeladen wurde und dann der Ballbesitz verloren ging, muß das Team, das gerade in Ballbesitz gekommen ist, den Ball auf der gegnerischen Seite selbst neu aufladen, bevor es damit beim Torwurf Punkte erzielen kann. Das Spielfeld ist in Zonen aufgeteilt (3, 2 und 1 Punkt Zone) und wenn ein Spieler ein Tor erzielt, werden je nachdem in welcher Zone er sich beim Torwurf befand, die jeweiligen Punkte gutgeschrieben. Außer dieser Regel gibt nur noch eine. Es gibt keine Regeln! Es gibt auch keine Fouls! Boxen Sie, treten Sie und kämpfen Sie sich zum Sieg. Oder spielen Sie ein gerissenes taktisches Paßspiel. Finden Sie heraus, welche Methode die beste ist.



F De Castro,
M Buss,
I Schumacher,
A Mayer,
C Walter,
H Gerlinger

KONTROLLE DER SPIELER, WENN SIE IM BESITZ DES PLASMA-BALLES SIND

X	Schießen
Z	Plasma-Ball aufladen/Paß
S	Hoher Paß
C	Kämpfen

KONTROLLE DER SPIELER BEI ABWEHR/ANGRIFF

X	Zielwurf verhindern
Z	Vorwärts rutschen
C	Kämpfen

ALLGEMEIN

Cursor-Tasten	Spieler bewegen
Return	Spiel-Pause
ESC	Anzeige der Spiel-Optionen, während einer Spielpause
Einfügen	Kurze Hupe
Löschen	Lange Hupe

Bemerkung: Das ist die Standard-Tasten-Belegung. Falls Sie diese ändern möchten, gehen Sie in das Options-Menü und benutzen Sie die Option „Tasten definieren“ um die Tasten nach Ihren Vorstellungen zu belegen.

NUR WÄHREND DES SPIELS

F1	nächste Kamera-Einstellung
F2	vorherige Kamera-Einstellung
F3	Spiegelungen an/aus
F4	Licht an/aus
F5	Niedrige Spieler-Detail-Stufe
F6	Mittlere Spieler-Detail-Stufe
F7	Hohe Spieler-Detail-Stufe
F8	Bodenbeschaffenheit
F9	Punkte-Zonen auf dem Boden
F10	Stadium an/aus

Die F-Tasten ermöglichen Ihnen, das Spiel speziell für Ihren PC zu konfigurieren. Falls Sie auf einem PC spielen, der nur die Mindestanforderungen erfüllt, können Sie das Spiel beschleunigen in dem Sie z.B. die Spieler-Details auf „niedrig“ setzen und die Spiegelungen ausschalten.

POWER-UPS

Während des Spiels wird das Publikum die Power-Ups in das Riot-Spielfeld werfen. Um sie zu aktivieren muß Ihr Spieler nur darüber laufen. Der Effekt wird sofort eintreten und 30 Sekunden halten. Die Power-Ups sehen so ähnlich aus wie der Plasma-Ball und es gibt



Frankie Mills,
Dom Lambert,
Mel Halford,
Al Tait,
Chet Williams,
Danny Wang

5 verschiedene.

SCHNELLIGKEIT

Der Spieler wird bis zu 3x schneller als normal

SCHLAGKRAFT

Bis zu 3x mehr Schlagkraft

WURFKRAFT

Der Spieler wirft den Ball schneller und härter. Das ist eine effektive Waffe, wenn der Ball nach einem Gegner geworfen wird.

GESUNDHEIT

Stellt die Energie des Spielers bis zum Maximum wieder her.

ADLERAUGE

Absolute Genauigkeit bei Pässen und Schüssen

DIE MENÜS

Das Spiel ist in zwei Bereiche aufgeteilt, die Menüs und die Spiele. Wenn Sie sich im Menü-System befinden, benutzen Sie die Cursor-Tasten oder die Maus um die einzelnen Optionen hervorzuheben. Drücken Sie ENTER oder klicken Sie mit der Maus um die gerade hervorgehobene Option auszuwählen. Sie können innerhalb des Menü-Systems überall die ESC-Taste drücken um die letzte

Bildschirmanzeige zurückzuholen.

DAS HAUPTMENÜ



FREUNDSCHAFTSSPIEL

Dies ist ein einmaliges Freundschaftsspiel. Damit gelangen Sie zum Team-Auswahl-Menü.

LIGA

Eine volle Saison mit 30 Spielen, in der Sie mit jedem Team 2x spielen. Einmal zuhause, einmal auswärts. Wenn Sie das auswählen, gelangen Sie in das Liga-Spiel-Menü.

TUNIER

Ein Knock-out Wettbewerb, der über 2, 3 oder 4 Runden geht mit bis



zu 16 Spielern.

Wenn Sie das auswählen, gelangen Sie in das Turnier-Menü.

NETZWERK

Gibt Ihnen die Möglichkeit ein Netzwerk-Spiel mit bis zu 8 Spielern aufzubauen.

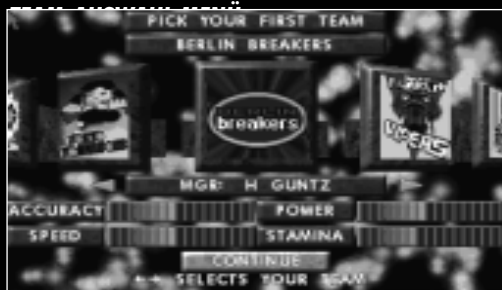
Wenn Sie das auswählen, gelangen Sie in das Netzwerk-Menü.

OPTIONEN

Damit gelangen Sie in das Options-Menü.

MITWIRKENDE ANZEIGEN

Damit wird Ihnen die Liste der Mitwirkenden angezeigt.



Vladimir Bachiski,
Victor Popov,
Alexandra Onopko,
Anton Lima,
Yuri Andropov,
Alexei Garigj

PLAYERS



Leningrad reds

Leningrad reds

Leningrad reds

Andy Lowe,
Ravindra Parasara,
John Duffy,
Ali McLean,
Guy Sinclair,
Robbie Jones

Wählen Sie Ihre Teams wie folgt aus: Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Teams auszuwählen. Drücken Sie ENTER um das Team Ihrer Wahl zu bestätigen. Danach kommen Sie ins Spieler-Auswahl Menü.



Zeigt die gewählten Teams an und ermöglicht Ihnen ein Team zum Spielen zusammenzustellen. Wenn Sie im Freundschaftsspiel-Modus sind, benutzen Sie die Cursor-Tasten um das ICON für Spieler 1 unter das Team Ihrer Wahl zu setzen. Falls Sie im Liga-Modus spielen, wird das Icon für Spieler 1 unter dem Team erscheinen, das Sie im Team-Auswahl-Menü ausgesucht haben.

Wenn Sie mit der Zuweisung der Team-Spieler für das Riot-Team zufrieden sind, können Sie sich jetzt Ihr ausgewähltes Team ansehen,

in dem Sie das Team-Ansehen-ICON hervorheben und ENTER drücken. Damit kommen Sie ins Team-Editor Menü.

TEAM EDITOR MENÜ

Hiermit können Sie ein Team Ihrer Wahl zusammenstellen. Um das zu tun, folgen Sie diesen Anweisungen

MANAGER

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben. Drücken Sie ENTER zum Bestätigen. Geben Sie den Namen Ihres Teams ein. Wenn Sie den Namen eingegeben haben (max. 12 Buchstaben) heben Sie ENDE hervor und der ausgesuchte Name wird gespeichert.



Liverpool Dockers

Rich Roberts,
John Anthony,
James Fairclough,
Lloyd Nicholas,
Peter McDonald,
Sid Jones

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben. Dann benutzen Sie die rechte und linke Cursor-Taste um zwischen den Spielern zu wählen. Benutzen Sie EINFÜGEN und LÖSCHEN um das Gesicht des Spielers zu ändern, dessen Name gerade hervorgehoben wird. Wenn Sie das gewünschte Gesicht gefunden haben, drücken Sie ENTER. Geben Sie dem Spieler einen Namen, in dem Sie die Cursor-Tasten benutzen um die Buchstaben hervorzuheben und drücken Sie ENTER zur Bestätigung. Wenn Sie einen Namen eingegeben haben, heben Sie ENDE hervor und der ausgesuchte Name wird gespeichert. Tun Sie das für alle 6 Spieler in Ihrem Team.

TEAM-EIGENSCHAFTEN VERÄNDERN

Nun, nachdem Sie Namen und Gesichter für das von Ihnen zusammengestellte Team haben, müssen Sie Ihren Spielern noch Fähigkeiten geben. Bewegen Sie sich mit den Cursor-Tasten durch die Spieler-Namen. Wenn der Name Ihrer Wahl angezeigt wird, benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Option "Team-Eigenschaften verändern" hervorzuheben. Damit wird automatisch die Liste der Fähigkeiten angezeigt und Sie werden die Möglichkeit haben, die Fähigkeiten dieses Spielers anzupassen. Benutzen Sie die Oben- und Unten-Cursor-Tasten um die Fähigkeit hervorzuheben, die Sie ändern möchten. Wählen Sie zwischen Kondition, Schnelligkeit, Kraft, Genauigkeit.

Benutzen Sie die Angriff- (C) und Pässe- (Z) -Tasten um zwischen den Fähigkeiten zu wählen.

Am unteren Bildschirmrand werden Sie feststellen, daß Ihrem Team eine Team-Energie-Anzeige gegeben wurde. Jedes Mal, wenn Sie die Fähigkeiten eines einzelnen Spielers reduzieren, erhöht sich die Energie für das gesamte Team. Im gleichen Maße wie Sie die Fähigkeiten der einzelnen Spieler erhöhen, verringert sich die Energie für das gesamte Team. Es ist wichtig, daß Sie sich dessen bewußt sind, denn sonst kann es beim Zuweisen der Fähigkeiten passieren, daß Sie nur einen starken Spieler haben und der Rest des Teams ist schwach. Ein ausgewogenes Team mit der richtigen Mischung von Fähigkeiten ist der Schlüssel zum Erfolg.

Wenn Sie im Liga- und Meisterschafts-Modus spielen, werden Sie herausfinden, daß gewonnene Spiele die Energie erhöhen, die Ihrem Team dann zugute kommt.

SPEICHERN

Wenn Sie ein Team zusammengestellt haben und diese Zusammenstellung speichern möchten, benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Speicher-Option hervorzuheben. Die Teamzusammenstellung wird gespeichert und wird automatisch nach Ihrem Manager benannt.

London royals



Alexandre de Morvielle,
 François Payet,
 Jacques Cordier,
 Richard Landrian,
 Luc Amoreto,
 Joseph Benouit

LADEN

Lädt ein bereits gespeichertes Spiel. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Laden-Option hervorzuheben und drücken Sie ENTER um sie auszuwählen. Das ausgewählte Team wird dann geladen. Wenn Sie in das Spieler-Auswahl-Menü zurückgehen, werden Sie feststellen, daß obwohl der Name des Teams der gleiche bleibt, die von Ihnen zusammengestellte Mannschaft die übliche Aufstellung ersetzt.

Wenn Sie eventuell notwendige Änderungen gemacht haben, gehen Sie zurück in das Spieler-Auswahl-Menü, heben Sie WEITER hervor und drücken Sie ENTER. Das Freundschaftspiel wird danach beginnen.

STATISTIK-MENÜ NACH ENDE DES FREUNDSCHAFTSSPIELS

Nach dem Spiel erscheint eine Endstand-Tabelle, die verschiedene Statistiken über das gerade beendete Spiel enthält. Drücken Sie ENTER um die Tabelle zu umgehen und das Spiel wird zum Hauptmenü zurückkehren.

LIGA-MENÜ (NUR FÜR EINEN SPIELER)



Benutzen Sie die Cursor-Tasten für die Menü-Auswahl. Drücken Sie ENTER um auszuwählen. Wählen Sie zwischen:

TEAM AUSSUCHEN

Führt zum Team-Auswahl-Menü. In diesem Menü ist das Verfahren genauso wie das im Freundschaftsspiel bereits beschriebene.

SAISON LADEN

Führt zum Laden/Speichern Menü. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um eine bereits gespeicherte Saison Ihrer Wahl hervorzuheben. Drücken Sie Enter und Ihre Wahl wird geladen.



(Informationen über das Speichern einer laufenden Liga-Saison finden Sie im Abschnitt "Statistikmenü nach Ende Liga-Spiel").

STATISTIKMENÜ NACH ENDE LIGA-SPIEL

Nach dem Spiel erscheint eine Endstand-Tabelle, die verschiedene Statistiken über das gerade beendete Spiel enthält. Drücken Sie ENTER um die Tabelle zu umgehen und das Spiel wird zum nächsten Menü wechseln, von wo aus Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten haben:

SPIELEN

Damit können Sie beim nächsten Liga-Termin weiterzuspielen.

LADEN

Damit können Sie eine bereits gespeicherte Liga-Saison zu laden. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die gespeicherte Saison auszuwählen und drücken Sie ENTER zum Bestätigen. Die ausgewählte Saison wird dann geladen.

Damit können Sie Ihren derzeitigen Spielstand in der laufenden Liga-Saison speichern. Heben Sie dazu das gewünschte Spiel hervor und drücken Sie ENTER zur Bestätigung. Ihr Spielstand wird so gespeichert.

LIGA-ANSICHT

Zeigt Ihnen Ihre derzeitige Position in der laufenden Saison

SAISON NEU STARTEN

Damit starten Sie die laufende Saison erneut mit dem gleichen Team und den gleichen Spielern.

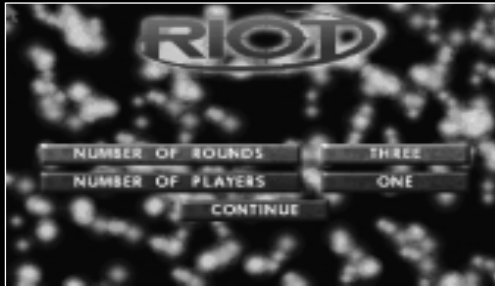
Shane Baye,
Stefan Denis,
Blakeny Twins,
Alf Nugent,
Reg Tupper,
Prince Fats

PLAYERS



Vic Hernandez,
Raul Martino,
Chi Valder,
Vince Curuna,
Toni Richer,
Ralph Panico

TURNIER MENÜ



Benutzen die Cursor-Tasten um die Menü-Auswahl zu treffen. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung. Sie können wählen zwischen:

SPIEL SETUP

Damit kommen Sie in das "Spiel Setup" Menü.

TURNIER LADEN

Damit kommen Sie in das Laden/Speichern Menü. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um das gewünschte, bereits gespeicherte Turnier hervorzuheben. Drücken Sie ENTER und das ausgesuchte Turnier wird geladen.



SPIEL SETUP MENÜ

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Menü-Auswahl zu treffen. Benutzen Sie dann die rechte und linke Cursor-Taste um auszuwählen.

ANZAHL DER SPIELRUNDEN

Wählen Sie zwischen einem Turnier mit 2, 3 oder 4 Spielrunden.

ANZAHL DER SPIELER

Wählen Sie ein Turnier mit bis zu 16 Spielern

WEITER

Damit kommen Sie in das Team-Auswahl Menü. Jeder Spieler muß ein Team auswählen wie im Abschnitt "Team Auswahl" beschrieben.

MOVIES CITY NEWS

MOVIES CITY NEWS

Ivan Konovich,
Dimitri Romanov,
Karl Litbarski,
Georgy Mialosovic,
Andrei Rashanikov,
Kharin Leshnev

Wenn jeder Spieler ein Team gewählt hat, werden die Knockout-Zeiten angezeigt. Drücken Sie ENTER, das bringt Sie in das Spieler Auswahl Menü und ermöglicht eine Zuweisung der Controller zu den Teams wie im Abschnitt Spieler Auswahl Menü beschrieben. Sobald Sie mit Ihrer Team-Zusammenstellung fertig sind, drücken Sie ENTER um das Spiel zu beginnen.

STATISTIK MENÜ NACH ENDE DES TURNIERS

Nach einem Spiel wird Ihnen eine Statistik über das gerade beendete Spiel gezeigt. Drücken Sie ENTER. Damit kommen Sie ein weiteres Menü, das Ihnen die nächsten Runden-Termine für das Turnier anzeigt. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um das WEITER-Icon hervorzuheben und drücken Sie ENTER. Der Menü-Aufbau von hier ab ist der gleiche wie der in den Abschnitten Team Auswahl, Spieler-Auswahl und Team Editor Menü beschriebene.

NETZWERK MENÜ

Bis zu 8 Spieler können im Netzwerk gleichzeitig RIOT spielen. Jeder Mitspieler muß eine eigene Version von RIOT laufen lassen.

Der Ausdruck HOST bezieht sich auf den Computer, der ein neues Spiel startet.

Der Ausdruck CLIENT bezieht sich auf alle anderen Computer im Netzwerk (bis zu 7 andere Computer). Folgen Sie diesen einfachen Anweisungen, wenn Sie ein Netzwerk-Spiel aufbauen wollen.

Um Ihrem Computer einen Namen zuzuweisen, gehen Sie vom Hauptmenü aus in SPIEL OPTIONEN. Dort müssen alle NETZWERK auswählen und den neuen Namen ihres Computers eingeben. Nachdem der Name eingegeben ist, müssen alle Spieler vom Hauptmenü aus NETZWERK auswählen.

Alle aktiven Spiele werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Alle aktiven Spieler im laufenden Spiel werden rechts angezeigt. Alle Spieler starten jedesmal im Chatroom. Wenn Sie das laufende Spiel ändern möchten, wählen Sie die "Aktive Spiele Option" und benutzen Sie die OBEN- UNTEN-Tasten um zwischen den verschiedenen Spielen auszuwählen.

Jeder Spieler kann allen anderen Spielern eine Nachricht schicken in



moscow maulers

moscow maulers

Danny O'Neill,
Kirk Warschega,
Toni Casaraghi,
Earl Lee,
Jeff Johnson,
Chad Earnhardt

CLIENTS. Wenn alle Mitspieler vollzählig sind, muß der **HOST** die **SPIEL BEGINNEN OPTION** auswählen.

Der **HOST** wählt dann zwei Teams aus, die gegeneinander spielen werden. Dann müssen alle Mitspieler wählen, in welchem Team sie spielen wollen. Danach muß der **HOST** "Spielen" auswählen und das Spiel wird beginnen.

Bemerkung: Mit der **NETZWERK** Option ist nur möglich ein Freundschaftsspiel zu spielen und es ist nicht möglich, während des Spiels eine Pause einzulegen. Um ein Netzwerkspiel zu beenden, drücken Sie die **ESC**-Taste. Die anderen Spieler können weiterspielen.

IN GAME MENÜ

Zur Halbzeit wird in jedem Spiel eine Statistik mit den Erfolgen der Teams angezeigt. Wenn Sie mit der 2. Halbzeit beginnen möchten, drücken Sie **ENTER**.

Sie können auch jederzeit während des Spiels **ENTER** drücken um eine Pause einzulegen. Drücken Sie dann **ESC** um in das In game Menü zu gelangen. Sie können dann viele Änderungen an den Einstellungen durchführen:

KAMERA-EINSTELLUNG

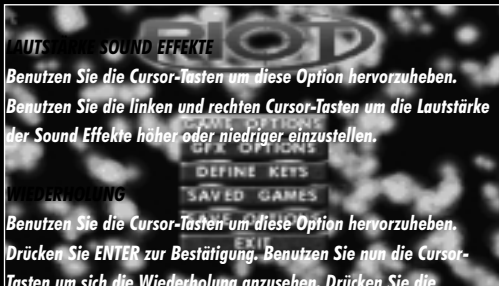
Benutzen Sie die **Cursor-Tasten** um diese Option hervorzuheben. Benutzen Sie die rechten und linken **Cursor -Tasten** um zwischen den verschiedenen Kamera-Einstellungen zu wählen.

AUSWECHSLUNGEN

Benutzen die **Cursor-Tasten** um diese Option hervorzuheben. Sie werden dann eine Liste der vier Spieler sehen, die sich derzeit im Spiel befinden, sowie 2 Auswechselspieler auf der rechten Seite. Wenn Sie eine Auswechslung vornehmen möchten, benutzen Sie die **Cursor-Tasten** um "Auswechsel-Spieler" hervorzuheben und drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung. Benutzen Sie dann die **OBEN-** und **UNTEN-Tasten** um den Spieler, den Sie aus dem Spiel nehmen möchten, hervorzuheben. Drücken Sie **ENTER** zur Bestätigung. Danach werden die Auswechselspieler hervorgehoben. Benutzen Sie die



Cursor-Tasten um den Spieler, den Sie einsetzen möchten hervorzuheben. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung. Die Auswechslung wird erst nach dem nächsten gewonnenen Punkt vorgenommen.



Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben. Benutzen Sie die linken und rechten Cursor-Tasten um die Lautstärke der Sound Effekte höher oder niedriger einzustellen.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung. Benutzen Sie nun die Cursor-Tasten um sich die Wiederholung anzusehen. Drücken Sie die OBEN-Taste um die Wiederholung in normaler Geschwindigkeit anzusehen. Die UNTEN-Taste um die Wiederholung rückwärts in normaler Geschwindigkeit anzusehen. Die linke Cursor-Taste um zurückzuspulen und die rechte Cursor-Taste für schnell vorwärts. Drücken Sie die Leertaste um die Kamera-Einstellungen zu ändern. Drücken Sie ESC um den Wiederholungsmodus zu verlassen und zum in Game Menü zurückzukehren.

SPIEL ABBRECHEN

Damit verlassen Sie das laufende Spiel

BEENDEN



Vom Hauptmenü aus können Sie auf das Optionen Menü zugreifen. Im Optionen Menü haben Sie die Möglichkeit eine große Anzahl von Spieleinstellungen zu ändern.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die Wahlmöglichkeiten hervorzuheben. Drücken Sie ENTER um Ihre Wahl zu bestätigen.

Len Toshi,
Ken Yakua,

Masakazu Suzuki,
Shinichi Sadaaki,
Keiso Shimakawa,
Teruhisa Takashi

PLAYERS

osako comets

osako comets



L Philippon,
N Peon,
A Merier,
O Excellans,
JB Casanova,
F Laroche

SPIEL OPTIONEN

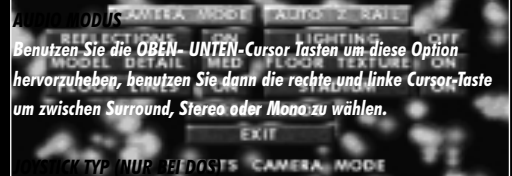
LAUTSTÄRKE

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben.
Danach benutzen Sie die linken und rechten Cursor-Tasten um das Master Volume anhand eines Schiebe-Reglers einzustellen.

LAUTSTÄRKE DER SOUND EFFECTS

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben.
Danach benutzen Sie die linken und rechten Cursor-Tasten um das die Lautstärke der Sound Effects anhand eines Schiebe-Reglers einzustellen.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben.
Danach benutzen Sie die linken und rechten Cursor-Tasten um das CD Audio anhand eines Schiebe-Reglers einzustellen.



Damit können Sie Ihren Joystick-Typ für 2, 4 oder 6 Tasten einstellen.

NETZWERK-NAME

Damit können Sie Ihren Namen ändern, wenn Sie ein neues Netzwerk-Spiel beginnen.

BEENDEN

Führt Sie in Optionen-Menü zurück.

ANZEIGE OPTIONEN

KAMERA-MODUS

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben. Danach benutzen Sie die linken und rechten Cursor-Tasten um zwischen den verschiedenen Kamereinstellungen auszuwählen. Die ausgewählte Einstellung wird die Standard-Einstellung für jedes Spiel sein.

BILDSCHIRM MODUS

Suchen Sie sich den für Ihren PC besten Modus aus. Durchschnittliche Modi sind 320x200, 320x240, 640x480, 800x600 usw. Suchen Sie sich einen Modus aus der Liste aus und Sie werden einen 10sekündigen Test sehen. Wenn Sie dann nichts tun, wird der Bildschirm zur

ursprünglichen Auflösung zurückkehren. Wenn Sie ENTER drücken oder das Auswahl Menü wählen, wird die gewählte Auflösung zur Standard-Auflösung. Benutzen Sie das Speichern Menü um diese Auflösung zu speichern.

SPIEGELUNGEN

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und bestätigen Sie mit ENTER. Schaltet Spiegelungen ein und aus.

DETAILSTUFEN EINSTELLEN

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und bestätigen Sie mit ENTER. Wählen Sie zwischen niedrigem, mittlerem und hohem Detail.

BODENLINIEN

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und bestätigen Sie mit ENTER. Schaltet die Bodenlinien ein und aus.

LICHT

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und bestätigen Sie mit ENTER. Schaltet das Licht ein und aus.

BODENBELAG

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und

Brad Ramsay,
Georgio Costas,
Zoot Hagi,
Mel Davies,
Jimmy Barnes,
Bruce Chadwick

PLAYERS



*Juan Sanchez,**Herve Meringuez,**Jaime Gonzalez,**Hugo Rodriguez,**Jose-Maria Domingo,**Sol Astilla*

bestätigen Sie mit ENTER. Schaltet den Bodenbelag ein und aus.

Stadium

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um diese Option hervorzuheben und bestätigen Sie mit ENTER. Schaltet das Stadium ein und aus.

Führt Sie in das Optionen-Menü zurück.

TASTENBELEGUNG

Damit können Sie die Tastenbelegung auf Ihrem Controller ändern.

Heben Sie die Taste, die Sie ändern wollen hervor und drücken

Sie ENTER. Drücken Sie dann die Taste, die diese Bedeutung bekommen soll. Wenn Sie die Tastenbelegung wie gewünscht geändert haben, gehen Sie zu BEENDEN und geben Sie JA ein bei "Tastenbelegung Speichern".

GESPEICHERTE SPIELE

Damit können Sie vorher gespeicherte Ligen, Konfigurationen, Teams usw. löschen.

LÖSCHEN

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um das Spiel hervorzuheben, das Sie löschen möchten. Das Spiel wird nun automatisch ausgewählt.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten um die LÖSCHEN OPTION hervorzuheben. Drücken Sie ENTER. Auf dem Bildschirm wird die Frage erscheinen, ob Sie dieses Spiel wirklich löschen wollen, wählen Sie JA und das Spiel wird gelöscht.



BEENDEN

Bringt Sie ins **OPTIONEN**-Menü zurück.

OPTIONEN SPEICHERN

Wenn Sie die Einstellungen für Controller, Audio-Einstellungen, Kamera-Einstellungen usw. gemacht haben, können Sie diese speichern. Benutzen Sie die Cursor-Tasten um **OPTIONEN SPEICHERN** hervorzuheben und drücken Sie **ENTER**. Ihre Auswahl wird gespeichert und automatisch als **RIOT KONFIGURATION** bezeichnet.

MITWIRKENDE**BEYOND REALITY****PROGRAMMIERUNG**

Andrew Bond, Graeme Love
Tim Swan

GRAFIK

Lee Doyle, Graham McCormick
Craig Lawson, Dale Thomson

MUSIK

**GESCHRIEBEN, GESPIELT UND
AUFGENOMMEN DURCH**
Dave Lowe

SOUND EFFEKTE

Tim Swan

KOMMENTARE

Howard Clough, Dave Turner

PSYGNOSIS TEAM**LEITENDER PRODUZENT**

Tony Parkes

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Paul Evason

PRODUZENT

Steve Riding

PROJEKT MANAGER

David Riley

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dawn Hickman

DIRECTOR OF PUBLISHING

Nick Garnell

QUALITÄTS-MANAGER

Kevin Turner

LEITER BETA TEAM

Dave Parkinson

BETA TESTS

Stephen Allen, Andrew Santos

ALPHA TESTS

Paul Tweedle

TEXT

Huw Thomas

ÜBERSETZUNG DES DEUTSCHEN

Gabi Lehmann

John Chan,
Tosikatu Yukikoku,
Mariko Hashimoto,
Mo Lazuna,
Megumi Inoue,
Kaji Hasegaura

tokyo tornadoes

