

Bevor diese Spiel-Software benutzt wird

Lesen Sie diese Hilfe-Datei, bevor Sie SEGA WORLDWIDE SOCCER PC für Windows 95 benutzen.

Hinweise auf der SEGA PC Disk

*** Sicherheitshinweise**

1. In sehr seltenen Fällen können das helle Licht und Flackern eines Monitors oder Fernsehbildschirms bei einigen Personen Symptome wie kurzzeitige Muskelzuckungen oder Bewusstseinsverlust verursachen. Wenn bei Ihnen solche Symptome zuvor aufgetaucht sind, sollten Sie einen Arzt konsultieren, bevor Sie dieses Spiel spielen. Sollten sich solche Symptome während des Spielens einstellen, hören Sie bitte sofort auf, die Software zu benutzen, und konsultieren Sie einen Arzt.
2. Wenn Sie diese Software benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Zimmer, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist, und halten Sie einen angemessenen Abstand vom Monitor oder Fernsehbildschirm. Ihrer Gesundheit zuliebe sollten Sie jede Stunde eine Pause von 10 bis 20 Minuten machen, und diese Software nicht benutzen, wenn Sie müde sind oder zu wenig Schlaf hatten.

*** Wie Sie die Disk Störungs- und Staubfrei halten**

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Disk anfassen, und halten Sie so die Disk Störungs- und Staubfrei. Versuchen Sie nicht, die Disk zu knicken, oder das Mittelloch zu vergrößern.

*** Schreiben auf der Disk**

Schreiben Sie nichts auf die Disk, und kleben Sie keine Aufkleber auf.

*** Staub entfernen**

Wischen Sie Staub sanft von der Mitte nach aussen ab, und benutzen Sie hierfür ein weiches Tuch (z.B. Brillenputztuch). Verwenden Sie keine Lösungsmittel oder Benzin.

*** Aufbewahrungsort**

Legen Sie die Disk nach Benutzen wieder in die Hülle, und bewahren Sie sie an einem Ort auf, der nicht zu warm oder feucht ist.

*** SEGA PC Disk ist nur für Computer**

Benutzen Sie die Disk niemals mit gewöhnlichen CD-Spielern. Dies könnte den Kopfhörer oder die Lautsprecher beschädigen.

*** Automatische Sicherungsfunktion**

Diese Software sichert Punktstand und Optioneneinstellungen auf Ihrer Festplatte. Sollte der Ein/Aus-Schalter oder die Reset-Taste gedrückt werden (außer beim Titelschirm), können automatisch gesicherte Daten verloren gehen.

Erklärung der Menüleisten

[Spiel]

- | | |
|----------------|---|
| [Pause F3] | Unterbricht das Spiel oder startet es neu. |
| [Reset Alt+F2] | Beginnt das Spiel vom Anfang. |
| [Exit Alt+F4] | Beendet das Spiel und kehrt zu Windows 95 zurück. |

[Einstellungen]

- | | |
|--------------------------------|---|
| [Eingabegeräte-Einstellung F5] | <u>Wird benutzt, um die Eingabegeräte jedes Mitspielers auszuwählen.</u> Wird danach benutzt, um die vorgegebenen Tastenfunktionen der Tastatur und die Tasten des Joysticks oder Game Pads zu verändern. Um einen Joystick oder ein Game Pad zu benutzen, wählen Sie den Joystick (bzw. Game Pad) unter der Joystick <u>Joystick</u> oder <u>Spielvorrichtung</u> in der Steuerleiste. |
| [Bildschirm-Modus] | Wird benutzt, um die Bildschirmauflösung auf dem Spielbildschirm einzustellen. Eine von <u>sechs Einstellungen</u> kann ausgewählt werden. Je nach dem, welchen Computer Sie benutzen, kann es möglich sein, daß Sie den Bildschirm-Modus nicht auswählen können. |
| [Ton-Einstellung] | Wird benutzt, um die Hintergrundmusik, die während des Spiels läuft, auszuwählen. Man kann CD Musik, und aktuelle englische und deutsche Ansagen wählen. |
| [Veränderte Daten] | Wird benutzt, um auszuwählen, ob man [Daten 1] oder [Daten 2], die mit <u>Spieler Edit</u> hergestellt wurden, benutzt, oder ob man die ursprünglichen Einstellungen intakt läßt, ohne sie zu benutzen. |
| [Rekorde Wiedergabe-Modus] | Stellt den <u>Modus zum Sichern der Wiedergabe</u> von Torszenen ein. Das gespeicherte Playback kann mit <u>Mega-Tore</u> wiedergegeben werden. |
| [Spiel Optionen] | Wird benutzt, um die verschiedenen Einstellungs-Möglichkeiten, wie z.B. Zeitlimit, Blickwinkel und die Anwendung von Regeln bezüglich Fouls, Abseits usw. einzustellen. |

[Hilfe]

- | | |
|-------------|--|
| [Inhalt F1] | Bringt Hilfe-Informationen auf den Bildschirm. Klicken Sie auf die Information, die Sie benötigen. Mit [F1] kann man auch Hilfe auswählen. |
| [tber] | Zeigt Informationen über die Versionen des Spiels. |

Hinweis

- Wenn Ganzer Bildschirm-Modus aktiviert ist, drücken Sie [F3]. Das Spiel wird angehalten und die Menüleiste wird eingeblendet.
- Wenn Ihr Computer nicht sehr leistungsstark ist, wird empfohlen, im [Bildschirm-Modus] [320 x 240 Vollbildschirm 8 Bit Farbe] zu wählen.
- Bevor Sie Joysticks oder Game Pads benutzen, vergewissern Sie sich, daß Sie mit "Eingabegeräte Auswählen" ausgewählt haben, welcher Spieler welchen Joystick (oder Game Pad) benutzt. Wählen Sie dann die Art des Joysticks (oder Game Pad) mit Hilfe von Joystick oder Spielgerät in der Steuerleiste.

Dieses Spiel kann von bis zu vier Personen gleichzeitig an einem Computer gespielt werden. Wählen Sie mit [Eingabegeräte Auswählen] das Eingabegerät, das von jedem Spieler benutzt werden soll. Wählen Sie zwischen Tastatur und den Joysticks, die von 1 bis 4 nummeriert sind.

*** Achtung**

Wenn keine Joysticks oder Game Pads angeschlossen sind, kann nur die Tastatur zum Spielen benutzt werden, und es kann nur ein Spieler spielen.

Um mit zwei bis vier Personen zu spielen, benötigt man Joysticks und Game Pads.

Ein Modus von vier kann ausgewählt werden.

[Alle Tore]	Alle Torszenen werden gespeichert. Der Dialog wird nicht gezeigt, im Gegensatz zu [Ausgewählte Tore].
[Ausgewählte Tore]	Der Dialog wird nach dem Playback, wenn ein Tor gefallen ist, angezeigt. Wählen Sie [Ja], um ein Tor zu speichern, sonst wählen Sie [Nein].
[Außer gelöschten Toren]	Im Prinzip das Gleiche wie [Ausgewählte Tore], außer daß der Dialog nicht angezeigt wird, wenn eine Wiederholung ausgelassen wird.
[Nicht speichern]	Torszenen werden nicht gespeichert. Der Dialog wird nicht angezeigt.

*** Tore, die vom COM bestimmt werden, können nicht gesichert werden.**

Das Spiel bietet die folgenden, veränderbaren Optionen:

- Level Stellt die Stärke des CPU Teams ein.
- Zeit Stellt die Spielzeit für jede Hälfte ein.
- Ansicht Stellt den Blickwinkel während des Spiels ein.
- Zoom Stellt die Zoom-Vergrößerung während des Spiels ein.
- Wetter Stellt die Wetterbedingungen während des Spiels ein.
- Marker Stellt ein, ob der Marker sich automatisch oder manuell für jeden Fußballspieler verstellen lässt. Ein Markerwechsel kann selbst dann durchgeführt werden, wenn [Auto] ausgewählt ist.

Unter Spielregeln finden Sie detaillierte Regeln. Kreuzen Sie die Dinge an, die Sie auswählen möchten.

- Abseits Legt fest, ob Abseits gelten soll.
- Foul Legt fest, ob Fouls miteinbegriffen sein sollen.
- Karten Legt fest, ob gelbe und rote Karten miteinbegriffen sein sollen
- Verletzungen Legt fest, ob Spieler während des Spiels verletzt werden können.
- Verlustzeit Legt fest, ob Verlustzeit miteinbegriffen sein soll.
- Extra Zeit Legt fest, ob extra Zeit miteinbegriffen sein soll.
- Strafstoß Legt fest, ob ein 11-Meter-Schiessen stattfinden soll, wenn ein Spiel unentschieden endet.

*** Der Zustand, in dem ein Spielfenster ganz auf dem Bildschirm angezeigt wird.**

Die folgenden vier Bildschirm-Einstellungen stehen zur Verfügung:

Fenster 320 x 240

Fenster 640 x 480

Ganzer Bildschirm 320 x 240 8 Bit Farbe

Ganzer Bildschirm 320 x 240 16 Bit Farbe

Ganzer Bildschirm 640 x 480 8 Bit Farbe

Ganzer Bildschirm 640 x 480 16 Bit Farbe

Wie man den Joystick (oder Game Pad) auswählt und mit einem [Joystick] einstellt

1. Wählen Sie [Steuerleiste] unter [Einstellungen] im [Start] Menü und öffnen Sie den [Steuerleiste] Ordner.
2. Doppel-Klicken Sie auf [Joystick], um den [Joystick Eigenschaften] Dialog-Kasten zu öffnen. Wenn Sie [Joystick] nicht im Steuerleiste-Ordner finden, suchen Sie [Spiel Eingabegeräte].
3. Wenn zwei oder mehr Joysticks (oder Game Pads) angeschlossen sind, suchen Sie im [Aktivierter Joystick] Kasten nach dem Joystick (oder Game Pad), um ihn einzustellen oder zu verändern, und klicken Sie darauf.
4. Suchen Sie im [Joystick Auswahl] Kasten nach der Art des Joysticks, der benutzt wird, und klicken Sie darauf. Wenn der benutzte Joystick (oder Game Pad) nicht angezeigt wird, klicken Sie auf [(Custom..)].
5. Klicken Sie auf [Veränderung], und folgen Sie dann den Anweisungen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Wie man den Joystick (oder Game Pad) auswählt und mit einem [Spielgerät] einstellt

1. Wählen Sie [Steuerleiste] unter [Einstellungen] im [Start] Menü und öffnen Sie den [Steuerleiste] Ordner.
2. Doppel-Klicken Sie auf [Spielgerät], um den [Spielgeräte-Eigenschaften] Dialog-Kasten zu öffnen. Wenn Sie [Spielgerät] nicht im Steuerleiste-Ordner finden, suchen Sie [Joystick].
3. Wenn zwei oder mehr Joysticks (oder Game Pads) angeschlossen sind, suchen Sie nach dem Joystick, um ihn einzustellen oder zu verändern, und klicken Sie darauf.
4. Klicken Sie die [Spielgerät-Zuordnung] Taste.
5. Suchen Sie im [Spielgerät Auswahl] Kasten nach der Art des benutzten Joysticks und klicken Sie darauf. Wenn der benutzte Joystick (oder Game Pad) nicht angezeigt wird, klicken Sie auf [(Custom..)].
6. Klicken Sie auf [OK].
7. Klicken Sie auf [Veränderung], und folgen Sie dann den Anweisungen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Grundbedienungen

Mit dieser Software können Sie die Funktionen der Tastatur, des Joysticks oder Game Pads [Tastatur Einstellung] und [Joystick Einstellung] unter [Einstellung] in der Menüleiste selbst bestimmen, Die Bedienungshinweise, die in dieser Bedienungsanleitung und dieser Hilfe Datei angegeben sind, gehen davon aus, daß noch keine Tastenfunktionen verändert wurden.

Tastatur-Bedienung

Angriff (während des Spiels)

Verteidigung (während des Spiels)

Modus-Auswahl .etc

Joystick-Bedienung

Wenn Sie einen Joystick oder ein Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen.

Angriff (während des Spiels)

Verteidigung (während des Spiels)

Modus-Auswahl .etc

Wenn Sie einen Joystick oder ein Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzen.

Angriff (während des Spiels)

Verteidigung (während des Spiels)

Modus-Auswahl .etc

Wenn Sie ein Microsoft<R> Sidewinder<TM> Game Pad benutzen

Angriff (während des Spiels)

Verteidigung (während des Spiels)

Modus-Auswahl .etc

Hinweis

- Die oben angegebene Tastenvorgabe kann mit [Keyboard setting] und [Joystick setting] in der Menüleiste geändert werden.
- Um einen Joystick oder Game Pad benutzen zu können, muß ein Joystick oder Game Pad ausgewählt und eingestellt werden, mit Hilfe des Joystick oder Spielgeräts in der Steuerleiste. Ohne vorherige Einstellung funktionieren PC Game Pads oder Joysticks nicht richtig.
- Das Spiel sollte mit einem Joystick oder Game Pad mit mindestens vier oder mehr Tasten gespielt werden. Um alle Spielmöglichkeiten auszuschöpfen, brauchen Sie einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Eingabetasten. Wenn Sie andere Eingabegeräte benutzen, kann es passieren, daß die Software nicht richtig funktioniert.

Angriff (Tastatur)



- [Hoch] [Runter] [Links] [Rechts] Bewegung der Spieler und Richtung eines Paßes
- [Z] Verschiedene Schüsse
- [X] Paß in den freien Raum oder Abspiel
- [C] Langer Paß, Lupfen, oder Zentrieren
- [A] Marker Wechsel zum Torwart
- [S] Coaching (offensiv)
- [D] Coaching (Fließender Übergang)
- [Shift] Sprint
- [Ctrl] Marker-Wechsel
- [Enter] Ruft den System-Bildschirm auf
- [F3] Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

Verteidigung (Tastatur)



[Hoch] [Runter] [Links] [Rechts] Bewegung der Spieler

[Z] Rutschen

[X] Paß abfangen oder Tackling

[C] Nicht benutzt

[A] Marker Wechsel zum Torwart

[S] Coaching (offensiv)

[D] Coaching (Abseitsfalle)

[S] + [D] Coaching (Manndeckung)

[Shift] Sprint

[Ctrl] Marker-Wechsel

[Enter] Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

Modus-Auswahl (Tastatur)

[Hoch] [Runter] [Links] [Rechts] Auswahl

[Enter] Bestimmen

[Esc] Löschen

Angriff (vier Tasten)

Hoch, Runter, Links, Rechts Bewegung der Spieler und Richtung eines Paßes

#1 Taste Schiessen

#2 Taste Paß in den freien Raum oder Abspiel

#3 Taste Langer Paß, Lupfen oder Zentrieren

#4 Taste Sprint

Doppel-Klicken auf #4 Taste Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] der Tastatur Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

*** Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken**

Verteidigung (vier Tasten)

Hoch, Runter, Links, Rechts Bewegung der Spieler

#1 Taste Rutschen

#2 Taste Paß abfangen oder Tackling

#3 Taste Marker-Wechsel

#4 Taste Sprint

Doppel-Klicken auf #4 Taste Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] der Tastatur Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganze Bildschirm

*** Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken**

Modus-Auswahl (vier Tasten)

Hoch, Runter, Links, Rechts Auswahl

#1 Taste Bestimmen

#2 Taste Löschen

Angriff (acht Tasten)

Hoch, Runter, Links, Rechts Bewegung der Spieler und Richtung eines Paßes

#1 Taste Schiessen

#2 Taste Paß in den freien Raum oder Abspiel

#3 Taste Langer Paß, Lupfen oder Zentrieren

#4 Taste Marker Wechsel zum Torwart

#5 Taste Coaching (offensiv)

#6 Taste Coaching (Fließender tbergang)

#7 Taste Sprint

#8 Taste Marker-Wechsel

Doppel-Klicken auf #7 Taste Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] der Tastatur Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

*** Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken**

Verteidigung (acht Tasten)

Hoch, Runter, Links, Rechts Bewegung der Spieler

#1 Taste Rutschen

#2 Taste Paß abfangen oder Tackling

#3 Taste Nicht benutzt

#4 Taste Marker change to keeper

#5 Taste Coaching (offensiv)

#6 Taste Coaching (Abseitsfalle)

#7 Taste+ #8 Taste Coaching (Manndeckung)

#7 Taste Sprint

#8 Taste Wechsel des aktivierten Spielers

Doppel-Klicken auf #7 Taste Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] des Keyboards Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder ganzem Bildschirm

*** Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken**

Modus-Auswahl (eight buttons)

Hoch, Runter, Links, Rechts Auswahl

#1 Taste Bestimmen

#2 Taste Löschen

Angriff (Microsoft<R> Sidewinder<TM> Game Pad)

Hoch, Runter, Links, Rechts Bewegung der Spieler und Richtung eines Paßes

A Taste Schiessen

B Taste Paß in den freien Raum oder Abspiel

C Taste Langer Paß, Lupfen oder Zentrieren

X Taste Marker Wechsel zum Torwart

Y Taste Coaching (offensiv)

Z Taste Coaching (Fließender tbergang)

L Taste Sprint

R Taste Marker-Wechsel

Start Taste Ruft den System-Bildschirm auf

[F3] der Tastatur Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

Verteidigung (Microsoft<R> Sidewinder<TM> Game Pad)

Hoch, Runter, Links, Rechts	Bewegung der Spieler
A Taste	Rutschen
B Taste	Paß abfangen oder Tackling
C Taste	Nicht benutzt
X Taste	Marker Wechsel zum Torwart
Y Taste	Coaching (offensiv)
Z Taste	Coaching (Abseitsfalle)
Y Taste + Z Taste	Coaching (Manndeckung)
L Taste	Sprint
R Taste	Marker-Wechsel
Start Taste	Ruft den System-Bildschirm auf
[F3] der Tastatur	Zeigt die Menüleiste während einer Pause oder den ganzen Bildschirm

Modus-Auswahl (Microsoft<R> Sidewinder<TM> game Pad)

Hoch, Runter, Links, Rechts Auswahl

A Taste Bestimmen

B Taste Löschen

Wie man das Spiel startet und spielt



Wenn man die [Enter] Taste während der Titel-Bildschirm Anzeige drückt, erscheint der Modus-Auswahlbildschirm.

{button ,JI(`',`exhibition')}_ **EXHIBITION** Nur ein einzelnes Spiel wird zwischen zwei frei ausgewählten Teams gespielt (ein bis vier Spieler)

{button ,JI(`',`worldleague')}_ **WORLD LEAGUE** Insgesamt 30 Ligaspiele werden zwischen 16 frei ausgewählten Teams gespielt (ein Spieler)

{button ,JI(`',`worldwidecup')}_ **WORLDWIDE CUP** Frei ausgewählte Teams spielen im Worldwide Cup (ein Spieler).

{button ,JI(`',`cuptournament')}_ **CUP TOURNAMENT** Ein Spiel, das im Turnier-Modus gespielt wird (ein bis vier Spieler)

{button ,JI(`',`pk')}_ **P.K.** Elf-Meter Schießen zwischen frei ausgewählten Teams (ein bis vier Spieler)

{button ,JI(`',`playeredit')}_ **PLAYER EDIT** Die Namen der Spieler in jedem Team können nach Wunsch verändert werden.

{button ,JI(`',`segaranking')}_ **SEGA RANKING** Hier werden die Resultate und Rangfolge aller Teams in jedem Modus angezeigt (bis auf "EINZELSPIEL" und "STRAFSTOSS" Modus).

{button ,JI(`',`network')}_ **LINK GAME** Hier wird ein Spiel mit bis zu acht Computern gespielt, die mit einem LAN (Netzwerk), Modem oder Seriellen Kabel verbunden sind.

{button ,JI(`',`finegoals')}_ **GOLDEN GOAL** Während eines Spiels können Daten gespeichert und wiederholt werden.

EXHIBITION

Um ein Einzelspiel zu spielen, können Teams von einer Auswahl von insgesamt 48 Teams frei ausgewählt werden. Dieser Modus funktioniert wie folgt:

1. Teams auswählen



Als erstes wählen Sie die Anzahl der Spieler und deren Kombination. Als nächstes wählen Sie eine Zeitzone und Teams. Dann drücken Sie die Bestimmen-Taste noch einmal, um mit dem Spielaufbau fortzufahren. Wenn Sie die [Num 1] Taste oder #3 Taste (bzw. die [X] Taste, wenn Sie Microsoft(R) Sidewinder<TM> Game Pad benutzen) eines Joysticks oder Game Pads drücken, werden Informationen über die Stärke eines jeweiligen Landes angezeigt.

2. Spiel-Aufbau



Bestimmen Sie die Spiel-Bedingungen

[GAME START]

Beginnt ein Spiel vom Taktik-Bildschirm aus.

[STADIUM]

Wählen Sie hier eins von drei Stadien für Ihr Spiel.

[ENVIRONMENT]

Wählen Sie für Ihr Spiel die Tageszeit (TAG/NACHT) und das Wetter (TROCKEN/REGNERISCH)

[HANDICAP] (nur bei Spielen für eine Person)

In einem Spiel für eine Person kann man die Stärke jedes Teams auf 5 verschiedenen Level einstellen. 3 ist Standard-Stärke, und 1, 2, 3, 4 und 5 verstellen die Stärke.

3. Wettkampf-Bildschirm



Hier wird der Bildschirm um Überprüfen der Teams, die spielen sollen, angezeigt. Drücken Sie die Bestimmen-Taste, um zum Taktik-Bildschirm zu gelangen.

4. Taktik Bildschirm



Im Taktik-Bildschirm kann man während des Spiels über die Spieltaktik entscheiden, die Kondition der Fußballspieler überprüfen, und Teamspieler auswechseln. Die Entscheidungen, die man hier trifft, können den Spielverlauf stark beeinflussen. Um die richtige Taktik zu wählen, sollten Sie die folgenden Anweisungen verstehen. Die Anweisungen auf diesem Bildschirm sind in jedem Modus gleich.

1. [OK]
2. [TACTICS]
3. [SYSTEM]
4. [DEFENSE TYPE]
5. [CHANGE PLAYER]
6. [OPPONENT PLAYER]

Ein Spiel beginnen.

Einstellen der Bewegung der Fußballspieler, die nicht im Spiel sind.

Wählen Sie eine von sieben möglichen Taktiken.



[NORMAL]	Ausgewogene Angriffs- und Verteidigungsbewegung
[OFFENSIVE]	Auf Angriff ausgerichtete Bewegung
[DEFENSIVE]	Bewegung, die auf Verteidigung basiert
[COUNTER ATTACK]	Rücksichtslose Attacke, wenn sich die Möglichkeit bietet
[RIGHTSIDE UP]	Durchbruch von der rechten Seite
[LEFTSIDE UP]	Durchbruch von der linken Seite
[CENTER UP]	Durchbruch von der Mitte

Dieser Bildschirm zeigt die Anzahl der gelben Karten, der Verletzungen, und die gegenwärtige Form jedes Fußballspielers an. Es gibt fünf verschiedene Level.

Sehr gut	▲
Gut	▲
Mittelmäßig	◆
Schlecht	▼
Sehr schlecht	▼

Ein System bestimmen.



Wählen Sie eins von 12 verschiedenen Systemen mit den Richtungspfeilen. Am Anfang ist ein System ausgewählt, das Team-spezifisch ist.

Dieser Bildschirm zeigt die Anzahl der gelben Karten, der Verletzungen, und die gegenwärtige Form jedes Fußballspielers an. Es gibt fünf verschiedene Level.

Sehr gut ▲
Gut ▲
Mittelmäßig ▲
Schlecht ▲
Sehr schlecht ▲

Wählen Sie Aufbau der Verteidigung



[SWEEPER] Ein Ausputzer vor dem Torwart

[LINE DEFENSE] Verteidiger horizontal in einer Linie aufgebaut

Dieser Bildschirm zeigt die Anzahl der gelben Karten, der Verletzungen, und die gegenwärtige Form jedes Fußballspielers an. Es gibt fünf verschiedene Level.

Sehr gut ▲

Gut ▲

Mittelmäßig ▲

Schlecht ▲

Sehr schlecht ▲

Fußballspieler können ausgewechselt werden



Wählen Sie zwei Fußballspieler, die ausgetauscht werden sollen. Wenn Sie den (Cursor) auf einen Spieler richten, werden Daten über diesen Spieler angezeigt.

Dieser Bildschirm zeigt die Anzahl der gelben Karten, der Verletzungen, und die gegenwärtige Form jedes Fußballspielers an. Es gibt fünf verschiedene Level.

- Sehr gut ◆
- Gut ◆
- Mittelmäßig ◆
- Schlecht ◆
- Sehr schlecht ◆

Informationen über die Spieler im anderen Team können abgefragt werden (nur bei einem Spiel mit COM).



Dieser Bildschirm zeigt die Anzahl der gelben Karten, der Verletzungen, und die gegenwärtige Form jedes Fußballspielers an. Es gibt fünf verschiedene Level.

- Sehr gut ◆
- Gut ◆
- Mittelmäßig ◆
- Schlecht ◆
- Sehr schlecht ◆

WORLD LEAGUE

Hier muß jedes der 16 Teams gegen jeden antreten; die Gegner können frei ausgewählt werden. Da das Team mit den meisten Toren gewinnt, gibt es keine extra Zeit. Sobald ein Liga Spiel begonnen hat, kann man [Level], [Zeit] und [Wetter] in [Optionen für den Spielablauf] nicht mehr ändern, bis das Liga Spiel beendet ist.

1. NEUE SAISON / WEITER



Wenn man vom Anfang beginnt Wählen Sie [File 1] oder [File 2] aus [NEW SEASON].

Wenn man weiterspielt Wählen Sie [File 1] oder [File 2] aus [CONTINUE].

Der Bildschirm wechselt zum Team Auswahl Bildschirm, wenn man "NEW SEASON" auswählt, und zum Liga-Ergebnisse-Bildschirm wenn man "CONTINUE" auswählt. "NEXT GAME" beginnt ein neues Spiel. Vom Liga-Ergebnisse-Bildschirm aus können Sie den Fußballspieler-Ergebnisse-Bildschirm überprüfen.

* Spieldaten sichern

2. Auswahl der Teams, die mitspielen sollen



Nachdem Sie [NEW SEASON] ausgewählt haben, können Sie die Teams bestimmen. Wählen Sie erst eine Zeitzone, dann die Teams. Wählen Sie erst das Team eines Spielers, dann die anderen 15 Teams. Drücken Sie die [Leertaste] oder die #4 Taste des Joysticks oder Game Pads (bzw. die [Start] Taste, wenn Sie ein Microsoft(R) Sidewinder<TM> Game Pad benutzen), um die Auswahl dem Zufall zu überlassen.

3. Wettkampf-Bildschirm



Auf diesem Bildschirm kann man die Teams, die spielen sollen, überprüfen. Drücken Sie die Bestimmen-Taste, um zum Taktik-Bildschirm zu gelangen.

4. Taktik Bildschirm



Im Taktik-Bildschirm kann man während des Spiels über die Spieltaktik entscheiden, die Kondition der Fußballspieler überprüfen, und Teamspieler auswechseln. Die Entscheidungen, die man hier trifft, können den Spielverlauf stark beeinflussen. Um die richtige Taktik zu haben, sollten Sie die folgenden Anweisungen verstehen. Die Anweisungen auf diesem Bildschirm sind in jedem Modus gleich.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

Spieldaten sichern

In "WELT LIGA" und "WELT POKAL" können Spieldaten auf dem Ergebnis-Bildschirm gesichert werden, wenn das Spiel zu Ende ist. Wenn Sie [EXIT] auswählen, fragt Sie der Computer, ob Sie die Spielinformation sichern wollen. Um zu sichern, wählen Sie [JA], sonst wählen Sie [NEIN].

* **Achtung:** Wenn man [Datei 1] aus [NEUE SAISON] auswählt, um ein Spiel zu beginnen, dann werden die Spieldaten in [Datei 1] gespeichert. Um das Spiel fortzusetzen, wählen Sie [Datei 1] unter [WEITER]. Ebenso, wenn [Datei 2] ausgewählt wird, um ein Spiel zu beginnen, kann das Spiel mit [Datei 2] fortgesetzt werden. Wenn eine Datei für [NEUE SAISON] gewählt wird, die schon Daten enthält, dann verliert man die gespeicherten Daten.

Die Ergebnisse aller Teams werden gezeigt



Wenn man ein Team auswählt, kommt man zum Fußballspieler-Ergebnisbildschirm, und alle Optionen können mit Hilfe der Richtungstasten eingesehen werden.

- [NEXT GAME] Beendet den Liga-Ergebnisbildschirm und beginnt das nächste Spiel.
- [GOAL RANKING] Zeigt die aktuelle Torschützen-Rangliste.
- [SCHEDULE] Zeigt Ergebnisse bis hierher und den Spielplan.
- [CHART] Zeigt die Rangliste
- [NOT USABLE] Zeigt aussetzende Fußballspieler (wegen Sperrung oder Problemen).

S = Spielen, SE = Spiel-Ergebnis, U = Unentschieden, V = Verlorene Spiele, SgE = Sieg-Ergebnis, T = Tor-Anzahl, ET = erhaltene Tore, TV = Torverhältnis, ST. = Strafstoß-Anzahl, FS.= Freistoß-Anzahl, L. = Lupfen Anzahl, ABS = Abseits, SCH = Schießen, FLS = Foul, G.K. = Gelbe Karte, R.K. = Rote Karte

Überprüfen der Ergebnisse eines einzelnen Fußballspielers



Auf dem Bildschirm kann man einen Bildlauf durchführen, indem man die Richtungspfeile benutzt (Tasten und Schalter).

GLS = Tor-Anzahl, ASST = Letzter Paß, SV = Paraden, GAMES = Spielanzahl; INT = Abfang-Anzahl, ABSNT = Abwesenheitsanzahl

WORLDWIDE CUP

Dies ist ein Turnier für die Weltbesten, bei dem alle 48 Teams teilnehmen. Teams können sich nur fürs Finale qualifizieren, wenn sie in der ersten und zweiten Vorrunde bestimmte Bedingungen erfüllen. In diesem Modus wird die Strafstoß-Einstellung von [Extra Zeit] der [Optionen für den Spielablauf] ignoriert. Sobald der Modus begonnen hat, kann man [Level], [Zeit] und [Wetter] nicht mehr ändern, bis der Modus zu Ende ist.

1. NEUE SAISON / WEITER



Wenn man vom Anfang anfängt Wählen Sie [File 1] oder [File 2] aus [NEW SEASON].

Wenn man weiterspielt Wählen Sie [File 1] oder [File 2] aus [CONTINUE].

Der Bildschirm wechselt zum Team-Auswahl-Bildschirm, wenn man "NEW SEASON" auswählt., und zum Pokal-Ergebnis-Bildschirm, wenn man [CONTINUE] auswählt.

[NEW GAME] beginnt ein neues Spiel. Sie können den Fußballspieler-Ergebnis-Bildschirm vom Liga-Ergebnis-Bildschirm aus überprüfen.

* Spieldaten sichern

2. Auswahl der Teams, die mitspielen sollen



Wählen Sie die Teams, die spielen sollen. Wählen Sie eine Zeitzone, danach die Teams. Die vorläufigen Bedingungen für ihren Einsatz werden dann angezeigt.

3. Wettkampf Bildschirm



Zeigt den Bildschirm, auf dem man das Team, gegen das man spielt, überprüfen kann. Wenn Sie die Bestimmen-Taste drücken, gelangen Sie zum Taktik Bildschirm.

4. Taktik Bildschirm



Im Taktik-Bildschirm kann man während des Spiels über die Spieltaktik entscheiden, die Kondition der Fußballspieler überprüfen, und Teamspieler auswechseln. Die Entscheidungen, die man hier trifft, können den Spielverlauf stark beeinflussen. Um die richtige Taktik zu haben, sollten Sie die folgenden Anweisungen verstehen. Die Anweisungen auf diesem Bildschirm sind in jedem Modus gleich.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

CUP TOURNAMENT

Wählen Sie zwischen 4 und 16 Teams von allen 48 Teams im Turnierkampf. In diesem Modus spielen bis zu vier Personen ein Spiel (Networks können in diesem Modus nicht benutzt werden.) In diesem Modus wird die Strafstoß Einstellung von [Extra Zeit] der [Optionen für den Spielablauf] ignoriert.

1. Die Anzahl der Teams wählen



Als erstes wählen Sie zwischen 4 und 16 Teams, die im Pokalkampf antreten sollen.

2. Teams auswählen



Wählen Sie die Teams, dann wählen Sie die Anzahl der Spieler, von "Eine Person", "Zwei Personen" oder "COM". Drücken Sie die [LEERTASTE] oder die #4 Taste des Joysticks oder Game Pads (die [Start] Taste, wenn Sie ein Microsoft(R) Sidewinder<TM> Game Pad benutzen), um die Auswahl dem Zufall zu Überlassen.

3. Turnier Tabelle



Dieser Bildschirm zeigt die Turnier Tabelle, in der Sie die Spielkarten aller Teams überprüfen können. Die Ergebnisse von Spielen zwischen CPUs werden automatisch angezeigt.

4. Wettkampf Bildschirm



Dies zeigt den Bildschirm, mit dem man überprüft, welche Teams spielen sollen. Wenn Sie die

Bestimmen-Taste drücken, gelangen Sie zum Taktik Bildschirm.

5. Taktik Bildschirm



Im Taktik-Bildschirm kann man während des Spiels über die Spieltaktik entscheiden, die Kondition der Fußballspieler überprüfen, und Teamspieler auswechseln. Die Entscheidungen, die man hier trifft, können den Spielverlauf stark beeinflussen. Um die richtige Taktik zu haben, sollten Sie die folgenden Anweisungen verstehen. Die Anweisungen auf diesem Bildschirm sind in jedem Modus gleich.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

STRAFSTOSS

In diesem Modus können Sie jede mögliche Kombination zweier Teams von allen 48 Teams auswählen, um ein Elf-Meter-Schießen zu spielen.

Dieser Modus funktioniert folgendermaßen.

1. Teams auswählen



Wählen Sie als erstes die Spieler, dann die Teams. Wählen Sie eine Zeitzone und die Teams in dieser Reihenfolge.

2. Spiel Aufbau



Bestimmen Sie die Spiel-Umgebung

[GAME START] Startet das Elf-Meter-Schießen über den [Wettkampf-Bildschirm].

[STADIUM] Wählen Sie eins von drei Stadien für das Spiel

[ENVIRONMENT] Wählen Sie die Tageszeit (TAG/NACH) und das Wetter (TROCKEN/REGNERISCH) für das Spiel.

[HANDICAP] (nur bei Spielen für eine Person) In einem Spiel für eine Person kann man die Stärke jedes Teams auf 5 verschiedenen Level einstellen. 3 ist Standard-Stärke, und 1, 2, 3, 4 und 5 verstellen die Stärke.

3. Wettkampf Bildschirm



Hier wird der Bildschirm gezeigt, mit dem man überprüft, welche Teams spielen sollen. Wenn Sie die Bestimmen-Taste drücken, gelangen Sie zum Taktik Bildschirm.

FUSSBALLSPIELER VERÄNDERN

Benutzen Sie diesen Modus, um die Namen der Fußballspieler in jedem Team einzustellen. Um die Daten der Fußballspieler zu benutzen, die hier verändert werden, wählen Sie [Veränderte Daten] unter [Einstellungen] in der Menüleiste

1. Team Auswahl Verändern



Als erstes wählen Sie das zu verändernde Team. Wählen Sie eine Zeitzone, dann ein Team. Es erscheint der "DATEN VERÄNDERN" Bildschirm. Wählen Sie eine der folgenden Optionen.

- [EDIT DATA 1]** Verändert den Inhalt, der unter DATA 1 gesichert ist. Die Änderungen werden in DATA 1 gespeichert.
- [EDIT DATA 2]** Verändert den Inhalt, der unter DATA 2 gesichert ist. Die Änderungen werden in DATA 2 gespeichert.
- [RESTORE DATA 1]** Stellt die ursprünglichen DATA 1 wieder her.
- [RESTORE DATA 2]** Stellt die ursprünglichen DATA 2 wieder her.

2. Den Namen eines Fußballspielers ändern



Hier ändert man den Namen eines Fußballspielers. Wählen Sie den Fußballspieler, dessen Name geändert werden soll. Wenn der Namen-Eingabe-Bildschirm erscheint, schreiben Sie einen neuen

Namen. Nach der Eingabe drücken Sie die [ESC] Taste oder #2 Taste des Joysticks oder Game Pads, und führen Sie den Cursor auf [OK], um den Namen zu bestätigen.

3. Geänderte Daten Sichern



Nachdem Sie den Namen eines Fußballspielers verändert haben, erscheint der [SAVE DATA] Bildschirm. Um geänderte Daten zu sichern, wählen Sie [SAVE], sonst wählen Sie [CANCEL].

Hinweis

- Wenn keine Daten verändert werden, ist der Inhalt von DATA 1 und DATA 2 gleich, so wie er ist, wenn die Software verschickt wird.
- Um Buchstaben einzugeben, kann man die Tastatur nicht benutzen.
- Um veränderte Daten zu benutzen, wählen Sie [Veränderte Daten] unter [Einstellungen] in der Menüleiste
- Erklärung der Persönlichen Daten jedes Fußballspielers.

Erklärung der persönlichen Daten



- | | |
|----------------------|---|
| 1. TECHNIQUE | Schußpräzision |
| 2. SPEED | Geschwindigkeit beim Dribbling, Sprint und Laufen |
| 3. BALANCE | Gleichgewicht |
| 4. SHOT | Schußkraft |
| 5. STAMINA | Widerstand gegen Ermüdung |
| 6. RIGHT/LEFT FOOTED | Bevorzugter Fuß |
- * Die gelbe Kurve zeigt Superstar Fußballspieler.**

SEGA RAKING

Hier kann man Gesamtergebnisse, außer für [EXHIBITION] und [P.K.] erfahren.



Rank	Country	Score	Score	Score
1	BRAZIL	0/0	0/0	0/0
2	GERMANY	0/0	0/0	0/0
3	FRANCE	0/0	0/0	0/0
4	ITALY	0/0	0/0	0/0
5	HOLLAND	0/0	0/0	0/0
6	SWEDEN	0/0	0/0	0/0
7	SPAIN	0/0	0/0	0/0
8	RUSSIA	0/0	0/0	0/0
9	DENMARK	0/0	0/0	0/0
10	PORTUGAL	0/0	0/0	0/0

Wählen Sie eine Art der Ergebnisangabe, indem Sie die horizontalen Richtungstasten/Stick benutzen und machen Sie einen Suchlauf durch die Rangliste mit den vertikalen Richtungstasten.



Indem Sie [MARKING] auswählen und ein Team bestimmen, können Sie ein bestimmtes Team markieren, und so Ihre Position innerhalb der Ranglisten besser verfolgen.

LINK GAME

Mit SEGA WORLDWIDE SOCCER PC können Sie über vernetzte Computer mit Netzwerk spielen. Bis zu vier PCs können zum Spielen miteinander verbunden werden, mit Hilfe eines LAN (Local Area Network), Modem oder Seriellen Kabel.

Wählen Sie die Art der Verbindung der Computer

{button ,JI(`',`modem')}` **Modem Spiel** Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Telefonverbindung und ein Modem mit mindestens 9600 bps haben, um gegen einen Spieler an einem anderen Ort zu spielen (zwei Spieler).
Wählen Sie [Modem Connection For Directplay].

{button ,JI(`',`lan')}` **LAN Spiel** Falls Ihr PC an ein LAN angeschlossen ist, können Sie auf diese Weise gegen andere Spieler mit PCs spielen, die ans gleiche LAN angeschlossen sind (zwei bis vier Spieler).
Wählen Sie [IPX Connection For Directplay] oder [Internet TCP Connection For Directplay].

{button ,JI(`',`cable')}` **Kabel Spiel** Zwei PCs können mit einem Seriellen Kabel verbunden werden, um so gegeneinander zu spielen (zwei Spieler).
Wählen Sie [Serial Connection For Directplay].

Modem Spiel (von zwei Spielern)

Sie können gegen einen Gegner an einem anderen Ort spielen, indem Sie eine Telefonverbindung und ein Modem mit mindestens 9600 bps benutzen. Beide Spieler müssen folgendes zuvor einstellen:

- Anstoß-Zeit
- Anrufer
- Modem Einstellung
- Bezahlung der Telefonkosten

**** Bevor man ein Spiel mit Modem beginnt****

Ein Modem Spiel benötigt die folgenden Voraussetzungen:

• Modem Verbindung

Schliessen Sie ein Modem an Ihren PC und Ihr Telefon an. Beziehen Sie sich dabei auf die relevanten Gebrauchsanweisungen, und die Hilfe-Datei von Windows 95.

• Schnittstellen-Einstellung

...ffnen Sie [System] in der [Steuerleiste], klicken Sie auf [Geräte Manager], suchen Sie in der Liste nach [Port] und klicken Sie darauf. Klicken Sie auf die Schnittstelle, an den das Modem angeschlossen ist. [Port Eigenschaften] werden angezeigt. Wenn Sie auf [Port Einstellung] klicken, erscheint der Einstellungsbildschirm. Machen Sie eine Einstellung wie unten beschrieben. Falls nötig, wenden Sie sich an die Gebrauchsanweisung des Modems und PCs, und die Hilfe-Datei von Windows 95.

**** Wie man ein Spiel mit Modem beginnt ****

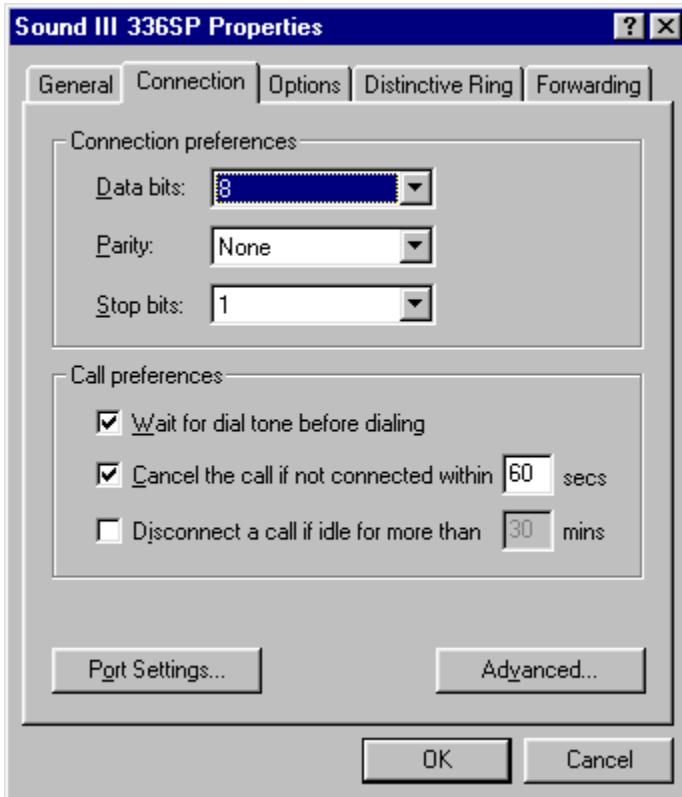
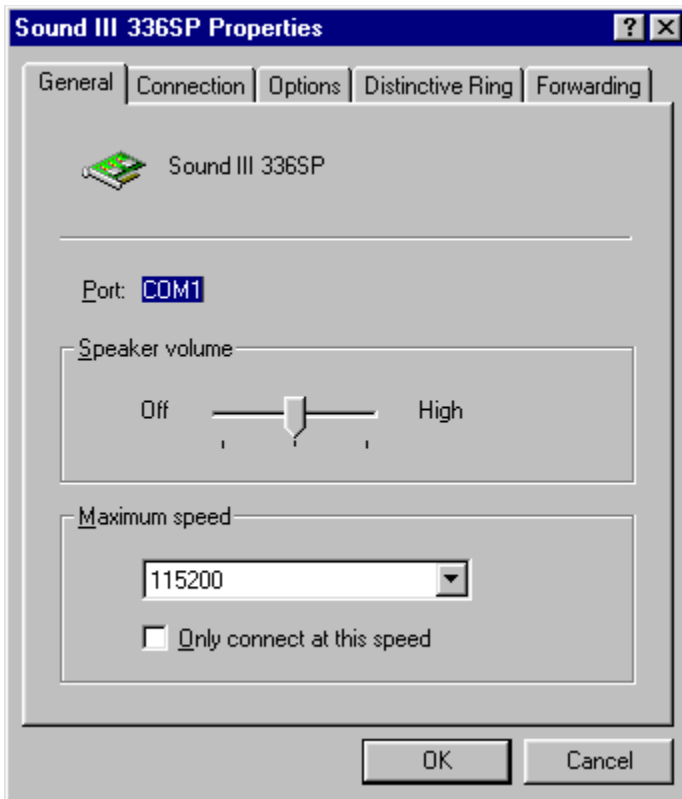
1. Auswahl [Modem Connection For Directplay]

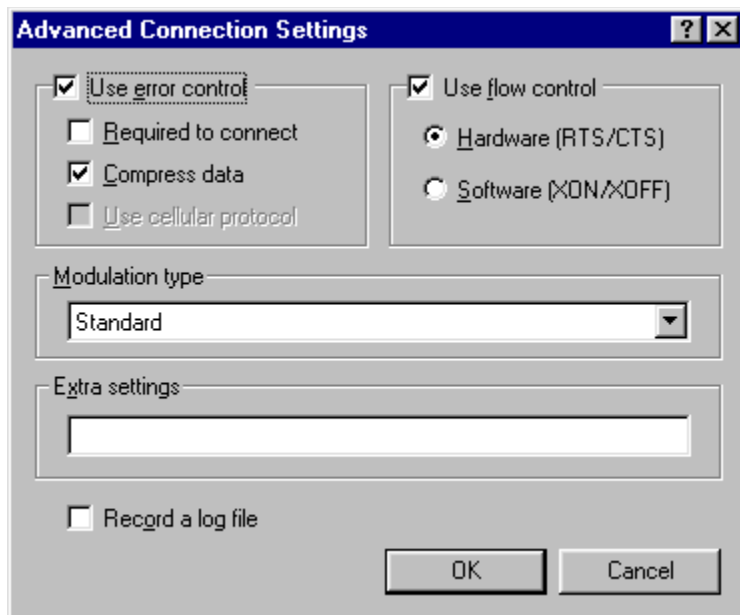
Wenn man [LINK GAME] im Modus-Auswahl-Bildschirm auswählt, erscheint ein Fenster zur Auswahl der Verbindungsmethode. Für ein Modem-Spiel, wählen Sie [Modem Verbindung Für Direktes Spiel].

2. Einen Namen eingeben

Geben Sie den Namen des Modem-Spiels ein. Der Zweck ist der, die anderen Spieler wissen zu lassen, wer Sie sind, also wählen Sie einen einfachen Namen. Falls der Name, der bereits angezeigt wird, o.k. ist, brauchen Sie keinen Namen einzugeben.

3. Modem Einstellung





Der Modem-Einstellungsbildschirm erscheint. Wählen Sie das angeschlossene Modem aus und klicken Sie auf [Einstellen], um Kommunikations-Port und Geschwindigkeit auszuwählen. Geben Sie Einstellungen an, wie oben beschrieben. Falls nötig, wenden Sie sich an die Gebrauchsanweisung des Modems und PCs, und die Hilfe-Datei von Windows 95.

4. Wählen Sie, ob Sie selber anrufen, oder auf den Anruf einer anderen Person warten

Wenn Sie selber anrufen, wählen Sie [Anrufen]; wenn Sie auf den Anruf eines anderen Spielers warten, wählen Sie [Warten]. Falls beide Spieler gleichzeitig entweder [Anrufen] oder [Warten] auswählen, kann der Wettkampf nicht beginnen. Sie müssen im voraus abmachen, wer von beiden [Anrufen] und wer [Warten] auswählt.

5. Bestätigung, ob 1P oder 2P

Wenn sie [Anrufen] wählen, sind Sie [1P]; wenn Sie [Warten] auswählen, sind Sie [2P] während des Spiels. Nachdem Sie dies überprüft haben, klicken Sie [OK].

6. Eine Telefonnummer eingeben

Auf dem Bildschirm desjenigen Spielers, der [Anrufen] ausgewählt hat, erscheint ein Fenster, in dem man die Telefonnummer eingibt. Geben Sie hier die Telefonnummer des anderen Spielers ein (Überprüfen Sie die Nummer vorher).

7. Warten-Fenster

[Warten] Spieler Wenn der andere Spieler verbunden ist, erscheint sein Name im Warten-Fenster. Wenn Sie spielen wollen, klicken Sie [OK]. Der Wettkampf kann beginnen.

[Anrufen] Spieler Wenn der andere Spieler spielen will, beginnt der Wettkampf.

Die folgenden Operationen sind die gleichen wie die im EXHIBITION Modus.

LAN Spiel (zwei bis vier Spieler)

Falls Ihr PC an ein LAN angeschlossen ist, können Sie mit anderen Leuten mit PCs, die am gleichen LAN angeschlossen sind, spielen. Da die Übertragung eine gleichmäßige Kommunikationsgeschwindigkeit benötigt, kann es zu Pausen oder Verzögerungen kommen, je nach Umgebung.

**** Bevor man ein Spiel mit LAN beginnt ****

Ein Spiel mit LAN benötigt die folgenden Voraussetzungen:

• Anschluß des PCs ans LAN

Ein LAN Spiel des WORLDWIDE SOCCER PC benötigt ein LAN mit TCP/IP oder IPX/SPX kompatibelem Protokoll. Fragen Sie den Verantwortlichen für Ihr LAN nach Details über die Anschlußmethode.

• [Netzwerk] Einstellung

Öffnen Sie [Netzwerk] in der [Steuerleiste], für die Einstellung. Details entnehmen Sie der Hilfe-Datei von Windows 95, oder fragen Sie den Verantwortlichen für Ihr LAN. WORLDWIDE SOCCER PC benötigt kein File-Sharing.

**** Wie man ein Spiel mit LAN beginnt ****

1. Wählen Sie die Verbindungsmethode

Wenn man [LINK GAME] im Modus-Auswahl-Bildschirm auswählt, erscheint ein Fenster zur Auswahl der Verbindungsmethode.

• Wenn Sie ein LAN mit TCP/IP benutzen

Wählen Sie [Internet TCP Connection For Directplay].

• Wenn Sie ein LAN mit IPX/SPX kompatibelem Protokoll benutzen

Wählen Sie [IPX Connection For Directplay].

2. Eine neue Spielgruppe gründen, oder eine Gruppe auswählen, die Spieler sucht

• Wenn man Spieler sucht, um eine neue Spielgruppe zu gründen

Klicken Sie auf [Gründen].

• Wenn man zu einer Spielgruppe kommt, die Spieler sucht

Die Namen der Gruppen, die neue Spieler einstellen, werden im oberen Kasten angezeigt.

Wählen Sie die Gruppe, der Sie beitreten möchten, und klicken Sie auf [Beitreten]. Die

Spieler in der ausgewählten Gruppe werden im unteren Kasten gezeigt. Falls im oberen

Kasten keine Gruppe angezeigt wird, gibt es z. Zt. keine Gruppe, die Spieler sucht. Gründen

Sie selber eine neue Gruppe!

{button „|(',' create')} **Falls [Gründen] ausgewählt ist**

{button „|(',' join')} **Falls [Beitreten] ausgewählt ist**

3. Einen Namen eingeben

Geben Sie Ihren Namen für das LAN Spiel ein, und den Namen der neuen Gruppe, die gegründet werden soll. Wählen Sie einen einfachen Namen, der von anderen erkannt werden kann. Falls die Namen, die bereits angezeigt werden, gut sind, brauchen Sie keinen weiteren Namen einzugeben.

4. Warten, daß sich andere Spieler einfinden

Die Spieler, die neu gegründeten Gruppen beitreten, werden im Kasten im [Einstellung von gegeneinander antretenden Spielern] Fenster angezeigt. Wenn sich genügend Spieler einfinden, klicken Sie auf [Start]. Zwei bis vier Spieler können teilnehmen.

5. 1P, 2P, 3P und 4P zuordnen

Ordnen Sie die Spieler 1P, 2P, 3P und 4P zu. Klicken Sie auf [OK] um das Spiel zu beginnen. Die folgenden Operationen sind die gleichen wie die im EXHIBITION Modus.

3. Einen Namen eingeben

Geben Sie Ihren Namen fürs LAN Spiel ein. Wählen Sie einen einfachen Namen, der von anderen erkannt werden kann. Falls der Name, der bereits angezeigt wird, gut ist, brauchen Sie keinen Namen einzugeben.

4. Warten, daß sich andere Spieler einfinden

Die Spieler, die der Gruppe beitreten, werden im Kasten im [Einstellung von gegeneinander antretenden Spielern] Fenster angezeigt. Warten Sie darauf, daß der Spieler, der die Gruppe gegründet hat, damit aufhört, Spieler aufzunehmen.

5. 1P, 2P, 3P und 4P zuordnen

Der Spieler, der die Gruppe gründet, ordnet jedem Spieler 1P, 2P, 3P und 4P zu. Warten Sie, bis die Zuordnung beendet ist. Wenn die Zuordnung endet, beginnt das Spiel.

Die folgenden Operationen sind die gleichen wie die im EXHIBITION Modus.

Spiel mit Kabel (zwei Spieler)

Zwei PCs können mit Hilfe eines Seriellen Kabels für ein Spiel miteinander verbunden werden.

**** Bevor man ein Spiel mit Kabel beginnt ****

Für ein Kabelspiel müssen zwei PCs mit einem Seriellen Kabel verbunden werden. Für die Verbindungsmethode beachten Sie bitte, falls nötig, die Gebrauchsanweisung des PCs, und die Hilfe-Datei von Windows 95.

**** Wie man ein Kabelspiel beginnt ****

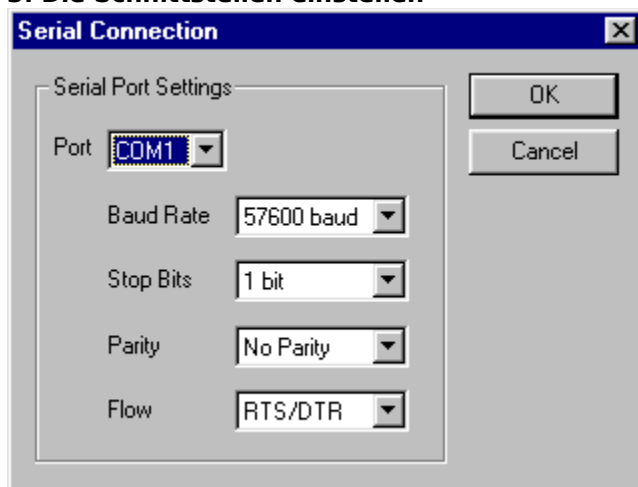
1. Wählen Sie [Serial Connection For Directplay]

Wenn man [LINK GAME] im Modus-Auswahl-Bildschirm auswählt, erscheint ein Fenster zur Auswahl der Verbindungsmethode. Für ein Kabelspiel wählen Sie [Serial Connection For Directplay].

2. Einen Namen eingeben

Geben Sie Ihren Namen fürs Kabelspiel ein. Wählen Sie einen einfachen Namen, der von anderen erkannt werden kann. Falls der Name, der bereits angezeigt wird, gut ist, brauchen Sie keinen Namen einzugeben.

3. Die Schnittstellen einstellen



Der Schnittstellen-Einstellungsbildschirm erscheint. Machen Sie Einstellungen wie oben angezeigt, die dem PC des anderen Spielers angepasst sind. [Bits/Sekunde] ist begrenzt je nach Art des PCs. Stellen Sie eine Geschwindigkeit von mindestens 9600 bps ein, die Ihr Computer leisten kann. Falls nötig, beachten Sie die Bedienungsanleitung Ihres PCs.

4. Die Verbindung festlegen

Eine Nachricht, daß Sie auf den anderen Spieler warten, wird angezeigt, es sei denn, der andere Spieler ist bereits fertig mit der Verbindung. Dann erscheint diese Nachricht nicht.

Wenn der andere Spieler fertig ist, erscheint sein Name auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf [OK].

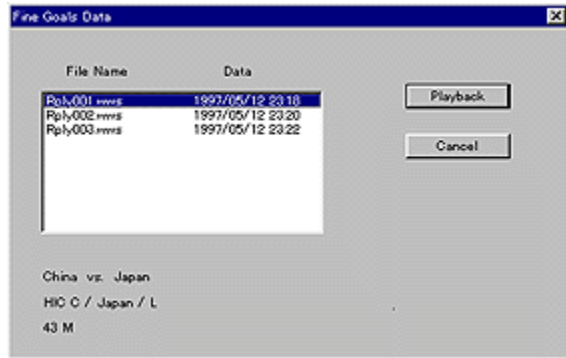
5. Benachrichtigung ob 1P oder 2P

Der Computer zeigt an, ob Sie 1P oder 2P sind. Klicken Sie auf [OK], um das Spiel zu beginnen.

Die folgenden Operationen sind die gleichen wie die im EXHIBITION Modus.

GOLDEN GOAL

In diesem Modus kann man Torszenen nochmals sehen, die man während des Spiels gesichert hat.



Wählen Sie die Daten im Dialog, und klicken Sie auf [Wiederholung].

Hinweis

- Informationen über die ausgewählten Daten werden in der unteren Hälfte des Dialogs angezeigt.
- Wie man Torszenen während des Spiels sichert, ist bei [Rekorde Wiederholung Modus] unter [Einstellungen] in der Menüleiste erklärt.

Erklärung des Spiel-Bildschirms

Diese verschiedenen Bildschirme, die während des Spiels eingeblendet werden, sind für alle Spieloptionen gleich.



1. Marker

Der Fußballspieler, der gerade von einem Spieler kontrolliert wird, ist mit einer Nummer gekennzeichnet. Diese Nummer zeigt den aktivierten Fußballspieler an.

2. Augenblicklicher (Punkte)-Stand

3. Abgelaufene Spielzeit

4. Radar

Die Positionen von Ball und Fußballspielern werden angezeigt. Der Punkt, an dem sich die Linien kreuzen, ist die Position des Balls.

5. Aktivierter Fußballspieler

Der Name des Fußballspielers, der gerade von einem Spieler kontrolliert wird, wird angezeigt. Verlieren Sie den Fußballspieler, den Sie kontrollieren, während des Spiels nicht aus dem Auge!

Los geht's! - Techniken und Regeln -

{button ,Jl(`',`tech_kougekikb')} Angriffs-Techniken

Funktioniert, wenn ein Spieler im eigenen Team den Ball hat. Greifen Sie mit Dribbling an, und schießen Sie aufs gegnerische Tor mit einer Kombination von PŠssen, TŠusungen und Zentrieren. Das ist das Grundschema des Angriffs.

{button ,Jl(`',`tech_shubikb')} Verteidigungs-Techniken

Funtioniert, wenn der Gegner den Ball hat. Nehmen Sie einem entgegenkommenden Gegner der Ball ab, z. B. durch GrŠtsche und Tackling. Aber Vorsicht vor Fouls, je nach dem, wie aggressiv Sie vorgehen.

{button ,Jl(`',`tech_kyotsukb')} Techniken fŸr Angriff und Verteidigung

{button ,Jl(`',`tech_bfreekb')} Techniken fŸr einen freien Ball

Sobald ein Ball 'herrenlos' wird, kann die nŠchste Aktion (PaŠ oder SchuŠ) ohne vorheriges Stoppen vorgenommen werden.

{button ,Jl(`',`tech_restartkb')} Techniken fŸr einen neuen Start

Wenn ein Ball auŠerhalb vom Feld ist, oder das Spiel wegen eines Fouls oder aus einem anderen Grund angehalten wird, kann man mit einem Einwurf, TorschuŠ, EckstoŠ, FreistoŠ oder StrafstoŠ neu starten.

Hinweis

- Sie kŠnnen die Tastenzuordnung der Tastatur, des Joysticks oder Game Pads beliebig mit der [Tastatur Einstellung] und [Joystick Einstellung] unter [Einstellung] in der MenŸleiste, verŠndern. Die Gebrauchsanweisung und diese Hilfe-Datei gehen davon aus, daŠ die Tasten noch nicht neu zugeordnet wurden.
- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, kŠnnen einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu kŠnnen, brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Angriffs-Techniken (Tastatur)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen.

{button ,Jl(`',`tech_kougeki4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_kougeki8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_kougekims')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Verschiedene Schüsse Um zu schießen, drücken Sie die [Z] Taste. Wenn Sie die Taste nur kurz drücken, schießen Sie schwächer, wenn Sie die Taste gedrückt halten, schießen Sie stärker. Um auf die Torecken zu zielen, benutzen Sie die Taste kombiniert mit den Richtungspfeilen. Wenn Sie die Taste innerhalb Ihrer Spielhälfte drücken, schießen Sie gerade.

Lob Wenn Sie die [C] Taste unmittelbar nach der [Z] Taste drücken, spielen Sie einen Lob. Wenn allerdings das Tor zu weit weg ist, wird dieses Manöver ignoriert.

Paß in den freien Raum Wenn Sie die [X] Taste drücken, geht der Ball an einen Mitspieler in Laufrichtung.

Abspiel Wenn Sie die [X] Taste zweimal drücken, wird der Ball abgespielt.

Weiter Paß Wenn Sie die [C] Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß in Laufrichtung. Je nach dem, wo sich der Spieler befindet, kann dieses Manöver automatisch zum Zentrieren führen.

Zentrieren Wenn Sie die [C] Taste drücken, wenn der Ball nah am gegnerischen Tor ist, wird der Ball für einen Mitspieler, der vor dem Tor ist, zentriert.

Lupfen Wenn Sie die [C] Taste zweimal drücken, wird der Ball über die Köpfe der anderen Fußballspieler gelupft.

Doppelpaß Wenn Sie die [X] Taste drücken, während Sie die [Ctrl] Taste gedrückt halten, können Sie über einen Mitspieler, der in der Nähe ist, einen Doppelpaß spielen.

Hackentrick Wenn Sie die Richtungstaste in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, und die [X] Taste drücken, bevor Sie sich umdrehen, spielen Sie den Ball mit der Hacke zurück.

Überkopf-Hackentrick Wenn Sie die Richtungstaste während des Dribbling in entgegengesetzter

Richtung zur Angriffsrichtung drücken, dann nochmal in Angriffsrichtung drücken, bevor Sie sich umdrehen, und die [X] Taste drücken, bringen Sie den Ball von hinten über den Kopf nach vorn.

Tšusung Wenn Sie die Richtungstaste in Laufrichtung wšhrend des Dribbling zweimal drücken, tšuschen Sie vor, über den Ball zu gehen.

Coaching Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden. Wšhrend des Angriffs gibt es die folgenden zwei Verteidigungs-Arten:

Offensiv : Drücken Sie die [S] Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.

Fließender tbergang: Wenn Sie die [D] Taste drücken, schließt sich der Verteidiger dem Angriff an.

Angriffs-Techniken (Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_kougekikb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_kougeki8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_kougekims’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Verschiedene Schüsse Um zu schießen, drücken Sie die #1 Taste. Wenn Sie die Taste nur kurz drücken, schießen Sie schwächer, wenn Sie die Taste gedrückt halten, schießen Sie stärker. Um auf die Torecken zu zielen, benutzen Sie die Taste kombiniert mit den Richtungstasten/Stick. Wenn Sie die Taste innerhalb Ihrer Spielhälfte drücken, schießen Sie gerade.

Lob Wenn Sie die #3 Taste unmittelbar nach der #1 Taste drücken, spielen Sie einen Lob. Wenn allerdings das Tor zu weit weg ist, wird dieses Manöver ignoriert.

Paß in den freien Raum Wenn Sie die #2 Taste drücken, geht der Ball an einen Mitspieler in Laufrichtung.

Abspiel Wenn Sie die #2 Taste zweimal drücken, wird der Ball abgespielt.

Weiter Paß Wenn Sie die #3 Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß in Laufrichtung. Je nach dem, wo sich der Spieler befindet, kann dieses Manöver automatisch zum Zentrieren führen.

Zentrieren Wenn Sie die #3 Taste drücken, wenn der Ball nah am gegnerischen Tor ist, wird der Ball für einen Mitspieler, der vor dem Tor ist, zentriert.

Lupfen Wenn Sie die #3 Taste zweimal drücken, wird der Ball über die Köpfe der anderen Fußballspieler gelupft.

Doppelpaß Kann nicht benutzt werden.

Hackentrick Wenn Sie die Richtungstasten/Stick in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, und die #2 Taste drücken, bevor Sie sich umdrehen, spielen Sie den Ball mit der Hacke zurück.

Überkopfs-Hackentrick Wenn Sie die Richtungstaste/Stick während des Dribbling in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, dann nochmal in Angriffsrichtung drücken, bevor Sie sich umdrehen, und die #2 Taste drücken, bringen Sie den Ball von hinten über den Kopf nach vorn.

Täuschung Wenn Sie die Richtungstaste/Stick in Laufrichtung während des Dribbling zweimal drücken, täuschen Sie vor, über den Ball zu gehen.

Coaching

Kann nicht benutzt werden.

Hinweis

- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, können einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu können, brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Angriffs-Techniken (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen.

{button „Jl(‘,`tech_kougekikb’)} Für Tastatur

{button „Jl(‘,`tech_kougeki4’)} Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten

{button „Jl(‘,`tech_kougekims’)} Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad

Verschiedene Schüsse Um zu schießen, drücken Sie die #1 Taste. Wenn Sie die Taste nur kurz drücken, schießen Sie schwächer, wenn Sie die Taste gedrückt halten, schießen Sie stärker. Um auf die Torecken zu zielen, benutzen Sie die Taste kombiniert mit den Richtungstasten/Stick. Wenn Sie die Taste innerhalb Ihrer Spielhälfte drücken, schießen Sie gerade.

Lob Wenn Sie die #3 Taste unmittelbar nach der #1 Taste drücken, spielen Sie einen Lob. Wenn allerdings das Tor zu weit weg ist, wird dieses Manöver ignoriert.

Paß in den freien Raum Wenn Sie die #2 Taste drücken, geht der Ball an einen Mitspieler in Laufrichtung.

Abspiel Wenn Sie die #2 Taste zweimal drücken, wird der Ball abgespielt.

Weiter Paß Wenn Sie die #3 Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß in Laufrichtung. Je nach dem, wo sich der Spieler befindet, kann dieses Manöver automatisch zum Zentrieren führen.

Zentrieren Wenn Sie die #3 Taste drücken, wenn der Ball nah am gegnerischen Tor ist, wird der Ball für einen Mitspieler, der vor dem Tor ist, zentriert.

Lupfen Wenn Sie die #3 Taste zweimal drücken, wird der Ball über die Köpfe der anderen Fußballspieler gelupft.

Doppelpaß Wenn Sie die #2 Taste drücken, während Sie die #8 Taste gedrückt halten, können Sie über einen Mitspieler, der in der Nähe ist, einen Doppelpaß spielen.

Hackentrick Wenn Sie die Richtungstasten/Stick in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, und die #2 Taste drücken, bevor Sie sich umdrehen, schießen Sie den Ball mit der Hacke zurück.

Überkopf-Hackentrick Wenn Sie die Richtungstaste/Stick während des Dribbling in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, dann nochmal in Angriffsrichtung drücken, bevor Sie sich umdrehen, und die #2 Taste drücken, bringen Sie den Ball von hinten über den Kopf nach vorn.

Täuschung Wenn Sie die Richtungstaste/Stick in Laufrichtung während des Dribbling zweimal drücken, täuschen Sie vor, über den Ball zu gehen.

Coaching

Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden.
Während des Angriffs gibt es die folgenden zwei Verteidigungs -Arten:

Offensiv : Drücken Sie die #5 Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.

Fließender Übergang: Wenn Sie die #6 Taste drücken, schließt sich der Verteidiger dem Angriff an.

Angriffs-Techniken (Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „JL(‘,`tech_kougekikb’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

{button „JL(‘,`tech_kougeki4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „JL(‘,`tech_kougeki8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

Verschiedene Schüsse Um zu schießen, drücken Sie die A Taste. Wenn Sie die Taste nur kurz drücken, schießen Sie schwächer, wenn Sie die Taste gedrückt halten, schießen Sie stärker. Um auf die Torecken zu zielen, benutzen Sie die Taste kombiniert mit den Richtungstasten. Wenn Sie die Taste innerhalb Ihrer Spielhälfte drücken, schießen Sie gerade.

Lob Wenn Sie die C Taste unmittelbar nach der A Taste drücken, spielen Sie einen Lob. Wenn allerdings das Tor zu weit weg ist, wird dieses Manöver ignoriert.

Paß in den freien Raum Wenn Sie die B Taste drücken, geht der Ball an einen Mitspieler in Laufrichtung.

Abspiel Wenn Sie die B Taste zweimal drücken, wird der Ball abgespielt.

Weiter Paß Wenn Sie die C Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß in Laufrichtung. Je nach dem, wo sich der Spieler befindet, kann dieses Manöver automatisch zum Zentrieren führen.

Zentrieren Wenn Sie die C Taste drücken, wenn der Ball nah am gegnerischen Tor ist, wird der Ball für einen Mitspieler, der vor dem Tor ist, zentriert.

Lupfen Wenn Sie die C Taste zweimal drücken, wird der Ball über die Köpfe der anderen Fußballspieler gelupft.

Doppelpaß Wenn Sie die B Taste drücken, während Sie die R Taste gedrückt halten, können Sie über einen Mitspieler, der in der Nähe ist, einen Doppelpaß spielen.

Hackentrick Wenn Sie die Richtungstasten/Stick in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, und die B Taste drücken, bevor Sie sich umdrehen, spielen Sie den Ball mit der Hacke zurück.

Überkopf-Hackentrick Wenn Sie die Richtungstaste/Stick während des Dribbling in entgegengesetzter Richtung zur Angriffsrichtung drücken, dann nochmal in Angriffsrichtung drücken, bevor Sie sich umdrehen, und die B Taste drücken, bringen Sie den Ball von hinten über den Kopf nach vorn.

Täuschung Wenn Sie die Richtungstaste in Laufrichtung während des Dribbling zweimal drücken, täuschen Sie vor, über den Ball zu gehen.

Coaching

Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden.

Während des Angriffs gibt es die folgenden zwei Verteidigungs -Arten:

Offensiv : Drücken Sie die Y Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.

Fließender Übergang: Wenn Sie die Z Taste drücken, schließt sich der Verteidiger dem Angriff an.

Verteidigungs-Techniken (Tastatur)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`',`tech_shubi4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_shubi8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_shubims')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Rutschen Wenn Sie die [Z] Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist, führen Sie eine Grötsche aus.

Paß abfangen Wenn sie die [X] Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist oder der den Ball gerade abgibt, fangen Sie den Paß ab.

Tackling Wenn Sie die [X] Taste drücken, während Sie parallel zu einem gegnerischen Spieler laufen, der im Ballbesitz ist, nehmen Sie ihm durch Tackling den Ball ab.

Coaching Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden. Es gibt die folgenden drei Arten von Verteidigung:

Offensiv: Drücken Sie die [S] Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.

Abseitsfalle: Wenn Sie die [D] Taste drücken, rückt die Verteidigungslinie vor und schafft so eine Abseitsfalle. Dieses Manöver kann daneben gehen.

Fließender Übergang: Wenn Sie die [S] Taste und die [D] Taste gleichzeitig drücken, geben Sie das Kommando für fließenden Übergang. Wenn nicht genügend Fußballspieler vorhanden sind, werden die Spieler, die am nächsten am Ball sind, besonders gedeckt.

Verteidigungs-Techniken (Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_shubikb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_shubi8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_shubims’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

- | | |
|---------------------|--|
| Rutschen | Wenn Sie die #1 Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist, führen Sie eine Grötsche aus. |
| Paß abfangen | Wenn sie die #2 Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist oder der den Ball gerade abgibt, fangen Sie den Paß ab. |
| Tackling | Wenn Sie die #2 Taste drücken, während Sie parallel zu einem gegnerischen Spieler laufen, der im Ballbesitz ist, nehmen Sie ihm durch Tackling den Ball ab. |
| Coaching | Kann nicht benutzt werden. |

Hinweis

- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, können einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu können, brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Verteidigungs-Techniken (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_shubikb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_shubi4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_shubims’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

- Rutschen** Wenn Sie die #1 Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist, führen Sie eine Grötsche aus.
- Paß abfangen** Wenn sie die #2 Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist oder der den Ball gerade abgibt, fangen Sie den Paß ab.
- Tackling** Wenn Sie die #2 Taste drücken, während Sie parallel zu einem gegnerischen Spieler laufen, der im Ballbesitz ist, nehmen Sie ihm durch Tackling den Ball ab.
- Coaching** Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden. Es gibt die folgenden drei Arten der Verteidigung:
- Offensiv:** Drücken Sie die #5 Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.
- Abseitsfalle:** Wenn Sie die #6 Taste drücken, rückt die Verteidigungslinie vor und schafft so eine Abseitsfalle. Dieses Manöver kann daneben gehen.
- Fließender Übergang:** Wenn Sie die #5 Taste und die #6 Taste gleichzeitig drücken, geben Sie das Kommando für fließenden Übergang. Wenn nicht genug Fußballspieler vorhanden sind, werden die Spieler, die am nächsten am Ball sind, besonders gedeckt.

Verteidigungs-Techniken (Microsoft(R) Side Winder<TM> game pad)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Microsoft(R) Side Winder<TM> game pad benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_shubikb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_shubi4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_shubi8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

- Rutschen** Wenn Sie die A Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist, führen Sie eine Grätsche aus.
- Paß abfangen** Wenn sie die B Taste drücken, wenn ein Spieler in der Nähe eines gegnerischen Spielers ist, der im Ballbesitz ist oder der den Ball gerade abgibt, fangen Sie den Paß ab.
- Tackling** Wenn Sie die B Taste drücken, während Sie parallel zu einem gegnerischen Spieler laufen, der im Ballbesitz ist, nehmen Sie ihm durch Tackling den Ball ab.
- Coaching** Fußballspielern, die nicht im Spiel sind, können Anweisungen gegeben werden. Es gibt die folgenden drei Arten der Verteidigung:
- Offensiv:** Drücken Sie die Y Taste für eine Offensive. Andere Fußballspieler kommen näher an den Ball.
- Abseitsfalle:** Wenn Sie die Z Taste drücken, rückt die Verteidigungslinie vor und schafft so eine Abseitsfalle. Dieses Manöver kann daneben gehen.
- Fließender Übergang:** Wenn Sie die Y Taste und die Z Taste gleichzeitig drücken, geben Sie das Kommando für fließenden Übergang. Wenn nicht genug Fußballspieler vorhanden sind, werden die Spieler, die am nächsten am Ball sind, besonders gedeckt.

Techniken für Angriff und Verteidigung (Tastatur)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „|('`,`tech_kyotsu4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „|('`,`tech_kyotsu8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button „|('`,`tech_kyotsums')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Stoppen

Wenn der Ball in der Luft ist, kommt man an ihn heran, indem man schnell zu seinem Aufprallort gelangt.

Sprint

Wenn Sie die [Shift] Taste drücken, während Sie einen Spieler kontrollieren, oder wenn Sie die Richtungstasten beim Dribbling in Laufrichtung drücken, sprintet der Fußballspieler. Wenn Sie die Richtungstaste zweimal in die entgegengesetzte Richtung drücken, hält ein sprintender Spieler plötzlich an.

Marker Wechsel

Wenn kein Spieler den Ball hat, kann man mit der [Ctrl] und [A] Taste den Marker zu einem Spieler bewegen, der näher am Ball oder Torwart ist.

Torwart Kontrolle

Der Torwart kann kontrolliert werden, indem man den Marker zu ihm bringt. Wenn man die Tasten [Z], [X] oder [C] drückt, springt der Torwart in Ballrichtung, um zu halten. Wenn man Taste [X] betätigt, wirft der Torwart den Ball ein, mit Taste [C] schießt er ihn.

*** Torwart Kontrolle während eines Elf-Meter-Schießens**

Wenn Sie einen Richtungspfeil drücken, während ein gegnerischer Spieler aufs Tor schießt, hechtet der Torwart in diese Richtung und versucht, den Ball zu halten.

Linker Richtungspfeil: Fliegt zur linken Seite des Bildschirms

Rechter Richtungspfeil: Fliegt zur rechten Seite des Bildschirms

Richtungspfeil nicht gedrückt: Für Ball von vorne

Techniken für Angriff und Verteidigung (Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks und Game Pads, klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „|I(‘,`tech_kyotsukb’)} **Für Tastatur**

{button „|I(‘,`tech_kyotsu8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button „|I(‘,`tech_kyotsums’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Stoppen Wenn der Ball in der Luft ist, kommt man an ihn heran, indem man schnell zu seinem Aufprallort gelangt.

Sprint Wenn Sie die #4 Taste drücken, während Sie einen Spieler kontrollieren, oder wenn Sie die Richtungstasten/Stick beim Dribbling in Laufrichtung drücken, sprintet der Fußballspieler. Wenn Sie die Richtungstasten/Stick zweimal in die entgegengesetzte Richtung drücken, hält ein sprintender Spieler plötzlich an.

Marker Wechsel Wenn kein Spieler den Ball hat, kann man mit der #3 Taste den Marker zu einem Spieler bewegt, der näher am Ball oder Torwart ist.

Torwart Kontrolle Der Torwart kann kontrolliert werden, indem man den Marker zu ihm bringt. Wenn man die Tasten #1, #2 oder #3 drückt, springt der Torwart in Ballrichtung, um zu halten. Wenn man Taste #2 betätigt, wirft der Torwart den Ball ein, und mit Taste #3 schießt er ihn.

* **Torwart Kontrolle während eines Elf-Meter-Schießens**

Wenn Sie eine Richtungstaste/Stick drücken, während ein gegnerischer Spieler aufs Tor schießt, hechtet der Torwart in diese Richtung und versucht, den Ball zu halten.

Linke Richtungstaste/Stick: Fliegt zur linken Seite des Bildschirms

Rechte Richtungstaste/Stick: Fliegt zur rechten Seite des Bildschirms

Richtungstaste/Stick nicht gedrückt: Für Ball von vorne

Hinweis

- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, können einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu können, brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Techniken für Angriff und Verteidigung (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks und Game Pads, klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,JI(`',`tech_kyotsukb')} **Für Tastatur**

{button ,JI(`',`tech_kyotsu4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,JI(`',`tech_kyotsums')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

- Stoppen** Wenn der Ball in der Luft ist, kommt man an ihn heran, indem man schnell zu seinem Aufprallort gelangt.
- Sprint** Wenn Sie die #7 Taste drücken, während Sie einen Spieler kontrollieren, oder wenn Sie die Richtungstasten/Stick beim Dribbling in Laufrichtung drücken, sprintet der Fußballspieler. Wenn Sie die Richtungstasten/Stick zweimal in die entgegengesetzte Richtung drücken, hält ein sprintender Spieler plötzlich an.
- Marker Wechsel** Wenn kein Spieler den Ball hat, kann man mit den #8 und #4 Tasten den Marker zu einem Spieler bewegen, der näher am Ball oder Torwart ist.
- Torwart Kontrolle** Der Torwart kann kontrolliert werden, indem man den Marker zu ihm bringt. Wenn man die Tasten #1, #2 oder #3 drückt, springt der Torwart in Ballrichtung, um zu halten. Wenn man Taste #2 betätigt, wirft der Torwart den Ball ein, und mit Taste #3 schießt er ihn.

* **Torwart Kontrolle während eines Elf-Meter-Schießens**

Wenn Sie eine Richtungstaste/Stick drücken, während ein gegnerischer Spieler aufs Tor schießt, hechtet der Torwart in diese Richtung und versucht, den Ball zu halten.

Linke Richtungstaste/Stick: Fliegt zur linken Seite des Bildschirms

Rechte Richtungstaste/Stick: Fliegt zur rechten Seite des Bildschirms

Richtungstaste/Stick nicht gedrückt: Für Ball von vorne

Techniken für Angriff und Verteidigung (Microsoft(R) Side Winder<TM> Game Pad)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad benutzt wird. Für andere Joysticks und Game Pads, klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_kyotsukb‘)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_kyotsu4‘)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_kyotsu8‘)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

Stoppen Wenn der Ball in der Luft ist, kommt man an ihn heran, indem man schnell zu seinem Aufprallort gelangt.

Sprint Wenn Sie die L Taste drücken, während Sie einen Spieler kontrollieren, oder wenn Sie die Richtungstasten/Stick beim Dribbling in Laufrichtung drücken, sprintet der Fußballspieler. Wenn Sie die Richtungstasten/Stick zweimal in die entgegengesetzte Richtung drücken, hält ein sprintender Spieler plötzlich an.

Marker Wechsel Wenn kein Spieler den Ball hat, kann man mit den R und X Tasten den Marker zu einem Spieler bewegt, der näher am Ball oder Torwart ist.

Torwart Kontrolle Der Torwart kann kontrolliert werden, indem man den Marker zu ihm bringt. Wenn man die Tasten A, B oder C drückt, springt der Torwart in Ballrichtung, um zu halten. Wenn man Taste B betätigt, wirft der Torwart den Ball ein, und mit Taste C schießt er ihn.

* **Torwart Kontrolle während eines Elf-Meter-Schießens**

Wenn Sie eine Richtungstaste drücken, während ein gegnerischer Spieler aufs Tor schießt, hechtet der Torwart in diese Richtung und versucht, den Ball zu halten.

Linke Richtungstaste: Fliegt zur linken Seite des Bildschirms

Rechte Richtungstaste: Fliegt zur rechten Seite des Bildschirms

Richtungstaste nicht gedrückt: Für Ball von vorne

Techniken für einen freien Ball (Tastatur)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`',`tech_bfree4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_bfree8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_bfreems')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Direktschuß Wenn Sie die [Z] Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen geschossen.

Direkter Paß Wenn Sie die [X] Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen gepaßt.

Direkter weiter Paß Wenn Sie die [C] Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß ohne vorheriges Stoppen.

Flugkopfball Wenn Sie die [Z] und [X] Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Flugkopfball.

Volley Schuß Wenn Sie die [Z] und [C] Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Volley Schuß.

Techniken für einen freien Ball (Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`',`tech_bfreekb')} **Für Tastatur**

{button ,Jl(`',`tech_bfree8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_bfreems')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Direktschuß Wenn Sie die #1 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen geschossen.

Direkter Paß Wenn Sie die #2 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen gepaßt.

Direkter weiten Paß Wenn Sie die #3 Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß ohne vorheriges Stoppen.

Flugkopfball Wenn Sie die #1 und #2 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Flugkopfball.

Volley Schuß Wenn Sie die #2 und #3 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Volley Schuß.

Hinweis

- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, können einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu können, brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Techniken für einen freien Ball (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_bfreekb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_bfree4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_bfreems’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Direktschuß Wenn Sie die #1 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen geschossen.

Direkter Paß Wenn Sie die #2 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne Stoppen gepaßt.

Direkter weiter Paß Wenn Sie die #3 Taste drücken, spielen Sie einen weiten Paß ohne vorheriges Stoppen.

Flugkopfball Wenn Sie die #1 und #2 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Flugkopfball.

Volley Schuß Wenn Sie die #2 und #3 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Volley Schuß.

Techniken für einen Freiball (Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad)

* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,JI(`',`tech_bfreekb')} **Für Tastatur**

{button ,JI(`',`tech_bfree4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,JI(`',`tech_bfree8')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Direkter Schuß Wenn Sie die #1 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen geschossen.

Direktpaß Wenn Sie die #2 Taste drücken, wird der Ball direkt ohne vorheriges Stoppen gepaßt.

Direkter weiter Paß Wenn Sie die #3 Taste drücken, spielen Sie einen weiter Paß ohne Stoppen.

Flugkopfball Wenn Sie die #1 und #2 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Flugkopfball.

Volley Schuß Wenn Sie die #2 und #3 Tasten gleichzeitig drücken, macht ein Spieler einen Volley Schuß.

Techniken für einen Neustart (Tastatur)



* Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`',`tech_restart4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_restart8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_restartms')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

** Wenn der Ball das Spielfeld verläßt:

Einwurf Geben Sie die Wurfrichtung mit einer Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die [X] Taste, um den Ball dem nächsten Mitspieler zuzuwerfen. Wenn Sie die [C] Taste drücken, können Sie weit werfen. Den Wurfwinkel kann man mit der [Shift] Taste vom Wurf verändern.

Torschuß Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die [X] Taste, für einen kurzen Schuß, die [C] Taste für einen langen Schuß. Den Schußwinkel kann man mit der [Shift] Taste vom Schuß verändern.

Eckschuß Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die [Z] Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die [X] Taste für einen längeren Schuß, die [C] Taste für einen höheren Schuß. Den Schußwinkel kann man mit der [Shift] Taste vom Schuß verändern.

** Wenn ein Foul verübt wird

Freistoß Wenn ein Foul ausserhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Freistoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die [Z] Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die [X] Taste für einen Paß, die [C] Taste für einen langen Paß.

Strafstoß Wenn ein Foul innerhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Strafstoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die [Z] Taste für einen kraftvollen Schuß aufs Tor. Hier geht es um Kraft statt Ballkontrolle. Wenn Sie die [X] Taste drücken, schießen Sie niedriger und haben mehr Ballkontrolle.

** Warnung vor gefährlichen Fouls:

Wenn Sie gegen einen Gegenspieler Tackling oder Grötsche anwenden, kann es passieren, daß eine gelbe oder rote Karte vergeben wird. Wenn zwei gelbe oder eine rote Karte während eines Spiels vergeben werden, muß der Spieler den Platz verlassen. Wenn zwei gelbe Karten vergeben werden, ist der Fußballspieler für das nächste Spiel gesperrt. Beim zweiten Mal ist er für die nächsten beiden

Spielen gesperrt. Denken Sie an diese Regeln!

Techniken fŕ einen Neustart (Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)

- * Die folgende Beschreibung geht davon aus, daŕ ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Fŕ andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`',`tech_restartkb')} **Fŕ Tastatur**

{button ,Jl(`',`tech_restart8')} **Fŕ Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,Jl(`',`tech_restartms')} **Fŕ Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

**** Wenn der Ball das Spielfeld verlŕŕt:**

Einwurf Geben Sie die Wurfichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drŕcken Sie dann die #2 Taste, um den Ball dem nŕchsten Mitspieler zuzuwerfen. Wenn Sie die #3 Taste drŕcken, kŕnnen Sie weit werfen. Den Wurfwinkel kann man mit der #4 Taste vorm Wurf verŕndern.

Torschuŕ Geben Sie die Schuŕrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drŕcken Sie dann die #2 Taste, fŕ einen kurzen Schuŕ, die #3 Taste fŕ einen langen Schuŕ. Den Schuŕwinkel kann man mit der #4 Taste vorm Schuŕ verŕndern.

Eckschuŕ Geben Sie die Schuŕrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drŕcken Sie dann die #1 Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schieŕen. Drŕcken Sie die #2 Taste fŕ einen lŕngeren Schuŕ, die #3 Taste fŕ einen hŕheren Schuŕ. Den Schuŕwinkel kann man mit der #4 Taste vorm Schuŕ verŕndern.

**** Wenn ein Foul verŕbt wird**

Freistoŕ Wenn ein Foul ausserhalb des Strafraums verŕbt wird, wird ein Freistoŕ gegeben. Geben Sie die Schuŕrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drŕcken Sie dann die #1 Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schieŕen. Drŕcken Sie die #2 Taste fŕ einen Paŕ, die #3 Taste fŕ einen weiten Paŕ.

Strafstoŕ Wenn ein Foul innerhalb des Strafraums verŕbt wird, wird ein Strafstoŕ gegeben. Geben Sie die Schuŕrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drŕcken Sie dann die #1 Taste fŕ einen kraftvollen Schuŕ aufs Tor. Hier geht es um Kraft statt Ballkontrolle. Wenn Sie die #2 Taste drŕcken, schieŕen Sie niedriger und haben mehr Ballkontrolle.

**** Warnung vor gefŕhrlichen Fouls:**

Wenn Sie gegen einen Gegenspieler Tackling oder Grŕtsche anwenden, kann es passieren, daŕ eine gelbe oder rote Karte vergeben wird. Wenn zwei gelbe oder eine rote Karte wŕhrend eines Spiels vergeben werden, muŕ der Spieler den Platz verlassen. Wenn zwei gelbe Karten vergeben werden, ist der Fuŕballspieler fŕ das nŕchste Spiel gesperrt. Beim zweiten Mal ist er fŕ die nŕchsten beiden Spielen gesperrt. Denken Sie an diese Regeln!

Hinweis

- Wenn Sie einen Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzen, kŕnnen einige der hier beschriebenen Techniken nicht angewandt werden. Um alle Techniken verwenden zu kŕnnen,

brauchen Sie eine Tastatur oder einen Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten, wie z. B. ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad.

Techniken für einen Neustart (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

- * Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_restartkb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_restart4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_restartms’)} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

**** Wenn der Ball das Spielfeld verläßt :**

Einwurf Geben Sie die Wurfrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drücken Sie dann die #2 Taste, um den Ball dem nächsten Mitspieler zuzuwerfen. Wenn Sie die #3 Taste drücken, können Sie weit werfen. Den Wurfwinkel kann man mit der #7 Taste vorm Wurf verändern.

Torschuß Geben Sie die Schußrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drücken Sie dann die #2 Taste, für einen kurzen Schuß, die #3 Taste für einen langen Schuß. Den Schußwinkel kann man mit der #7 Taste vorm Schuß verändern.

Eckschuß Geben Sie die Schußrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drücken Sie dann die #1 Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die #2 Taste für einen längeren Schuß, die #3 Taste für einen höheren Schuß. Den Schußwinkel kann man mit der #7 Taste vorm Schuß verändern.

**** Wenn ein Foul verübt wird ;**

Freistoß Wenn ein Foul ausserhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Freistoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drücken Sie dann die #1 Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die #2 Taste für einen Paß, die #3 Taste für einen weiten Paß.

Strafstoß Wenn ein Foul innerhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Strafstoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit den Richtungstasten/Stick vor, und drücken Sie dann die #1 Taste für einen kraftvollen Schuß aufs Tor. Hier geht es um Kraft statt Ballkontrolle. Wenn Sie die #2 Taste drücken, schießen Sie niedriger und haben mehr Ballkontrolle.

**** Warnung vor gefährlichen Fouls:**

Wenn Sie gegen einen Gegenspieler Tackling oder Grätsche anwenden, kann es passieren, daß eine gelbe oder rote Karte vergeben wird. Wenn zwei gelbe oder eine rote Karte während eines Spiels vergeben werden, muß der Spieler den Platz verlassen. Wenn zwei gelbe Karten vergeben werden, ist der Fußballspieler für das nächste Spiel gesperrt. Beim zweiten Mal ist er für die nächsten beiden Spielen gesperrt. Denken Sie an diese Regeln!

Techniken für einen Neustart (Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad)

- * Die folgende Beschreibung geht davon aus, daß ein Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button „Jl(‘,`tech_restartb’)} **Für Tastatur**

{button „Jl(‘,`tech_restart4’)} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button „Jl(‘,`tech_restart8’)} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

**** Wenn der Ball das Spielfeld verläßt :**

Einwurf Geben Sie die Wurfrichtung mit einer Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die B Taste, um den Ball dem nächsten Mitspieler zuzuwerfen. Wenn Sie die C Taste drücken, können Sie weit werfen. Den Wurfwinkel kann man mit der L Taste vorm Wurf verändern.

Torschuß Geben Sie die Schußrichtung mit einer Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die B Taste, für einen kurzen Schuß, die C Taste für einen langen Schuß. Den Wurfwinkel kann man mit der L Taste vorm Schuß verändern.

Eckschuß Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die A Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die B Taste für einen längeren Schuß, die C Taste für einen höheren Schuß. Den Schußwinkel kann man mit der L Taste vorm Schuß verändern.

**** Wenn ein Foul verübt wird ;**

Freistoß Wenn ein Foul ausserhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Freistoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die A Taste, um den Ball direkt aufs Tor zu schießen. Drücken Sie die B Taste für einen Paß, die C Taste für einen weiten Paß.

Strafstoß Wenn ein Foul innerhalb des Strafraums verübt wird, wird ein Strafstoß gegeben. Geben Sie die Schußrichtung mit der Richtungstaste vor, und drücken Sie dann die A Taste für einen kraftvollen Schuß aufs Tor. Hier geht es um Kraft statt Ballkontrolle. Wenn Sie die B Taste drücken, schießen Sie niedriger und haben mehr Ballkontrolle.

**** Warnung vor gefährlichen Fouls:**

Wenn Sie gegen einen Gegenspieler Tackling oder Grötsche anwenden, kann es passieren, daß eine gelbe oder rote Karte vergeben wird. Wenn zwei gelbe oder eine rote Karte während eines Spiels vergeben werden, muß der Spieler den Platz verlassen. Wenn zwei gelbe Karten vergeben werden, ist der Fußballspieler für das nächste Spiel gesperrt. Beim zweiten Mal ist er für die nächsten beiden Spielen gesperrt. Denken Sie an diese Regeln!

Benutzen der System-Bildschirme (Tastatur)



* Auf dieser Seite wird erklärt, wie man den System-Bildschirm benutzt, vorausgesetzt, daß eine Tastatur benutzt wird. Für Joysticks und Game Pads klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:
{button, JI(' ', `system_gamen4')} **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**
{button, JI(' ', `system_gamen8')} **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**
{button, JI(' ', `system_gamenms')} **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Den System-Bildschirm aufrufen: [Enter] Taste

Den System-Bildschirm löschen: [Esc] Taste



Wenn Sie während des Spiels die [Enter] Taste drücken, wird der System-Bildschirm gezeigt. Mit dem Cursor können Sie die folgenden Optionen auswählen.

REPLAY

Wiederholt das Spiel.

Rückwärts Wiederholung: [1] Taste

Vorwärts Wiederholung: [3] Taste

Vorwärts in Einzeleinstellung: [4] Taste

Spielfeld Rotation: [Links] [Rechts] Taste

Spielfeld vergrößern und verkleinern: [Hoch] [Runter] Tasten

Beenden des Wiederholungs-Bildschirms: [ESC] Taste

STRATEGY

Der Taktik-Bildschirm wird angezeigt, so daß Sie z. B. Fußballspieler austauschen können. Wenn der Ball im Feld ist, können Sie erst zum Taktik-Bildschirm gelangen, wenn das Spiel unterbrochen ist.

RADAR

Kann man ein- und ausschalten. Der Radar zeigt die Positionen der Fußballspieler beider Teams und den Ball.

CHANGE PLAYER

Stellen Sie den Marker auf AUTO oder MANUELL, um einem Fußballspieler eine Pause zu geben.

ZOOM

Verstellen Sie die Zoom-Größe während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten.

VIEW

Verstellen Sie den Sichtwinkel während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten.

QUIT GAME

Das augenblickliche Spiel wird abgebrochen und der Modus-Auswahl-Bildschirm wird wieder angezeigt. Um diesen Operation abzubrechen, wählen Sie [NO].

Benutzen der System-Bildschirme (Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten)

* Auf dieser Seite wird erklärt, wie man die System-Bildschirme benutzt, vorausgesetzt, daß ein Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,JL(`,`system_gamenkb') } **Für Tastatur**

{button ,JL(`,`system_gamen8') } **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

{button ,JL(`,`system_gamenms') } **Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad**

Den System-Bildschirm aufrufen: Double click on #4 button

Den System-Bildschirm löschen: #2 button

* Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken



Wenn Sie während des Spiels die #4 Taste doppel-klicken, wird der System-Bildschirm wie oben angezeigt. Mit dem Cursor können Sie die folgenden Optionen auswählen.

REPLAY

Wiederholt das Spiel.

Rückwärts Wiederholung: #1 Taste

Vorwärts Wiederholung: #3 Taste

Vorwärts in Einzeleinstellung: #4 Taste

Spielfeld Rotation: Rechts oder Links mit horizontalen Richtungstasten/Stick

Spielfeld vergrößern und verkleinern: Hoch oder Runter mit horizontalen Richtungstasten/Stick

Beenden des Wiederholungs-Bildschirms: #2 Taste

STRATEGY

Der Taktik-Bildschirm wird angezeigt, so daß Sie z. B. Fußballspieler auswechseln können. Wenn der Ball im Feld ist, können Sie erst zum Taktik-Bildschirm gelangen, wenn das Spiel unterbrochen ist.

RADAR

Kann man ein- und ausschalten. Der Radar zeigt die Positionen der Fußballspieler beider Teams und den Ball.

CHANGE PLAYER

Stellen Sie den Marker auf AUTO oder MANUELL, um einem Fußballspieler eine Pause zu geben.

ZOOM

Verstellen Sie die Zoom-Größe während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten/Stick.

VIEW

Verstellen Sie den Sichtwinkel während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten/Stick.

QUIT GAME

Das augenblickliche Spiel wird abgebrochen und der Modus-Auswahl-Bildschirm wird wieder angezeigt.
Um diesen Operation abzubrechen, wählen Sie [NO].

Benutzen der System-Bildschirme (Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten)

* Auf dieser Seite wird erklärt, wie man die System-Bildschirme benutzt, vorausgesetzt, daß ein Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button ,Jl(`,`system_gamenkb') } Für Tastatur

{button ,Jl(`,`system_gamen4') } Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten

{button ,Jl(`,`system_gamenms') } Für Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad

Den System-Bildschirm aufrufen: Double click on #7 button

Den System-Bildschirm löschen: #2 button

* Doppel-Klicken: die gleiche Taste zweimal hintereinander schnell drücken



Wenn Sie während des Spiels die #7 Taste doppel-klicken, wird der System-Bildschirm wie oben angezeigt. Mit dem Cursor können Sie die folgenden Optionen auswählen.

REPLAY.

Rückwärts Wiederholung: #1 Taste

Vorwärts Wiederholung: #3 Taste

Vorwärts in Einzeleinstellung: #4 Taste

Spielfeld Rotation: Rechts oder Links mit horizontalen Richtungstasten/Stick

Spielfeld vergrößern und verkleinern: Hoch oder Runter mit horizontalen Richtungstasten/Stick

Beenden des Wiederholungs-Bildschirms: #2 Taste

STRATEGY

Der Taktik-Bildschirm wird angezeigt, so daß Sie z. B. Fußballspieler auswechseln können. Wenn der Ball im Feld ist, können Sie erst zum Taktik-Bildschirm gelangen, wenn das Spiel unterbrochen ist.

RADAR

Kann man ein- und ausschalten. Der Radar zeigt die Positionen der Fußballspieler beider Teams und den Ball.

CHANGE PLAYER

Stellen Sie den Marker auf AUTO oder MANUELL, um einem Fußballspieler eine Pause zu geben.

ZOOM

Verstellen Sie die Zoom-Größe während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten/Stick.

VIEW

Verstellen Sie den Sichtwinkel während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten/Stick.

QUIT GAME

Das augenblickliche Spiel wird abgebrochen und der Modus-Auswahl-Bildschirm wird wieder angezeigt.
Um diesen Operation abzubrechen, wählen Sie [NO].

Benutzen der System-Bildschirme (Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad)

Auf dieser Seite wird erklärt, wie man die System-Bildschirme benutzt, vorausgesetzt, daß Microsoft(R) SideWinder<TM> Game Pad benutzt wird. Für andere Joysticks, Game Pads und Tastatur klicken Sie bitte auf eine der folgenden Optionen:

{button, 'JL(`', `system_gamenkb')}` **Für Tastatur**

{button, 'JL(`', `system_gamen4')}` **Für Joystick oder Game Pad mit vier bis sieben Tasten**

{button, 'JL(`', `system_gamen8')}` **Für Joystick oder Game Pad mit acht oder mehr Tasten**

Den System-Bildschirm aufrufen: Start Taste

Den System-Bildschirm löschen: Start Taste



Wenn Sie während des Spiels die Start-Taste drücken, wird der System-Bildschirm wie oben angezeigt. Mit dem Cursor können Sie die folgenden Optionen auswählen.

REPLAY

Wiederholt das Spiel.

Rückwärts Wiederholung: A Taste

Vorwärts Wiederholung: B Taste

Vorwärts in Einzeleinstellung: C Taste

Spielfeld Rotation: Rechts oder Links mit horizontaler Richtungstaste

Spielfeld vergrößern und verkleinern: Hoch oder Runter mit horizontaler Richtungstaste

Beenden des Wiederholungs-Bildschirms: Start-Taste

STRATEGY

Der Taktik-Bildschirm wird angezeigt, so daß Sie z. B. Fußballspieler austauschen können. Wenn der Ball im Feld ist, können Sie erst zum Taktik-Bildschirm gelangen, wenn das Spiel unterbrochen ist.

RADAR

Kann man ein- und ausschalten. Der Radar zeigt die Positionen der Fußballspieler beider Teams und den Ball.

CHANGE PLAYER

Stellen Sie den Marker auf AUTO oder MANUELL, um einem Fußballspieler eine Pause zu geben.

ZOOM

Verstellen Sie die Zoom-Größe während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten.

VIEW

Verstellen Sie den Sichtwinkel während des Spiels mit den horizontalen Richtungstasten.

QUIT GAME

Das augenblickliche Spiel wird abgebrochen und der Modus-Auswahl-Bildschirm wird wieder angezeigt.
Um diesen Operation abzubrechen, wählen Sie [NEIN].

Nach dem Spielende

* Erklärung des Spielergebnis-Bildschirms



- 1. MATCH STATS** Zeigt Spielinformationen, wie z.B. die Anzahl der Schüsse und Fouls der beiden Teams.
- 2. GOALS** Zeigt die Ergebnisse für beide Teams, Punktestand und Toranzahl.
- 3. PLAYER STATS** Zeigt Informationen (Anzahl der Tore, Fouls usw.) für jeden Fußballspieler jedes Teams für das aktuelle Spiel.
- 4. EXIT** Mit EXIT verlässt man den Spielergebnis-Bildschirm und gelangt zum nächsten Bildschirm.

* Optionen nach dem Spielende je nach Modus

EXHIBITION / P.K./ LINK GAME

Nachdem man den Spielergebnis-Bildschirm verlässt, erscheint die Frage "PLAY AGAIN?". Für ein Rückspiel, Teamwechsel, Einstellung der Spielbedingungen und Modus-Auswahl, wählen Sie entweder [YES], [CHANGE TEAMS], [GAME SETTINGS] oder [EXIT].

WORLD LEAGUE / WORLDWIDE CUP

Nachdem man den Spielergebnis-Bildschirm verlässt, erscheint der Sichern-Bildschirm. Wählen Sie [YES] oder [NO]. Sie werden dann gefragt, ob Sie das Spiel fortsetzen wollen. Wählen Sie [YES], um weiterzuspielen, oder [NO], um das Spiel abubrechen.

CUP TOURNAMENT

Wenn ein Team ein Pokalspiel gewinnt, wird die Team-Fahne in der Turniertabelle eine Reihe höher angezeigt, und das Team rückt in den nächsten Wettkampf vor. Wenn es verliert, wird das Siegeteam angezeigt und das Spiel ist beendet.

Probleme während des Spiels

Sollten Sie irgendwelche Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich bitte an den Vertreiber des Spiels, der in der SEGA WORLDWIDE SOCCER PC Bedienungsanleitung angegeben ist.

Informationen über SEGA PC Software kann man auch per Internet Web Site bekommen

Japan : <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>

U.S.A : <http://www.sega.com/segapc/>

Europa : <http://www.sega-europe.com/>

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC Mitarbeiter

Produkt Direktor

ASAI Toshinori

Produzent

KOZU Akira

Produzent-Assistenz

Rich Lloyd

Programmierer

TAKEYA Yasuaki

UEDA Tensei

SUGITA Masahiro

WATABIKI Masaaki

SATOH Tatsuya

KYnstler

ARAI Ryuhei

FUKUMOTO Hisato

YOSHIMORI Katsufumi

Sound

MURASAKI Hirofumi

SENOUE Jun

OKAMOTO Seiroh

Kommentatoren

Gary Bloom

Robert Missler

EuropSischer Produkt Manager

Hitendra Naik

UK Produkt Manager

Paul Chapman

Test & Produkt Support Manager

John Murphy

UK Customer Support

Dave Wilkin

**** SEGA SATURN Original Version Mitarbeiter ****

Executiver Produzent

NAGATA Koichi

Produzent

KOBAYASHI Hirotsugu

Direktor

LEE Hiroyasu

Planner

YANAGIHORI Takayuki

KAMINAGAYOSHI Takehiro

Programmierer

MURAYAMA Kenji
KATO Maki
AIBA Koji

KYnstler

SASAKI Koichi
SANPEI Masahiro
MASUDA Harumi
MIKAME Akira
TAKEUCHI Daichi

Sound

MURASAKI Hirofumi
SENOUE Jun
NANBA Mariko
OKAMOTO Seiroh
KOBAYASHI Saori

Copyright und Warenzeichen

- Microsoft(R) Windows(R)95 Operating System sind Warenzeichen der Microsoft Corporation der U.S. in den U.S.A. und anderen LŠndern.
- Microsoft(R) DirectX<TM> set of APIs, Microsoft(R) DirectDraw<TM> Application Programming Interface, Microsoft(R) DirectSound<TM> Application Programming Interface, und DirectPlay<TM> Application Programming Interface sind Warenzeichen der Microsoft Corporation der U.S. in den U.S.A. und anderen LŠndern.
- Microsoft(R) Sidewinder<TM> Game Pad ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation der U.S. in den U.S.A. und anderen LŠndern.
- Pentium(R) ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.
- SEGA, SEGA PC sind Warenzeichen der Sega Enterprises, Ltd.
- SEGA WORLDWIDE SOCCER PC ist ein Warenzeichen der Sega Enterprises, Ltd.
- Sega Saturn ist ein Warenzeichen der Sega Enterprises, Ltd.



(C)SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997 Alle Rechte vorbehalten.

