



'98 WLS

WORLD LEAGUE SOCCER



Silicon
Dreams



MIZUNO

EIDOS
INTERACTIVE

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALT

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

INSTALLATION UND AUSFÜHRUNG

DES PROGRAMMS

Windows 95

Titelbildschirm und Demo

STEUERUNGSARten UND MENÜFÜHRUNG

HAUPTMENÜ

SPIELEN

Wahl der Vereinsmannschaften

Nationalmannschaften auswählen

Auswahl von Mannschaften per Zufall

SPIELART

Auswahl von CPU-Mannschaften

Ligen, Pokal- und Saison-Spiele –
das Wettbewerbs-Menü

Liga-Tabelle

Spielstatistik

Umkleidekabinen

Aufstellung

Auswechselspieler

Spielerdaten anschauen

Manndecken

DAS MATCH BEGINNT!

Der Münzwurf

Der Spiel-Bildschirm

Spielsteuerung

STANDARD-STEUERUNG ÜBER

DIE TASTEN

Standard-Steuerung bei

2-Knopf-Game-Pads

Standard-Steuerung bei

4-Knopf-Game-Pads

Standard-Steuerung

für den Microsoft

SideWinder

Game Pad®

BESCHREIBUNG DER

GRUNDELGENDEN AKTIONEN

4 Paß-Varianten für Fortgeschrittene 19

4 Aktionen, wenn der Ball in der Luft ist 20

4 Steuerung des Torhüters 20

4 Der Flugbahn-Anzeiger 21

4 Steuerung von Standard-Situationen 21

4 Einwurf 21

4 Eckstoß 21

4 Freistoß 21

4 Direkter Freistoß 22

4 Strafstöße 22

PAUSENMENÜ

Wiederholung 23

Aufstellung 23

Auswechselung 23

Kamera 23

Statistiken 24

Fortsetzen 24

Beenden 24

WIEDERHOLUNG ANSEHEN

DER ABPIFF

SPEICHERN/LADEN IHRES SPIELSTANDES

Spiel speichern 26

Spiel laden 26

OPTIONEN

Hauptmenü 26

Sound 27

Spielregeln 27

Kontrollen 27

Umgebung 27

Diverses 28

Spielername eingeben 28

Lade-und Speicher-Optionen 28

Details einstellen 29

CREDITS 30

HOTLINE 31

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Mindestanforderung	P100, 16MB RAM, 5MB freier Speicher auf der Festplatte, Vierfach-Speed CD-ROM-Laufwerk, Direct X5 (enthalten), 100%-DirectX-kompatible Hardware
Empfohlen	P166 (oder schneller), 32MB RAM, Microsoft SideWinder Game Pad®
Optional	Direct-3D-kompatible Grafik-Beschleunigerkarten

INSTALLATION UND AUSFÜHRUNG DES PROGRAMM

WINDOWS 95:

Die „World League Soccer '98“-CD-ROM ins Laufwerk einlegen und es schließen. Warten Sie, bis der Autostart das „Installations-Programm“ aufruft. Während des Vorgangs folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm, um „World League Soccer '98“ auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, gehen Sie bitte im Menü auf „Spielen“.

Falls Ihr System kein Autorun (automatische Ausführung) unterstützt, öffnen Sie einfach den „Arbeitsplatz“, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das WLS'98-Logo. Wählen Sie den „Explorer“, und dann doppelklicken Sie auf den „Setup“-Ordner, der im neuen Fenster erscheint. In diesem Fenster starten Sie bitte die Datei: „SETUP.EXE“ wiederum per Doppelklick.

Immer wenn Sie „World League Soccer '98“ nach der Installation spielen möchten, klicken Sie unten links im Windows95-Desktop auf „Start“ und danach auf „Programme“.

Bitte beachten: „World League Soccer '98“ läuft nur mit eingelegter CD-ROM.

SPRACHAUSWAHL

Die Auswahl einer bestimmten Sprache wird im „Installations-Programm“ festgelegt. Klicken Sie bitte auf die Sprache Ihrer Wahl, und der gesamte Text erscheint in dieser. Dies gilt natürlich auch für die Texte während des Spiels auf dem Bildschirm.

TITELBILDSCHEIN UND DEMO

Drücken Sie die angegebene Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen, oder ESC, um zu Windows 95 zurückzukehren. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, während die Demo läuft, kehren Sie zum Titelbildschirm zurück.

STEUERUNGSARten UND MENÜFÜHRUNG

„World League Soccer '98“ kann über die Tastatur oder mit den meisten herkömmlichen Steuerungsgeräten (Game-Pads, Joysticks usw.) gespielt und gesteuert werden. Es können maximal bis zu vier Spieler gleichzeitig in das Spiel eingreifen: zwei Spieler können über die Tastatur spielen; sollte ein Stick oder Pad verwendet werden, können zwei Spieler teilnehmen und bei Verwendung eines Microsoft SideWinder Game Pads erlaubt das Spiel vier Teilnehmer.

Funktion-Joystick	Tastatur (Spieler 1)	Tastatur (Spieler 2)	Game Pad oder
Auswahl-Tasten Nutzen Sie diese, um eine Option Ihrer Wahl zu bestimmen (aufleuchten lassen)	Cursor/Pfeil-Tasten	HOCH - G RUNTER - B LINKS - V RECHTS - N	Richtungstasten oder Stick
Bestätigungs-Taste Benutzen, um ungewählte (aufleuchtende) Option zu wählen	ENTER-Taste	Linke STRG-Taste	Knopf 1
Abbruch-Taste Benutzen, um ins vorherige Menü zurückzukehren	BACKSPACE-Taste	Linke SHIFT-Taste	Knopf 2

BILDSCHIRM SPRACHAUSWAHL

Hier wählen Sie die Sprache in der die Bildschirmmeldungen erscheinen. Jedes Land wird repräsentiert durch seine Nationalflagge.

Bestimmen Sie das Land Ihrer Wahl und bestätigen Sie mit 0.

Anmerkung: WLS lädt die Sprache auf Ihre Festplatte, die Sie auch während der Spielinstallation gewählt haben.



"HAUPTMENÜ"

Im Hauptmenü können Sie eine der vier folgenden Dinge wählen und mit der Bestätigungs-Taste aufrufen:

"SPIELEN"

Bestimmen Sie, ob Sie sich für ein Freundschaftsspiel warm machen wollen oder eine ganze Saison spielen möchten.

"OPTIONEN"

Hiermit können Sie sich Ihre ganz persönliche Spielart zusammenstellen. Dazu später mehr unter "Optionen" in diesem Handbuch.

"SPIEL LADEN"

Diesen Menü-Punkt wählen, um ein laufendes Liga- oder Pokalspiel wieder aufzunehmen, das Sie zuvor gespeichert hatten. Mehr dazu: "Speichern/Laden Ihres Spielstandes" in diesem Handbuch.

"WLS BEENDEN"

Wer hier drückt, beendet "World League Soccer '98 und kehrt zu Windows 95 zurück.



"SPIELEN"

Wählen Sie diese Option aus dem Hauptmenü über die Richtungstasten, und betätigen Sie die Bestätigungs-Taste. Es erscheint nun die Meldung: "MENSCHLICHE TEAMS AUSWÄHLEN" auf Ihrem Bildschirm. Hier wählen Sie die Teams, deren weitere Geschicke Sie persönlich bestimmen wollen. Das Fenster links auf Ihrem Bildschirm zeigt Ihnen die derzeit vorhandenen Ligen und Teams. Im Fenster rechts erscheinen die bereits von Ihnen gewählten Mannschaften. Wollen Sie nur sehen, wie der Hase läuft, dann entscheiden Sie sich für ein einziges Team. Wenn Sie aber eine gesamte Saison spielen oder sich gegen Ihre Freunde im Pokalwettbewerb durchsetzen wollen, dann können Sie nun so viele Mannschaften erstellen, wie Sie wünschen. Und so werden die Teams zusammengestellt:



WAHL DER VEREINSMANNSCHAFTEN

Wählen Sie die jeweilige nationale Liga, in der Ihr Lieblingsverein spielt, und drücken Sie die Bestätigungstaste. Sie sehen nun alle Vereine in dieser Liga in einem separaten Fenster. Bestimmen Sie nun durch Auswählen die von Ihnen favorisierte Elf, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Ein Häkchen markiert den Namen der Elf, welche auf der rechten Bildschirmhälfte im Fenster "TEAMS GEWÄHLT" dargestellt wird. In "World League Soccer '98" können Sie verschiedene Mannschaften aus unterschiedlichen National-Ligen auswählen: Wenn Sie einige Mannschaften aus einer Liga gewählt haben, drücken Sie entweder die Abbruch-Taste oder wählen "ZURÜCK ZUR LIGA", um andere Mannschaften aus den verschiedenen Ligen in Ihren Spielbetrieb einzubauen.

NATIONALMANNSCHAFTEN AUSWÄHLEN

Gehen Sie nach unten zu den Auflistungen, und wählen Sie entweder unter "INTERNATIONAL 1" Mannschaften, die sich für die WM qualifiziert haben, oder suchen sich unter "INTERNATIONAL 2" Teams aus, die nicht bei der WM dabei sein werden. Treffen Sie Ihre Auswahl mittels der Bestätigungs-Taste, und Ihre Nationalmannschaft erscheint im Fenster: "Vorhandene Mannschaften". Nun wählen Sie das Team, gleichsam wie oben als "Vereinsmannschaft" beschrieben, das Sie zu Ruhm und Ehre führen möchten.

AUSWAHL VON MANNSCHAFTEN PER ZUFALL

Um sich eine "zufällig" angeordnete Liga aus verschiedenen Vereinsmannschaften zusammenzustellen, wählen Sie bitte den Menüpunkt "ZUFALL" und drücken die Bestätigungs-Taste. Nun bestimmen Sie die Anzahl der Mannschaften, die zufällig aus den Nationalligen ausgewählt werden. Drücken Sie die Bestätigungs-Taste, und die Mannschaften werden nach dem Zufalls-Prinzip ausgewählt und automatisch in die Liga eingesetzt.

Falls Sie Teams aus einer bestimmten nationalen oder internationalen Liga per Zufall wählen möchten, gehen Sie auf die entsprechenden Liga, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Anschließend wählen Sie die "ZUFALL"-Option und drücken erneut die Bestätigungs-Taste. Jetzt müssen Sie nur noch die Anzahl der zu bestimmenden Mannschaften festlegen, die, wie oben, per Zufalls-Prinzip zugeordnet werden.

Haben Sie Ihre Auswahl getroffen, wechseln Sie rechts zur Option "FORTFAHREN" (zu Ihrer Rechten) und drücken die Bestätigungs-Taste, um in die Option "SPIELART" zu gelangen.

"SPIELART"

Abhängig von der Anzahl der gewählten Mannschaften können Sie nun folgendes auswählen:

"FREUNDSSCHAFTSSPIEL" Ein einziges Match, das nur möglich ist, wenn lediglich eine oder zwei Mannschaften ausgewählt wurden.

"NATIONALE LIGA"

Hier treffen Sie auf Mannschaften, die alle aus derselben Liga stammen. Falls Ihr Team den Sprung an die Spitze der nationalen Liga schafft, hat es sich für den "POKAL DER MEISTER" qualifiziert; ein Pokal-Wettbewerb der besten Mannschaften aus 16 Ländern.

Ein Wettbewerb für Nationalteams. Nur möglich, wenn zuvor Nationalmannschaften ausgewählt werden.

Modus: Hin- und Rückspiele.

Stellen Sie sich eine ganz persönliche Liga zusammen (mit mindestens vier Teams). Modus: Hin- und Rückspiele. Ein Pokal-Wettbewerb mit K.O.-System für die teilnehmenden Mannschaften (entweder National- oder Vereinsmannschaften; abhängig davon, welche Mannschaften gewählt wurden).

Kann nur bestritten werden, wenn Nationalteams gewählt wurden. Insgesamt 32 Nationalmannschaften streiten um die Krone. Zuerst geht es über eine Gruppen-Qualifikation (acht Gruppen mit vier Teams), bei der jeder gegen jeden antritt und nur die beiden Gruppenbesten weiterkommen. Anschließend wird der Turniersieger per K.O.-System ermittelt.

Ähnliche Grundvoraussetzungen wie beim Internationalen Pokal. Allerdings nehmen hier nur Vereinsmannschaften teil, die in den Gruppen jeweils zweimal aufeinandertreffen (Hin- und Rückspiel).

Eine ganze Saison spielen. Der Meister wird auch hier nur aus einer bestimmten nationalen Liga ermittelt. Dies gilt sowohl für die Nationale Liga, als auch für den Arcade-Pokal.



"WELT-LIGA"

"EIGENE LIGA"

"ARCADE-POKAL"

**"INTERNATIONALER
POKAL"**

"TURNIER"

"SAISON"

"TRAINING" Nur möglich, wenn nur eine Mannschaft gewählt wurde. In diesem Modus gehen Sie ins Trainingslager, um sich für die bevorstehenden Aufgaben bestens zu rüsten. Sie trainieren ohne Gegner und perfektionieren Ihre Taktiken und Fertigkeiten bei Ecken, Einwürfen, Torschüssen und Eltern.

"AUSWAHL VON CPU-MANNSCHAFTEN"

Abhängig von der Spielart werden Sie computergesteuerte Teams in bestimmte Wettbewerbe aufnehmen müssen, um die erforderliche Team-Anzahl zu erreichen (z.B. beim Internationalen Pokal oder bei einem Turnier, wo 32 Mannschaften teilnehmen müssen). So kann es passieren, daß Ihnen einige Mannschaften "fehlten". Hierzu kehren Sie zum Mannschafts-Auswahl-Bildschirm zurück, um das Teilnehmerfeld auf 32 Teams aufzustocken. Im Fenster "TEAMS GEWÄHLT" erkennen Sie, wie viele Mannschaften noch aufgenommen werden müssen!



LIGEN, POKAL- und SAISON-SPIELE – das Wettbewerbs-Menü

Vor jeder Begegnung (außer beim "Freundschaftsspiel") erscheinen die folgenden Punkte des Menüs. Man wähle den entsprechenden an und drücke die Bestätigungs-Taste:

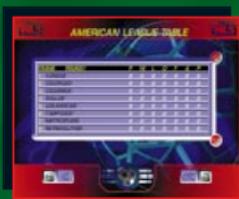
"SPIELANSETZUNGEN" Folgen Sie dem Spielplan.

"SPIEL BEENDEN" Laufendes Match beenden und zum Hauptmenü zurückkehren (gehen Sie auf "JA", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um fortzufahren).

"SPIEL SICHERN" Speichern eines laufenden Spiels.

"OPTIONEN" Änderung der Spieleinstellungen gemäß Ihren Wünschen.

"TABELLEN" Tabellenstände des laufenden Wettbewerbs.



LIGA-TABELLE

In der Liga-Tabelle erkennen Sie von links nach rechts folgendes: Spiele – Siege –

Niederlagen – Remis – erzielte Treffer – Gegentreffer – Punkte (3 bei einem Sieg, 1 bei Unentschieden, 0 nach einer Niederlage). Anfangs werden nur die ersten 10 Spitzen-Mannschaften angezeigt. Benutzen Sie die Auswahl-Tasten, um die Ergebnisse der gesamten Liga einzusehen. Drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um die Tabelle auszublenden.

SPIELSTATISTIK

Diese erscheint automatisch, wenn Sie Spiel-Ansetzungen gewählt haben (es sei denn, Sie befinden sich in einem Freundschaftsspiel oder beim Training). Man erfährt, welche Mannschaften an diesem Spieltag Remis spielen; auch die Endergebnisse können eingesehen werden. Die aufblinkende gelbe Markierung zeigt an, welche Ihrer Mannschaften in der nächsten Runde aufeinandertreffen. Sie können mit den Auswahl-Tasten in dieser Tabelle hoch- und runterfahren und die verschiedenen Gruppen einsehen. Drücken Sie nun die Bestätigungstaste, um den nächsten Spieltag anzugehen.



"UMKLEIDEKABINEN"

Alle Spieler müssen sich entscheiden, für welche der beiden Mannschaften sie spielen möchten (man beachte aber, daß nur maximal zwei in einer Elf antreten können). Jeder Teilnehmer muß nun die **LINKEN** oder die **RECHTEN** Auswahl-Tasten seines jeweiligen Eingabegeräts (Tastatur und/ oder Joystick) benutzen, um sich einer Elf anzuschließen.

Oben in der Mitte des Bildschirms wird nun ein Tastatur- oder Joypad-Icon in eine der beiden "Fragezeichen"-Felder des jeweiligen Teams rücken. Der Hintergrund in diesem Feld zeigt Ihnen die Farbe des von Ihnen im Spiel gesteuerten Spielers. Wenn Sie eine Mannschaft ausgewählt haben, können Sie die Aufstellung ändern, Auswechselungen vornehmen oder gegnerische Spieler in Manndeckung nehmen lassen. Dazu gehen Sie einfach auf "AUFSTELLUNG", "AUSWECHSELSPIELER" oder auf einen Spielernamen aus dem momentanen Aufgebot (wenn Sie seine Form überprüfen oder ihn zur Manndeckung bestimmen möchten). Drücken Sie nun die Bestätigungs-Taste. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen und taktischen Vorgaben zufrieden sind, wählen Sie "SPIELEN" und legen los!



"AUFSTELLUNG"

Hier können Sie Änderungen der Formation und Position Ihrer Spieler auf dem Feld vornehmen; entweder in der Angriffs- oder Verteidigungs-Reihe. Benutzen Sie die Auswahl-Tasten, um die Option (unten im Schirm) anzuwählen und Einstellungen zu ändern. Drücken Sie die Abbruch-Taste, wenn Sie fertig sind.



- 1) Die grafische Darstellung des Spielfeldes zeigt die Aufstellung Ihrer Elf an (jeder farbige Punkt entspricht einem Spieler).
- 2) "FORMATIONS-ART"
Generell gilt, wenn sich die Mannschaft in die Offensive begibt, wird sie schnell von Abwehr auf Angriff umschalten und die Spalten schnell vors gegnerische Gehäuse schicken. Geht's zurück in die Verteidigung, werden die Schlüsselpositionen besetzt, um einen schnellen Konter zu unterbinden.
Wählen Sie "ANGRIFF", und benutzen Sie die Optionen unten, um Ihre Spieler in aussichtsreiche Positionen zu bringen (d.h., wenn Sie in Ballbesitz sind). Oder Sie wählen "ABWEHR" und benutzen die Optionen unten, um die Abwehr zu organisieren (wenn der Gegner den Ball führt).
- 3) "ABWEHR" / "AUSPLUTZER" / "MITTELFELD" / "VORSTOPPER" / "ANGRIFF"
Benutzen Sie die Auswahl-Tasten, um irgendeinen der oben genannten Mannschaftsteile anzuwählen und die Anzahl der Spieler auf diesen Positionen zu ändern.
- 4) "SPIELER ÄNDERN"
Hier bestimmen Sie die exakte Position Ihrer Spieler auf dem Rasen. Benutzen Sie die Auswahl-Tasten, um den Namen eines Spielers auszuwählen, und drücken Sie die Bestätigungstaste: Es erscheint nun ein Kreuz über dem entsprechenden Spieler auf dem Spielfeld-Diagramm. Als nächstes benutzen Sie die Auswahl-Tasten und plazieren das Kreuz an die Position des Feldes, auf der Sie Ihren Fußballer agieren lassen möchten. Wenn Sie nun die Bestätigungs-Taste erneut drücken, läuft der Akteur schnurstracks zu seiner neuen Position.
- 5) An dieser Stelle legen Sie die taktische Marschroute innerhalb der einzelnen Mannschaftsteile fest: Verteidiger, Mittelfeldakteure und Stürmer. Mittels der Auswahl-Tasten gehen Sie auf "ABWEHR", "MITTELFELD" oder "ANGRIFF" und drücken die Bestätigungs-Taste. Nun können Sie mit den Auswahl-Tasten LINKS und RECHTS Ihre Jungs auf dem Rasen beliebig hin- und herlaufen lassen und Ihre Taktik bestimmen. Mit HOCH und RUNTER legen Sie fest, ob man im Pulk agieren (z.B. in der Abwehr) oder sich Freiräume fürs Flügelspiel schaffen möchte. Sie haben alle Möglichkeiten! Drücken Sie nun die Bestätigungs-Taste, wenn Sie von Ihrer neuen Taktik überzeugt sind.
- 6) "STANDARD"
Falls Ihnen ein Fehler unterlaufen ist oder Sie nochmals etwas ändern möchten, gehen Sie zu dieser Option! Wenn Sie nun die Bestätigungs-Taste drücken, kehrt Ihre Elf in die Standard-Formation zurück.

"AUSWECHSELSPIELER"

Wählen Sie diesen Punkt, wenn Sie Spielern eine andere Position zuordnen oder eine Einwechselung vornehmen möchten. Der gesamte Kader wird in einer Liste dargestellt. Gehen Sie auf den Akteur, den Sie auswechseln möchten, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Dann wählen Sie einen anderen Spieler, der neu in die Mannschaft kommen soll; drücken Sie erneut die Bestätigungs-Taste. Wählen Sie danach "WECHSELSTOP", oder drücken Sie einfach die Abbruch-Taste, wenn Sie fertig sind.

SPIELERDATEN ANSCHAUEN

Um einen Spieler einmal genauer unter die Lupe zu nehmen, gehen Sie auf dessen Namen in der Aufstellung des Kaders und drücken die Bestätigungs-Taste. In der linken Spalte finden Sie Infos zu seiner körperlichen Verfassung und seine Saison-Leistungen; in der rechten erfahren Sie alles über seine Fähigkeiten. Hinweis: Die Torhüter werden anders eingestuft als die Feldspieler (hier spielt es eine Rolle, wieviel mal der Keeper hinter sich greifen mußte oder ob er alles hievt, was auf seinen Kasten kam...). Die (Darstellungs-) Zeichen sind hier von 1 bis 20 durchnumeriert.

- | | |
|--|---------------------|
| 1. Fitneß | 14. Paßspiel |
| 2. Erzielte Treffer | 15. Kopfballstärke |
| 3. Anzahl der Einsätze | 16. Schüsse |
| 4. Gelbe Karten | 17. Flanken |
| 5. Rote Karten | 18. Eins gegen eins |
| 6. Temperament (je geringer der Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß der Junge ernsthaft Gefahr läuft, warnt zu werden) | 19. Freistöße |
| 7. Robustheit | 20. Elfmeter |
| 8. Geschwindigkeit | |
| 9. Schußstärke | |
| 10. Zweikampfverhalten (gewonnene Zweikämpfe) | |
| 11. Zweikampf | |
| 12. Balltechnik | |
| 13. Elfmeter | |



MANNDECKEN

Während man sich das Spielerprofil bzw. die Spielerdaten anschaut, kann man einen Spieler manndecken lassen: Zu "MANNDECKUNG" gehen und dann folgendes auswählen:

- "OHNE DECKUNG"** Der Spieler bleibt auf seiner Position.
- "NÄHESTEN DECKEN"** Der Spieler beschattet den ihm nächsten gegnerischen Spieler.
- "RAUMDECKUNG"** Der Spieler bleibt auf seiner Position, den Raum gegen einen Kontrahenten abdeckend.
- "MANNDECKUNG"** Der Spieler nimmt einen bestimmten Gegner in Manndeckung. Der Name des Gegenspielers, der in Manndeckung genommen werden soll, ist in der Liste markiert. Wenn Sie nun auf die Liste gehen und die Auswahl-Tasten LINKS und RECHTS benutzen, können Sie einen neuen Mann decken lassen.

Drücken Sie die Abbruch-Taste, und Sie gelangen wieder zur Mannschafts-Liste.

DAS MATCH BEGINNT!

DER MÜNZWURF

Wer den Münzwurf gewinnt, entscheidet, wer anstoßt. Die Auswärts-Elf darf zuerst wählen. Gehen Sie also entweder auf "KOPF" oder "ZAHL", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste, damit die Münze geworfen wird. Der Gewinner hat die Wahl zwischen "ANPIIFF", "NACH RECHTS", "NACH LINKS" (wenn er zuerst anstoßen möchte, darf die andere Mannschaft entscheiden, in welche Richtung sie spielen möchte). Drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um fortzufahren. Ist alles geregelt, gehen Sie auf "SPIELEN", und drücken Sie erneut die Bestätigungs-Taste, um loszulegen!

Anmerkung: Es ist möglich, in diesem Bildschirm ein "Handicap" für Ihre Elf zu schaffen (falls Sie einfach zu gut oder schlechter als Ihr Gegner sind...): Gehen Sie auf "TECHNISCHES NIVEAU", und verlängern oder verkürzen Sie den Balken in der Spielstärke-Anzeige Ihrer Mannschaft.

DER SPIEL-BILDSCHIRM

- 1) Der ausgewählte Akteur aus Mannschaft 1 ist farbig markiert. Wenn Sie in der Hitze des Gefechts nicht mehr wissen, auf welches Tor Sie spielen sollten, zeigt Ihnen ein farbiger Pfeil den richtigen Weg. Und: Falls der Spieler momentan von der Spielfläche verschwunden ist, weist ein Pfeil darauf hin, wo er sich "un-gefähr" gerade befindet.
- 2) Ausgewählter Spieler aus Mannschaft 2.
- 3) Name der Mannschaft
- 4) Spielstand
- 5) Spielzeit
- 6) Radar: Der weiße Punkt ist der Ball; Spieler der Mannschaft 1 werden als rote und Akteure der Mannschaft 2 als blaue Punkte dargestellt; die momentan angewählten Spieler sind die blinkenden Punkte.



SPIELSTEUERUNG

Die folgenden Tabellen zeigen die Grundeinstellungen für die Tastatur, für ein Game Pad mit 2 Knöpfen sowie fürs 4-Knopf-Game-Pad und den Microsoft SideWinder Game Pad®.

Alle Steuerungsarten können im Options-Menü geändert werden. Die Beschreibung der einzelnen Aktionen, Möglichkeiten oder besonderer Finessen finden Sie in den unten stehenden Tabellen.

Anmerkung: Beachten Sie, daß Sie stets Ihre Spiel-Steuerung neu konfigurieren können. Dies gilt nicht nur für den Microsoft SideWinder Game Pad® (mit 6 Knöpfen), sondern auch für die Tastaturbelegung und die Game Pads mit 2 oder 4 Knöpfen.



STANDARD-STEUERUNG ÜBER DIE TASTEN

Bis zu 2 Spieler können auf einer Computer- Tastatur spielen.

Angriffsspiel (in Ballbesitz)	Abwehrarbeit (nicht in Ballbesitz)	Tastatur (Spieler 1)	Tastatur (Spieler 2)
Richtung bestimmen	Richtung bestimmen	Cursor/ Pfeil-Tasten	HOCH - G RUNTER - B LINKS - V RECHTS - N
Kicken	Rempeln	0	0
Paß	Grätschen	P	W
Schuß	[Nicht belegt]	[E
Direktschuß	[Nicht belegt]	0	1
Spurt	Spurt	=	3
Flanke	Spieler wechseln	-	2
Pause	Pause	ENTER RETURN	ESC



STANDARD-STEUERUNG BEI 2-KNOPF-GAME-PADS

Um alle Funktionen bei "World League Soccer '98" auszunutzen, benötigen Sie die Tastatur wie auch das Game Pad. Bis zu zwei Leute können 2-Knopf-Game-Pads benutzen.

Angriffsspiel (in Ballbesitz)	Abwehrarbeit (nicht in Ballbesitz)	Game Pad mit 2 Knöpfen (Port 1)	Game Pad mit 2 Knöpfen (Port 2)
Richtung bestimmen	Richtung bestimmen	Richtungstaste oder Stick	Richtungstaste oder Stick
Kicken	Rempeln	N	0
Paß	Grätschen	Knopf 2	Knopf 2
Schuß	[Nicht belegt]	Knopf 1	Knopf 1
Direktschuß	[Nicht belegt]	M	-
Spurt	Spurt	<	+
Flanke	Spieler wechseln	>	BACKSPACE
Pause	Pause	•	DRUCK/S-ABF



STANDARD-STEUERUNG BEI 4-KNOPF-GAME-PADS

Um alle Funktionen bei "World League Soccer '98" auszunutzen, benötigen Sie die Tastatur wie auch das Game Pad. Bis zu zwei Leute können 4-Knopf-Game-Pads benutzen.

Angriffsspiel (in Ballbesitz)	Abwehrarbeit (wenn nicht in Ballbesitz)	Game Pad mit 4 Knöpfen (Port 1)	Game Pad mit 4 Knöpfen (Port 2)
Richtung bestimmen	Richtung bestimmen	Richtungstaste oder Stick	Richtungstaste oder Stick
Kicken	Rempeln Knopf 1 Knopf 1		
Paß	Grätschen	Knopf 2	Knopf 2
Schuß	[Nicht belegt]	Knopf 3	Knopf 3
Direktschuß	[Nicht belegt]	Knopf 4	Knopf 4
Spurt	Spurt	F5 (Tastatur)	F9 (Tastatur)
Flanke	Spieler wechseln	F6 (Tastatur)	F10 (Tastatur)
Pause	Pause	F8 (Tastatur)	F12 (Tastatur)



STANDARD-STEUERUNG FÜR DEN MICROSOFT SIDEWINDER GAME PAD®

Bis zu vier Spieler können ihn benutzen.

Angriffsspiel (in Ballbesitz)	Abwehrarbeit (wenn nicht in Ballbesitz)	Microsoft SideWinder Game Pad®
Richtung bestimmen	Richtung bestimmen	Richtungstasten
Kicken	Rempeln	A
Paß	Grätschen	B
Schuß	[Nicht belegt]	C
Direktschuß	[Nicht belegt]	Y
Spurt	Spurt	LINKE Schultertaste
Flanke	Spieler wechseln	RECHTE Schultertaste
Pause	Pause	START

BESCHREIBUNG DER GRUNDLEGENDEN AKTIONEN

RICHTUNG BESTIMMEN

Bewegt den ausgewählten Spieler in beliebige Richtungen über das Feld.

Paß	Der Ball wird zum nächsten freien Mitspieler in Schußrichtung gepaßt. Je länger man gedrückt hält, desto weiter geht der Paß.
Kicken	Anders als der Paß wird nicht unmittelbar ein Mitspieler angespielt – er ist allerdings etwas schärfer.
Schuß	Knopf kurz antippen, um einen Flächenschuß auszuführen; zweimal antippen, um einen Heber zu vollführen. Man benutze die Richtungstaste, um den Ball wieder zu ergattern.
Direktschuß	Ein Paß in den Raum. Wenn möglich, sollte er von einem Team-Kollegen aufgenommen werden. Bei längerem Drücken erfolgt ein noch mächtigerer Schuß.
Spurt	Taste oder Knopf gedrückt halten, um mehr Geschwindigkeit zu erzielen. Beachten Sie aber, daß man in Ballbesitz und vollem Spurt nicht die Richtung ändern kann!

Flanke

Der Ball wird von der Außenbahn unwiderstehlich in die Mitte geschlagen. Zweimal antippen, und es erfolgt eine flach geschlagene Flanke.

Spieler wechseln

Verwenden Sie diese Funktion in Verbindung mit der Richtungstaste, um einen "aktiven" Spieler zu wechseln. Spieler- wechseln - Taste/Knopf drücken, um mit der Richtungstaste den besser postierten Mitspieler zu aktivieren.

Grätschen/Rempeln

Dies sind zwei Möglichkeiten, dem Gegner (bleiben Sie fair!) den Ball abzunehmen.

Pause

Öffnet bzw. schließt das Pausenmenü.

PASS-VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Doppelpaß

Tippen Sie zweimal "Paß" an, um einen Doppelpaß auszuführen. Der ballführende Spieler paßt zum Team-Kollegen, der wiederum das Leder am gegnerischen Spieler vorbei zum ersten Spieler spielt. Tippen Sie nacheinander "Paß" und "Kicken" kurz an. Das Ergebnis: Ein eleganter Heber leitet den Doppelpaß ein.

Billard-Paß

Hier paßt der angewählte Spieler zunächst zum Mannschafts-Kollegen, der wiederum leitet den Ball zu einer dritten Anspielstation. Nachdem man "Paß" gedrückt hat und bevor die Kugel den dritten Mann erreicht hat, tippen Sie "Schuß" an, und gehen Sie mit der Richtungstaste in Position.

"Wasserträger"

Hiermit spielen Sie einen vom Rechner gesteuerten "Wasserträger" an, während Sie einen seiner Mitstreiter in den freien Raum schicken. Wenn Sie nun bereitstehen (am besten in einer aussichtsreichen Schußposition), drücken Sie "Paß", und der Rechner gesteuerte Spieler wird versuchen, dem angewählten Spieler den Ball zuzuspielen. Um einen "Wasserträger" einzusetzen, "Direktschuß" schnell nach Drücken auf "Paß" antippen! Man beachte: Wenn der "Wasserträger" nicht sofort in den freien Raum stürmt und nicht in der richtigen Position ist, um das Leder weiterzugeben, wird er Sie anspielen, ob Sie schon bereit stehen oder nicht.

Aktionen, wenn der Ball in der Luft ist

MIT DER BRUST STOPPEN

Drücken Sie "Direktschub", um einen hohen Ball mit der Brust zu stoppen.

VOLLEY UND FALLRÜCKZIEHER

"Schub" drücken (zusammen mit der Richtungstaste, um den Ball dort zu plazieren, wo er hin soll), wenn der Ball auf Ihren Spieler zufliegt. Er wird einen prächtigen Volley-Schub oder einen herrlichen Fallrückzieher ausführen.

KOPFBALL

"Kicken" drücken, wenn der Ball auf Ihren Spieler zukommt. Er führt einen Kopfball aus. Ein sehr guter, der meist zum Erfolg führt, ist der wuchtige Flugkopfball! Während Sie mit der Richtungstaste das Ziel anvisieren, tippen Sie zweimal auf "Kicken". Um einen hohen Kopfball mit Effekt ins gegnerische Gehäuse zu lupfen, hält man "Kicken" gedrückt, während man mit den Richtungstasten das Ziel bestimmt. Bei dieser Art Kopfball kann dem Ball während seiner Flugphase noch Drall mitgegeben werden.

Steuerung des Torhüters

RICHTUNGSTASTEN

Man benutze diese, um den Flugbahn-Anzeiger (siehe: Kasten!) auf dem Feld zu plazieren – und genau dorthin wird der Keeper versuchen, den Ball abzuschlagen.

EINROLLEN/BALL ABSCHLAGEN

"Fuß" kurz antippen, um den Ball zum Mitspieler einzurollen. Um weiter abzuwerfen oder den Ball abzuschlagen, "Fuß" länger gedrückt halten.

BALL ZURECHTLEGEN

Drücken Sie "Schub", und der Ball fällt vor die Füße des Schlußmannes. Von nun an kann er wie ein normaler Feldspieler gesteuert werden (nützlich, wenn er in der Schlußphase eines wichtigen Spiels vorne mitmischen will...).

Der Flugbahn-Anzeiger

Dieser Pfeil erscheint in den verschiedensten Situationen innerhalb des Matches. Er erlaubt Ihnen, das Leder an einen x-beliebigen Punkt auf dem Feld (innerhalb einer gewissen Reichweite, versteht sich!) zu spielen. Er zeigt im wesentlichen die Flugbahn des Balles an, die er beschreibt, wenn eine Taste oder ein Knopf gedrückt wird. Bewegen Sie diesen Pfeil mittels der Richtungstasten; drücken Sie "Spurt" oder "Flanke", um die Flugbahn zu verringern bzw. zu erhöhen!

Steuerung von Standard-Situationen

EINWURF

Wenn der Ball die Seiten- bzw. Auslinie mit vollem Umfang überschreitet, gibt es einen Einwurf für die Elf, die den Ball zuletzt NICHT berührt hat. Mittels der Richtungstasten und dem Flugbahn-Anzeiger werfen Sie den Ball korrekt und sinnvoll ein. Tippen auf "Paß", um einen kurzen Einwurf zu machen, oder halten Sie "Paß" etwas länger gedrückt, um die Kugel weiter und höher wieder ins Spiel zu bringen.



ECKSTOSS

Eine Ecke wird der Mannschaft zugesprochen, wenn ein abwehrender Spieler den Ball über die Toraus-Linie befördert hat. Mit den Richtungstasten und dem Flugbahn-Anzeiger visiert man das Ziel an; dann drücken Sie "Paß", um eine Ihrer torhungrigen Spitzen zu füttern. Benutzen Sie "Schuß", damit die Stürmer im Strafraum in drei Positionen rochieren: In einer Linie von der kurzen Ecke, in der Mitte des Gehäuses oder an der Strafraumgrenze.



FREISTOSS

Ihnen wird ein (indirekter) Freistoß zugesprochen, wenn einer Ihrer Spieler außerhalb des gegnerischen 16ers

gefoult wurde oder im Abseits stand. Hier können Sie alle standardmäßigen Schuß-Varianten anwenden, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie können natürlich auch mittels "Spurt" den Flugbahn-Anzeiger aufrufen.

DIREKTER FREISTOSS

Sie erhalten einen direkten Freistoß, wenn einer Ihrer Spieler außerhalb des gegnerischen Strafraums und etwa 20 Meter vom Gehäuse des Kontrahenten gefoult wurde. Sie werden natürlich versuchen, das Leder um die postierte Abwehrmauer herumzuzirkeln. Und das geht so: Anhand zweier Pfeile "ermitteln" Sie die Flugbahn des Geschosses. Der erste Pfeil zeigt am Boden die gerade Linie zum Tor. Der zweite Pfeil gibt Ihnen eine Vorstellung, wie man "auf den Punkt" genau dem Ball einen wichtigen Effekt verleihen kann.

Benutzen Sie die Richtungstaste, um den ersten Pfeil auf die optimale Ausrichtung zu platzieren, und drücken Sie "Kicken". Danach benutzen Sie erneut die Richtungstasten, um den "Bananen"-Pfeil in Szene zu setzen. Bitte gleichzeitig "Spur" und "Flanke" drücken, um dem Ball die nötige Höhe und Drall zu verleihen. Letztendlich drücken Sie dann erneut "Kicken"!



Anmerkung: Wenn Sie in der Abwehr stehen und einen direkten Freistoß erwarten, sollten Sie die Richtungstasten benutzen, um Ihre Mauer richtig zu dirigieren. Wenn Sie "Kicken" drücken, löst sich ein Spieler aus der Mauer; und wenn Sie "Schuß" drücken, kommen weitere Spieler hinzu geeilt.



STRAFSTÖSSE

Sie erhalten einen Elfer, wenn einer Ihrer Spieler innerhalb des Strafraums regelwidrig vom Ball getrennt wird oder ein Abwehrspieler des Kontrahenten den Ball mit der Hand berührt...

STEUERUNG DES ELF METER-SCHÜTZEN

Zielen Sie mittels der Richtungstasten auf eine Ecke oder in die Mitte des Tores, und drücken Sie "Schuß" oder "Kicken", um den Strafstoß auszuführen.

WAS MACHT DER TORHÜTER?

Benutzen Sie die Richtungstasten, um den Schlußmann in die richtige Ecke zu schicken. Drücken Sie "Kicken", um ihn hechten zu lassen!

PAUSEN-MENÜ

Die Pausen-Funktion können Sie jederzeit während eines laufenden Spieles aufrufen. Drücken Sie hierzu die Taste "Pause", um in das "PAUSEN-MENÜ" zu gelangen. Wählen Sie einige der folgenden Optionen an, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

"WIEDERHOLUNG"

Wählen Sie diese Funktion, um sich Aktionen in den vergangenen letzten Sekunden nochmals anzuschauen. Weitere Infos hierzu finden Sie unter "Wiederholung ansehen"!



"AUFSTELLUNG"

Wählen Sie diese Funktion, um Ihre Aufstellung zu ändern (siehe auch: "Umkleidekabinen"!). Gehen Sie auf eine der folgenden Optionen, und benutzen Sie die **LINKE** und **RECHTE** Auswahl-Taste, um Einstellungen vorzunehmen: Die Anzahl der Spieler in der "ABWEHR"; "AUSPUTZER" ("JA"/"NEIN"); die Anzahl der Leute im "MITTELFELD", im "OFFENSIVEN MITTELFELD" und die Anzahl der Spieler im "ANGRIFF". Andere Auswahl-Kriterien sind... "SPIELER IN POSITION BRINGEN": Einen Spieler anwählen und die Bestätigungs-Taste drücken. Danach benutzen Sie die Auswahl-Taste, um ihm eine andere Position zuzuweisen. Drücken Sie erneut die Bestätigungs-Taste. "SPIELERTAUSCH": Wählen Sie die Akteure aus, die Sie gern austauschen möchten. Dann gehen Sie auf "AUSTAUSCH" und drücken die Bestätigungs-Taste. "VON VORN BEGINNEN": Um wieder zur Grundeinstellung zurückzukehren. "ZURÜCK": Um zum Pausen-Menü zu gelangen.

"AUSWECHSELUNG"

Hiermit können Sie einen frischen Mann aufs Spielfeld bringen: Wählen Sie den Spieler an, der vom Feld soll, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Es erscheint nun die Liste der Spieler, die auf der Bank sitzen: Wählen Sie den Mann an, der neu ins Team kommen soll, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste erneut. Gehen Sie nun auf "JA", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste ein weiteres Mal: Die Auswechslung erfolgt automatisch, wenn der Ball ins Aus geht oder das Spiel unterbrochen wird. Beachten Sie, daß die Anzahl der auszuwechselnden Spieler begrenzt ist. Sie erkennen dies in einer Anzeige oben rechts im Schirm.

"KAMERA"

Wählen Sie bitte hier, aus welcher Kamera-Perspektive Sie das Spiel verfolgen möchten. Verwenden Sie die Auswahl-Taste, um eine der folgenden Optionen anzuwählen und die Einstellung zu ändern: Die Entfernung zum Geschehen können Sie in "NAH", "NORMAL", "WEITE 1" oder "WEITE 2" bestimmen. Des weiteren können Sie auch den Blickwinkel verändern. Entweder schauen Sie das Ganze "VON HINTEN" oder im 45-Grad-Winkel mit "ISO" an. Sie können auch die Spielfeldseite mit "SEITEN" drehen. Es empfiehlt sich, etwas herum zu experimentieren, um den für Sie persönlich besten Blick zu schaffen. Suchen Sie sich den optimalen Platz auf der Tribüne aus!

"STATISTIKEN"

Sie gelangen in den Statistik-Bildschirm – siehe: "Mannschaftsstatistik"!

"FORTSETZEN"

Bringt Sie live zurück zum Geschehen.

"BEENDEN"

Wählen Sie diese Option und gehen dann auf "JA". Wenn Sie die Bestätigungs-Taste gedrückt haben, ist das Spiel beendet.

"WIEDERHOLUNG ANSEHEN"

In diese Option gelangen Sie übers Pausen-Menü. Mit "Kicken" spulen Sie zurück, "Schuß" bewirkt schnellen Vorlauf, mit "Direktschuß" können Sie die Aktion im Einzelbild ablaufen lassen, und mit der "Pause"-Taste können Sie die Aktion einfrieren bzw. weiterlaufen lassen.

Wenn Sie "Pause" während der Wiederholung drücken, rufen Sie das "Wiederholungs-Menü" auf. Wählen Sie irgendeinen der folgenden Punkte, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste .

"AUFS TOR"

Sie können sich die Wiederholung der Spieleraktionen anschauen, wenn Sie zuerst die Mannschaft wählen und den Namen aus der Aufstellung auswählen. Um zur normalen Wiederholung zurück zu gelangen – die Kamera verfolgt den Ball – wählen Sie "BALL VERFOLGEN".

"SPIELERDARSTELLUNG"

Hier können Sie sich die Wiederholung aus der Sicht eines x-beliebigen Akteurs auf dem Platzes anschauen, ganz gleich, ob Spieler oder Schiri. Wählen Sie zunächst die Elf aus und bestimmen dann einen Spieler, oder aber wählen Sie die "Sicht" von "SCHIEDSRICHTER", "LINIENRICHTER 1" oder "LINIENRICHTER 2".

"FORTSETZEN"

Wählen Sie diese Option, um zur Wiederholung zurückzukehren.

"BEENDEN"

Wählen Sie diese Option, um die Wiederholung abzubrechen und zum Pausen-Menü zurückzukehren.

PAUSEN-OPTIONEN IM TRAININGS-MODUS

Wenn Sie das Pausen-Menü während des Trainings-Modus' aufrufen, erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten bei Ecken, Einwürfen, Freistößen und Elfern zu verbessern. Dazu wählen Sie irgendeine der vier Trainingseinheiten aus, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

DER ABPIFF

MANNSCHAFTSSTATISTIK

Dieser Bildschirm erscheint zur Halbzeit, bei Spielende oder wann immer Sie ihn aus dem Pausen-Menü aufrufen möchten. Er verfügt über zwei Spalten an Spielstatistik. Eine für jede Mannschaft, die Ihnen einen Vergleich der jeweiligen gezeigten Leistungen ermöglicht (die farbigen Balken zeigen Ihnen an, welche Elf in welcher Hinsicht ihre Stärken hat). Oben im Schirm werden der Spielstand und die Namen der Mannschaften eingeblendet, darunter finden Sie folgendes...

SCHÜSSE

Schüsse aufs Tor	Anzahl der Roten Karten
Fouls	Abseitsstellungen
Das Ecken-Verhältnis	Ballbesitz in Prozent
Anzahl der Gelben Karten	

SPIELER-STATISTIK:

Wählen Sie in der unteren rechten Ecke des Schirms eine Elf an, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um die Aufstellungs-Liste der Elf aufzurufen. Wählen Sie nun einen beliebigen Spieler, um seine individuelle Statistik zu betrachten...

Erzielte Treffer	Erfolgreiche Zweikämpfe
Abgegebene Schüsse	Anzahl der Fouls
Schüsse aufs Tor	Abseitsstellungen
Anzahl der Vorlagen	Verwarnungen (ja oder nein)
Geschlagene Pässe	Platzverweis (ja oder nein)
Angekommene Pässe	Ballbesitz in Prozent
Zweikämpfe	

Wenn Sie die Statistiken genau studiert haben, können Sie sich entweder für "WIEDERHOLUNGSSPIEL" (nur beim Freundschaftsspiel möglich) oder "ZURÜCK ZUM SPIEL", um fortfahren, entscheiden.



SPEICHERN/LADEN IHRES SPIELSTANDES

Sie können Ihren aktuellen Spiel-, Turnier- oder Liga-Stand in jedem Wettbewerb jederzeit speichern, um ihn bei späterer Gelegenheit wieder zu laden.

SPIEL SPEICHERN:

Wählen Sie "SPIEL SICHERN" aus dem Wettbewerbs-Menü, und drücken Sie nun die Bestätigungs-Taste. Gehen Sie auf "NEUES SPIEL SICHERN". Sie können aber auch ein zuvor gespeichertes Spiel überschreiben, indem Sie den Dateinamen anwählen.

Falls Sie ein neues Spiel sichern möchten, drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um zu speichern. Es sollte nun folgende Meldung erscheinen: "Sichern erfolgreich {Dateiname}!". Wenn Sie einen Spielstand überschreiben möchten, gehen Sie auf den gewünschten Dateinamen, drücken die Bestätigungs-Taste, gehen auf "JA", und drücken erneut die Bestätigungs-Taste. Sie können jederzeit zum vorherigen Menü zurückkehren, indem Sie auf "ZURÜCK" gehen und die Bestätigungs-Taste drücken.

SPIEL LADEN:

Wählen Sie "SPIEL LADEN" aus dem Hauptmenü, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Es erscheint nun eine Liste von gespeicherten Spielen. Wählen Sie das gewünschte Spiel (Dateiname), und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Nun erscheint die Meldung: "Laden erfolgreich {Dateiname}!". Drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um fortzufahren.

Anmerkung: Falls die Datei, die Sie laden möchten, nicht vorhanden oder gültig ist, erscheint die Meldung "Kann Datei nicht laden". Drücken Sie die Bestätigungs-Taste, um fortzufahren.

"OPTIONEN"

Sie gelangen in diese über das Hauptmenü. Gehen Sie zu einer beliebigen der folgenden Optionen, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Die einzelnen Optionen verfügen über Unter-Menüs. Mittels der Auswahl-Tasten gehen Sie auf eine gewünschte Option, um die Einstellungen zu ändern.

Wenn Sie die Abbruch-Taste drücken, kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

"HAUPTMENÜ"

Anwählen, um das Options-Menü zu verlassen.

"SOUND"

Es gibt Lautstärke-Regelung für: "KOMMENTAR", "ZUSCHAUER", "GERÄUSCHE" und "MUSIK". Abhängig von Ihrem PC- "SETUP" können diese in Mono, Stereo oder Sur-round Sound gewählt werden.

"SPIELREGELN"

"SPIEL BEENDEN": Hier geht das Match in die Verlängerung, wenn ein Pokalspiel nach 90 Minuten immer noch unentschieden steht - Wählen Sie das Stoppuhr-Zeichen für zweimal 15 Minuten Verlängerung, oder gehen Sie auf den "Totenkopf", um "Sudden Death" (die Elf, die den nächsten Treffer erzielt, gewinnt das Spiel) anzuwählen.

"SPIELDAUER": Diese kann individuell festgelegt werden - von 5 Minuten bis 90 Minuten.

"FOULS": Wählen Sie das Häkchen, werden Sie einige zünftige und brisante Aktionen erleben. Wenn Sie sich für das Kreuz entscheiden, werden die Akteure fair zur Sache gehen.

"ABSEITSREGEL": Wenn Sie das Häkchen wählen, bleibt die Regel intakt. Entscheiden Sie sich allerdings für das Kreuz, so wird der Schiri eine "Vierer-Angriffslette" hinter der gegnerischen Abwehr gewähren lassen...

"KONTROLLEN"

Auf diesem Schirm haben Sie die Möglichkeit, die Tastenbelegung oder die Game-Pad-Konfiguration zu ändern. Wählen Sie diese Option, indem Sie mit der Bestätigungs-Taste Ihre persönliche Einstellung bei Ihrer Steuerungs-Art vornehmen. Jedem Knopf/ jeder Taste, der/die während des Spiels benutzt wird, sind zwei Balken zugeordnet; der obere Balken zeigt die möglichen Funktionen und Aktionen an, die in Ballbesitz ausgeführt werden können, während der untere Balken jene Aktionen/Funktionen darstellt, die vorgenommen werden können, wenn man nicht in Ballbesitz ist. Gehen Sie nun auf eine der Funktionen und drücken Sie den Knopf/die Taste, der/die als "neue" dieser Funktion/Aktion zugewiesen wurde. Um wieder in die Grundeinstellung der Konfiguration zurückzukehren, wählen Sie "VOREINSTELLUNG" und drücken die Bestätigungs-Taste. Um diesen Schirm zu verlassen, gehen Sie auf "FORTFAHREN" (oben links), und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

"UMGEBUNG"

"STADION": Falls Sie ein Lieblings-Stadion haben, dann wählen Sie es hier aus. Ansonsten gehen Sie auf "AUTOMATISCH", und es wird Ihnen ein Austragungsort zugewiesen.

"PLATZ": Bestimmen Sie äußeren Bedingungen des Feldes: SCHNEE, EISIG, NORMAL, HOLPRIG, RUTSCHIG und TROCKEN. Wenn Sie auf "AUTOMATISCH" gehen, werden für Sie willkürlich Platzbedingungen ausgewählt. Zu Ihrer Rechten können Sie anhand eines ausspringenden Balles erkennen, in welchem Zustand sich das Spielfeld befindet.

"ANSTOSS": Bestimmen Sie, zu welcher Tageszeit das Spiel ausgetragen werden soll. Stellen Sie die Uhr auf Mittag, Nachmittag, früher Abend oder Abend (beachten Sie rechts das Thermometer: Es zeigt an, welche Bedingungen bei bestimmten Temperaturen zu erwarten sind). Sie können auch "AUTOMATISCH" wählen. Die Anstoßzeit wird für Sie automatisch bestimmt.

"DIVERSES"

"WIEDERHOLUNGEN" Stellen Sie sicher, daß sich hier ein Häkchen befindet, damit Sie automatisch einen Treffer in der Wiederholung bewundern oder beweinen können. Wenn Sie allerdings ein Kreuz dahinter setzen, verpassen Sie den Genuß eines vermutlich historischen Augenblicks!

"RADAR" Bestimmen Sie hier die Details beim Spielfeld-Radar: Wenn Sie "AUS" anwählen, verschwindet der Radar von "der Spielfläche"!

"SPIELGESCHWINDIGKEIT" Falls Sie einen superschnellen Rechner Ihr eigen nennen, könnte der Spielablauf unter Umständen etwas zu schnell (unrealistisch) sein. Hier können Sie die Geschwindigkeit ändern.

"UNPARTEIISCHER" Wenn Sie das Häkchen wählen, wird der Unparteiische mit hängender Zunge den Platz rauf- und runterlaufen. Wenn Sie sich für das Kreuz entscheiden, agiert der Mann mit der Pfeife für Sie unsichtbar.

"SPIELERNAME" Wählen Sie das Häkchen, so erscheinen die Namen aller momentan auf dem Feld agierenden Spieler auf dem Bildschirm. Wenn Sie's lieber anonym haben möchten, dann setzen Sie das Kreuz dahinter.

"SPIELERNAME EINGEBEN"

Auf diesem Schirm haben Sie die Möglichkeit, die verschiedenen Mannschaften komplett umzustellen. Sie können sogar die Namen der Vereine oder Spieler je nach Gusto umbenennen. Wählen Sie eine Elf aus einer nationalen Liga oder aus einem internationalen Wettbewerb (wie bei der "Auswahl von Mannschaften"). Es erscheint die Aufstellung des Kaders im Fenster zu Ihrer Linken. Wenn Sie nun auf einen Spieler gehen, werden rechts sein Profil und seine Statistik dargestellt.

Um einen Spielernamen zu ändern, gehen Sie zu einem entsprechenden Akteur, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste. Mittels der Auswahl-Tasten LINKS, RECHTS, HOCH und RUNTER geben Sie den neuen Namen ein. Drücken Sie bitte erneut die Bestätigungs-Taste, wenn Sie den Vorgang beendet haben. Falls Ihnen ein Fehler unterlaufen ist oder Sie etwas zu bemängeln haben, gehen Sie auf "GRUNDEINSTELLUNGEN", um die ursprünglichen Namen "zurückzuholen".

"LADE-UND SPEICHER-OPTIONEN"

In diesem Menü können Sie alle Änderungen, die Sie in den Optionen vorgenommen haben, speichern, zuvor gespeicherte Optionen laden oder die Original-Einstellungen wiederherstellen. Dazu wählen Sie einen der folgenden Punkte, und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

"ZURÜCK ZU DEN OPTIONEN"

Bringen Sie ins OPTIONS-Menü zurück.

"LADEN"

Lädt Ihre zuvor gespeicherten Optionen. Gehen Sie auf "JA", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

Anmerkung: Falls keine OPTIONEN gespeichert wurden, erscheint die Meldung "KANN DATEI NICHT LADEN".

Drücken Sie nun die Bestätigungs-Taste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

"SICHERN"

Sichern Ihre Options-Einstellungen. Wählen Sie "JA", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

"VOREINSTELLUNG"

Stellt die Original-Options-Einstellungen wieder her. Wählen Sie "JA", und drücken Sie die Bestätigungs-Taste.

"DETAILS EINSTELLEN"

Im folgenden haben Sie die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit in Einklang mit den vorgegebenen Details beim Sound oder bei Bildabläufen bzw. Einblendungen zu bringen. Das ist eine gute Sache, um die Spielgeschwindigkeit bei langsameren Rechnern zu erhöhen, und hilft zudem das Bestmögliche aus der neuesten 3D-Hardware herauszuholen, falls diese auf Ihrem Rechner installiert sein sollte.

"BIOSCHIRMAUFLÖSUNG" Die Anzahl der Pixel, die während des Spiels dargestellt werden. Wenn man sie verringert, erhöht man die Spielgeschwindigkeit.

"SPIELERDETAILS" Die Detailgenauigkeit bei der Darstellung der Akteure. Verringern Sie diese, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

"STADIONDETAILS" Die Detailgenauigkeit, mit der eine Sportarena dargestellt wird. Verringern Sie diese, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

"SCHATTENDETAILS" Die Detailgenauigkeit, mit der Schatten dargestellt werden. Verringern Sie diese, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

"VIDEOWÄNDE" Setzen Sie ein Häkchen, um die Video-Wände zu erstellen, oder wählen Sie das Kreuz, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

"MIDI-SOUND" Wählen Sie das Häkchen, um in den vollen Genuss des MIDI-Sounds Ihrer Karte zu kommen, oder setzen Sie das Kreuz, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

"BILDRATE" Die Frame-Rate (Bild-Rate), mit der das Spiel läuft, wird in Bildern pro Sekunde dargestellt (je höher die Frame-Rate, desto flüssiger sind Animationen und Spielabläufe. Sie kann jedoch ein Spiel ganz schön langsam machen, wenn sie für langsamere Rechner zu hoch ist!). Verringern Sie diese, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

C R E D I T S

Silicon Dreams
Managing Director
Gavin Cheshire
Operations Manager
Rob Palfreman
Associate Producer
Gary Reaney
PC PR Manager
Dene Landucci

Team Two

Lead PlayStation™
Programmer
Rod Mack
Additional Programming
Giles Park
Andy Hersee
Tim Clarke
Leigh Davies
Stuart Maher
Andy Sage
John Story
Roxby Hartley
Steve Hughes
Lead Artist
Dave Cullinane
Additional Artwork
Simon Phillips
Rob Carter
Gary Leonardi
Gary Edwards
Music, SFX and
Commentary
John Hancock
Andy Hersee
Stafford Bowler
Peter Bishop
Lead Tester
Kristian Davies
Additional Testing
Peter Gilbert
Mathew Molloy

Trevor Bent
Jeremy Mayers
Adrian Smith
Stephen Chainey
FMV Editing
Peter Gough
Audio Motion
Managing Director
Mike Cox

Motion Capture
Department Manager
Richard Hince
Data Processors
Liesl Brookes
Andrew Hutchinson
Natasha Jones
Sean Hince
FMV
Lead Artist
Ilyas Kaduji
Additional 3D Artwork
Paul Meston
Dan Copping
Graham Hudson
Lee Griggs
Storyboard Artist
Neil Maguire
Digital Video Editing
Mark Wallman

EIDOS CREDITS
Director of External
Development
Steve Hickman
Producer
Andy Johnson
Localisation Manager
Flavia Timiani
Head of Marketing
John Davis
Marketing Manager
David Burton

Assistant Product Manager
Andy Watt
PR Manager
Steve Starvis
Quality Assurance
Neil Donnell
John Ree
Lawrence Day
Tom Murton
John Redington
Daimion Pinnock
Jason Walker
Mitchel Slater
Gavin Skinner

An A.C.E. Manual Design

Special Thanks to:
Les Ferdinand, Peter Brackley,
Ray Wilkins and
Watershed Productions

EIDOS GERMANY CREDITS
Lokalisierung
Eva Hoogh
Lars Wittkuhn
Kay Lankarany
Marketing
Kay Lankarany

Besonderen Dank an
KMF, Dene Landucci,
Adrian und David
Brrton für die tolle
Unterstützung.

H O T L I N E

Sie erreichen unsere Hotline unter folgenden Nummern:

Deutschland: 0190 / 51 00 51

(1,21 DM pro Minute. Minderjährige benötigen das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten, bevor Sie anrufen.)

Aus Österreich / Schweiz wählen Sie: 0049 1805 22 51 00

Oder Sie schicken uns ein Fax unter: 05241 / 95 33 95

Oder ein E-mail unter: eidos@maxsupport.de

Wenn Sie sich als regelmäßiger Eidos-Kunde registrieren lassen möchten, können Sie dies gerne tun unter: www.maxsupport.de/eidos/registrierung