

empire SOCCER 94



DEUTSCH

empire®
S O F T W A R E

EMPIRE SOCCER COPY PROTECTION - GRID 1

Scanned

by

Thalton



THE GRAFTGOLD TEAM

MANAGER - Steve Turner

CLUB SECRETARY - Julie Turner

COACHES - Andrew Braybrook, Kevin Holloway & John Kershaw

STAR PLAYERS - Terry Cattrell, Emma Cubberley, Jose Doran,
Darren Etso, Eldon Lewis, Colin Seaman, Simon Sheridan, Iain Wallington,
Steve Wilkins & Cris Wood

EMPIRE SOFTWARE 94
Copyright © 1994 Graftgold Ltd.

Published by Empire Software. All rights reserved

empire
S O F T W A R E

INHALT

VORBEREITUNGEN	3
IBM PC & KOMPATIBLE	3
Commodore Amiga	4
KOPIERSCHUTZ	4
DER ABSOLUTE FUSSBALLSPASS	5
STEUERUNG	7
IBM PC & KOMPATIBLE	
Spielersteuerung mit dem Joystick	7
Spielersteuerung mit der Tastatur	7
Spielersteuerung mit der Maus	8
Geschicklichkeitssteuerung	8
COMMODORE AMIGA	
Spielersteuerung	9
Geschicklichkeitssteuerung	9
DAS HAUPTMENÜ	11
Auswahloptionen	11
Optionen	11
Training	12
Schauspiele	12
Weltmeisterschaft	12
VOR DEM MATCH	13
DAS EIGENTLICHE SPIEL	14
OFFENES SPIEL	
Kicken	15
Angriffe	15
Kopfbälle	15
Pässe	16
Fersenkick	16
Fallrückzieher	16

VORBEREITUNGEN

IBM PC & KOMPATIBLE

LADEN VON DER DISKETTE

Empire Soccer kann entweder von der Diskette gespielt oder auf der Festplatte installiert werden. Um von der Diskette aus zu spielen, legen Sie einfach die Spieldiskette in Ihr Laufwerk ein und tippen **SOCCER** bei der Eingabeaufforderung A:>. Das Spiel lädt dann automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

FESTPLATTENINSTALLATION

Um Empire Soccer auf der Festplatte zu installieren, müssen Sie mindestens 1,4 MB Platz auf der Platte frei haben. Legen Sie die Spieldiskette in Ihr Laufwerk ein, und bei der Eingabeaufforderung A:> tippen Sie **INSTALL**, gefolgt vom Namen der Festplatte (normalerweise C:). Dies legt auf der gewählten Festplatte ein Verzeichnis mit dem Namen **EMPSOC** an.

Um das Spiel von der Festplatte zu laden, tippen Sie
gefolgt von **CD EMPSOC
SOCCER**

Das Spiel lädt dann automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPEICHERKONFIGURATION

Um Empire Soccer spielen zu können, müssen Sie mindestens 570 K Bytes freien Speicherplatz haben. Um herauszufinden, wieviel Speicher Sie nach dem Start Ihrer Maschine frei haben, tippen Sie **CHKDSK** oder **MEM** bei der Eingabeaufforderung C:>. Die angezeigte Information sollte anzeigen, daß Sie mindestens 583680 Bytes frei haben, damit Empire Soccer laufen kann. Ist weniger Speicher frei, läuft das Spiel nicht.

Wenn Sie nicht genug Speicherplatz haben, um Empire Soccer zu spielen, können Sie unnötige speicherresidente Programme aus Ihren AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Startdateien entfernen. Sie können dies mit Hilfe des Befehls EDIT in DOS oder mit jedem kommerziellen Texteditor oder Textverarbeitungsprogramm tun, das Dateien in reinem Textformat als "text only" speichern kann.

Eine weitere Option ist, Ihr System von einer Startdiskette aufzustarten statt von der Festplatte. Eine Startdiskette enthält nur diejenigen Dateien, die unbedingt notwendig sind, um Ihr System zum Laufen zu bringen und läßt daher den größtmöglichen Speicherplatz frei. Diese Option lädt jedoch nicht automatisch Soundkarten- und Maustreiber.

Um eine Startdiskette anzufertigen, formatieren Sie ganz einfach eine leere Diskette mit dem folgenden Befehl: **FORMAT A:/S**. Um von dieser Diskette aufzustarten, legen Sie sie in das Laufwerk A: ein, sobald Sie Ihren Computer einschalten. Laden Sie dann das Spiel wie oben beschrieben.

LÖSCHEN SIE NIEMALS IHRE AUTOEXEC.BAT ODER CONFIG. SYS
DATEIEN VOLLSTÄNDIG VON DER PLATTE, DA OHNE SIE IHR
COMPUTER NICHT FUNKTIONIEREN KANN

COMMODORE AMIGA

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk ein. Das Spiel lädt automatisch.

KOPIERSCHUTZ

Nachdem Sie die erste Halbzeit des ersten Spiels gespielt haben, wird Ihnen eine Kopierschutzfrage gestellt, die ungefähr so aussieht wie das folgende Beispiel:

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the result from

ENGLAND vs BRAZIL

0 0

Unter Verwendung der Kopierschutztafel, die in Blau auf der Umschlaginnenseite dieses Handbuchs abgedruckt ist, suchen Sie das Spiel, nach dessen Endstand gefragt wird, in diesem Beispiel England gegen Brasilien.

Benutzen Sie die Richtungssteuerung **LINKS & RECHTS**, um zwischen den beiden Ergebnissen hin und her zu wechseln, **OBEN & UNTEN**, um die Ziffern zu erreichen, die in der Tabelle für das angezeigte Spiel abgedruckt sind. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)**, wenn Sie die beiden Torzahlen richtig eingegeben haben.

Sie haben drei Versuche, um die richtige Antwort zu finden.

DER ABSOLUTE FUSSBALLSPASS

Empire Soccer 94 ist mit zwei Hauptzielen entwickelt worden:

SPIELBARKEIT UND SPASS

All jene Aspekte, die beim Fußball so richtig Spaß machen, sind in ein konzentriertes Spiel spannender non-stop Action hineingepackt. Es gibt keine langweiligen Augenblicke. Alles macht Spaß, sehen Sie sich nur einmal diese List an:

Schnelle Durchbrüche - Wuchtige Schüsse - Schnelle Schüsse -
Bananenflanken - Superdribbeln - Grätschen -
Rempeln - Fallrückzieher - Stoppen - Fersenabspiel -
Kopfbälle - Lupfen - Doppelpässe - Torwartabschlag -
Bälle blockieren - Freistöße - Einwürfe - Besonders langer Einwurf -
Eckbälle - Platzverweise - Elfmeter - Gelbe Karten -
Ersatzspieler - Action-Replays mit speziellem Videokontrollmodus -
Voll variable Geschicklichkeitsniveaus - Anfänger und
Berufsspielermodi - Atmosphärische Zuschauermasseneffekte -
Superbe Grafik Ligen - Training - Schauspiele -
Weltmeisterschaftsturnier und eigene Turniere -
8 Spieler Wettbewerb - 32 Mannschaften -
Volle Statistik der Ergebnisse und Spiele.

Einfach einschalten und ausflippen. Mehr Spaß als hier kriegen Sie nirgendwo!

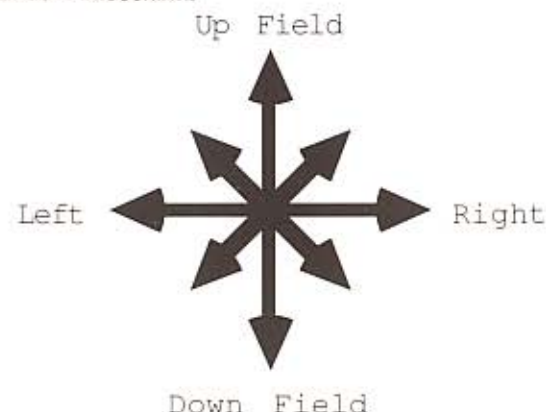
Aber glauben Sie ja nicht, das Spiel wäre einfach. Sicher, Sie können es laden und gleich drauf los spielen. Aber die Spieltechnik geht ein ganzes Stück tiefer. Um echte Klasse zu erreichen, brauchen Sie schon ein bißchen länger. Wenn Sie in einem Schauspiel Brasilien 5-0 schlagen, mit ein paar Kopfballdribbeln und einem Tor durch Fallrückzieher, dann wissen Sie, daß Sie langsam dahin kommen, wo Sie wollen!

Das Spiel hat viele Features und erlaubt es Ihnen, einzelne Spiele mit den 32 internationalen Mannschaften zu spielen, die mitgeliefert werden, oder Sie können ein komplettes Weltmeisterschaftsfinale mit 51 Spielen spielen. Am besten tun Sie dies mit ein paar Freunden - bis zu 8 können in einer Meisterschaft mitspielen.

STEUERUNG - IBM PC & KOMPATIBLE

SPIELERSTEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld in der Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Um diagonale Bewegung zu erreichen, bewegen Sie den Joystick diagonal. Zu Beginn müssen Sie Ihren Joystick kalibrieren, dazu folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



SPIELERSTEUERUNG MIT DER TASTATUR

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld je nach den Tasten, die Sie drücken. Um diagonale Bewegungen zu erreichen, benutzen Sie Tastenkombinationen.

RICHTUNG

OBEN
UNTEN
LINKS
RECHTS
TASTE 1
TASTE 2
PAUSE

TASTATUR 1

PFEIL NACH OBEN
PFEIL NACH UNTEN
PFEIL NACH LINKS
PFEIL NACH RECHTS
ENTER
RECHTE SHIFTTASTE
ESCAPE

TASTATUR 2

Q
A
Z
X
LEERTASTE
1
ESCAPE

ALLGEMEINE STEUERUNG

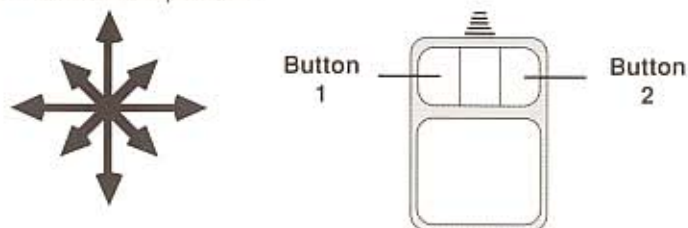
MENÜSTEUERUNG
QUIT (Beenden)
MANNSCHAFTSWAHL

PFEILTASTEN
ESCAPE
PFEILTASTEN (Nach oben und unten in der Liste)
HOME/END (Zur ersten/letzten Mannschaft)

Während des Gruppenteils der Weltmeisterschaft, wenn die sortierte Gruppentabelle angezeigt wird, bringt ein Druck auf HOME/END Sie zur nächsten Gruppe mit einem vorgewählten Spiel.

SPIELERSTEUERUNG MIT DER MAUS

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld je nach den Bewegungen der Maus. Die Maustasten werden als Taste 1 und Taste 2 bezeichnet, damit Sie dem Joystick und der Tastatur entsprechen.



GESCHICKLICHKEITSSTEUERUNG

KOPFBALL
SCHUSS

TASTE 2 mit Ball in der Luft (kurzer Druck)

TASTE 1 (oben, unten, links oder rechts für nach dem Schuß)

EINGRÄTSCHEN
SPEZIAL

TASTE 2 (kurzer Druck)

TASTE 2 (langer Druck - Spielernummer muß blinken)

FERSENABSPIEL
FALLRÜCKZIEHER

Nicht möglich

TASTE 1 mit Ball in der Luft

FREISTOSS, TORSCHUSS & ECKBALL

SCHUSS

TASTE 1

PASS

TASTE 2 (kurzer Druck)

SPEZIAL

TASTE 2 (langer Druck)

TORWART IM BALLBESITZ

WEITER SCHUSS

TASTE 1

ABWURF

TASTE 2 (kurzer Druck)

EINWURF

(Bewegen Sie den Zielspieler mittels Richtungssteuerung) +

LANGER EINWURF

TASTE 1

WURF AN DIE FÜSSE

TASTE 2 (kurzer Druck)

ELFMETER SCHIESSEN

SCHUSS

TASTE 1

ELFMETER HALTEN

WACKELN LINKS

LINKS (Drücken)

WACKELN RECHTS

RECHTS (Drücken)

GRÄTSCHEN LINKS

LINKS (Halten)

GRÄTSCHEN RECHTS

RECHTS (Halten)

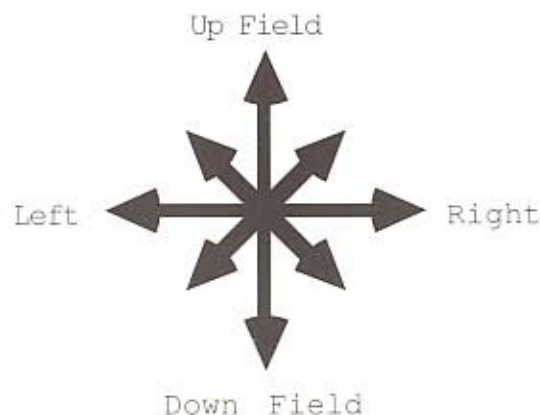
HECHTSPRUNG

(keinerlei Tasten drücken)

STEUERUNG - COMMODORE AMIGA

SPIELERSTEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Ihr Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld in der Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Um diagonale Bewegung zu erreichen, bewegen Sie den Joystick diagonal.



GESCHICKLICHKEITSSTEUERUNG

KOPFBALL

FEUER mit Ball in der Luft (kurzer Druck)

SCHUSS

FEUER in Ballnähe (Joystick für Anschneiden)

EINGRÄTSCHEN

FEUER bei Rennen ohne Ball (kurzer Druck)

SPEZIAL

Warten, bis SP Symbol beim Mannschaftsnamen blinkt, dann FEUER drücken

FERSENABSPIEL

JOYSTICK UMKEHREN in Ballnähe

FALLRÜCKZIEHER

Nicht eingebaut

FREISTOSS, TORSCHUSS & ECKBALL

SCHUSS

FEUER (gedrückt halten für Power)

PASS

FEUER (kurzer Druck)

SPEZIAL

Warten, bis SP-Symbol beim Mannschaftsnamen blinkt, dann FEUER drücken

TORWART IM BALLBESITZ

WEITER SCHUSS

FEUER (gedrückt halten für Power)

ABWURF

FEUER (kurzer Druck)

EINWURF

LANGER EINWURF
WURF AN DIE FÜSSE

ELFMETER SCHIESSEN
SCHUSS

ELFMETER HALTEN
WACKELN LINKS
WACKELN RECHTS
GRÄTSCH LINKS
GRÄTSCH RECHTS
HECHTSPRUNG

SPIELPAUSE
PAUSE

(Bewegen Sie den Zielspieler mittels
Richtungssteuerung)

FEUER (gedrückt halten für Power)
FEUER (kurzer Druck)

TASTE 1

LINKS + FEUER
RECHTS + FEUER
LINKS
RECHTS
(Joystick nicht bewegen)

'P' auf der Tastatur drücken

NB: AUF DEM AMIGA IST STEUERUNG PER MAUS ODER TASTATUR
NICHT MÖGLICH

KONVENTIONEN IM HANDBUCH

Im Verlauf dieses Handbuchs werden die Steuerungsmodi grundsätzlich sowohl für IBM PC & Amiga gezeigt. Die Amiga-Steuerungen sind in Klammern angegeben.

Zum Beispiel, wenn Sie einen Eingrätsschritt ausführen wollen, müssen Sie TASTE 2 auf dem PC oder FEUER auf dem Amiga drücken, was folgendermaßen beschrieben wird:

TASTE 2 (FEUER beim Laufen).

DAS HAUPTMENÜ

AUSWAHLOPTIONEN

IBM PC & KOMPATIBLE

Das Hauptmenü bietet 3 verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu spielen, sowie eine Wahl an Optionen. Sie suchen sich eine Option aus, indem Sie die Pfeiltasten drücken, bis sie hervorgehoben erscheint. Dann drücken Sie die **RETURN**-Taste, um diese Option zu wählen. Drücken von **ESCAPE** bringt Sie in das vorausgehende Menü zurück. Um innerhalb von Optionen zu wählen, benutzen Sie **links & rechts**.

COMMODORE AMIGA

Das Hauptmenü bietet 3 verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu spielen, sowie eine Wahl an Optionen. Sie suchen sich eine Option aus, indem Sie den Joystick bewegen, bis sie hervorgehoben erscheint. Dann drücken Sie **FEUER**, um diese Option zu wählen. Drücken von **ESCAPE** bringt Sie in das vorausgehende Menü zurück. Um innerhalb von Optionen zu wählen, benutzen Sie **links & rechts**.

Wir behandeln die 4 Auswahloptionen nun in umgekehrter Reihenfolge, so daß jede Sie ein wenig weiter in das Spiel eindringen läßt.

OPTIONEN

RANDOMIZE CUP

Diese Option wählt die Mannschaften, die in der Endausscheidung der Weltmeisterschaft spielen, per Zufall aus und lost alle Vorgruppen aus. Das Spiel wird anfangs mit 24 Mannschaften in 6 Gruppen zusammengestellt. Es gibt jedoch noch weitere Mannschaften im Spiel, und die Wahl dieser Option gibt ihnen eine Chance zum Spielen. Siehe den Abschnitt DIE MANNSCHAFTEN für eine komplette Liste der verfügbaren Teams.

SELECT CUP TEAMS

Hiermit können Sie die 6 Gruppen à 4 Mannschaften ganz so aufstellen, wie Sie wollen. Suchen Sie sich Ihre Finalisten aus allen 32 verfügbaren Mannschaften selbst aus.

EQUAL SKILLS (ON/OFF)

Den einzelnen Ländern sind unterschiedliche Geschicklichkeitsniveaus und Spielstile zugeordnet. Wenn Sie wollen, daß alle Länder gleich sind, setzen Sie diese Option auf ON, und alle Mannschaften spielen mit maximaler Geschicklichkeit. Dies bezieht sich sowohl auf die Weltmeisterschafts- als auch auf Schauspiele.

CAMEOS (ON/OFF)

Diese Option schaltet Spielerporträts ein oder aus.

PC OPTIONS (NUR FÜR IBM PC)

Diese ermöglichen es Ihnen, den Sound ein- und auszuschalten, die Extraanimation des Spiel ein- und auszuschalten (im das Spiel zu beschleunigen) und die Steuertasten umzudefinieren.

EXIT

Hiermit gehen Sie zum Hauptmenü zurück.

TRAINING

Dies ist möglicherweise der beste Spielmodus, um anzufangen; er erlaubt es Ihnen, ein einzelnes Spiel zu spielen, in dem Sie die Geschicklichkeitsniveaus beider Mannschaften selbst festlegen. Level 1 ist das höchste Geschicklichkeitsniveau, Level 5 das niedrigste. Machen Sie sich nichts draus, wenn Sie gegen den Computer verlieren, selbst wenn am Anfang er auf Level 5 und Sie auf Level 1 spielen. Er hat eben länger geübt als Sie!

HINWEIS: ZU BEGINN ZIEHEN SIE ES VIELLEICHT VOR, IHR TEAM IN NOVICE MODE (Neulingsmodus) AUFZUSTELLEN. SIEHE VOR DEM MATCH FÜR INFORMATIONEN DARÜBER, WIE DAS GEMACHT WIRD.

SCHAUSPIELE

Dieser Modus ist ein weiterer Schritt hin zu einer vollen Weltmeisterschaft und stellt Ihnen die 32 internationalen Mannschaften vor, die das Spiel enthält. Sie können ein einzelnes Spiel mit jeder beliebigen Mannschaft gegen jede beliebige andere spielen. Die Mannschaften spielen gleich stark, wenn Sie **EQUAL SKILLS** auf dem Optionen-Bildschirm gewählt haben, doch sie haben ihre individuellen Geschicklichkeitsniveaus, wenn diese Option abgeschaltet ist - und das ist die Voreinstellung.

Ein Schauspiel muß grundsätzlich einen Sieger und einen Verlierer haben. Das heißt, daß es bei Unentschieden zuerst Verlängerung, dann Elfmeterschießen gibt.

WELTMEISTERSCHAFT

Dies ist der Modus, der Entscheidungsphase einer Weltmeisterschaft entspricht. Das heißt, es gibt 6 Gruppen von je 4 Mannschaften, die alle gegen alle spielen (insgesamt 36 Spiele), gefolgt von einer Serie von 15 Ausscheidungsspielen für die letzten 16. Die Ligen sind voreingestellt, doch sie können geändert werden, wie oben im Abschnitt über Optionen beschrieben wurde. Bis zu 8 Spieler können ihre eigenen Mannschaften auswählen und das Turnier zusammen spielen. Nachdem Sie einmal die Option Weltmeisterschaft gewählt haben, fragt Sie das Spiel, wieviel Spieler insgesamt mitspielen werden. Wenn Sie mehr als 3 Spieler wünschen, wählen Sie die unterste Option, dann drücken Sie **links & rechts**, um die richtige Anzahl Spieler einzugeben.

Nachdem Sie sich für die Anzahl Spieler entschieden haben, wählt jeder Spieler eine Mannschaft aus. Es erscheint die Liste der verfügbaren Mannschaften, Sie können Sie durch Drücken auf oben und unten durchblättern. Auf dem PC können Sie mit der **HOME**-Taste an den Beginn der Liste springen, mit der **END**-Taste an das Ende. Drücken Sie **RETURN (FEUER)**, um die hervorgehobene Mannschaft zu wählen. Wenn jeder seine Mannschaft gewählt hat, beginnt die Liga-Sektion.

Das Spiel spielt gleichzeitig 2 Spiele in jeder Liga, bis jede Mannschaft in jeder Liga einmal gegen jede andere gespielt hat. Jedes Spiel kann entweder voll ausgespielt werden, oder Sie können nur das Ergebnis abrufen. Spiele, an denen kein menschlicher Spieler beteiligt ist, zeigen nur das Ergebnis. Spiele mit einem oder zwei menschlichen Spielern werden per Voreinstellung ganz ausgespielt. Sie können sich jedoch aussuchen, welche Spiele Sie spielen wollen und von welchen Sie nur das Ergebnis wünschen. Drücken Sie einfach rechts oder links, um zu wählen ob ein Spiel gespielt wird (**PLAY**) oder ob Sie nur das Ergebnis sehen wollen (**RESULT**).

Wenn Sie ein Spiel spielen wollen, und keine der beiden Mannschaften ist von einem menschlichen Spieler gewählt worden, müssen Sie zuerst **COMPUTER** auf dem Bildschirm abwählen, um damit dem Computer mitzuteilen, daß irgend jemand die Steuerung des Teams übernehmen wird. Siehe den Abschnitt **VOR DEM MATCH** für Information darüber, wie das gemacht wird.

Nach jedem Spiel drücken Sie **RETURN**, um zum nächsten überzugehen. Nach zwei Spielen in einer Gruppe wird die Ligatabelle angezeigt. Drücken Sie nochmals **RETURN**, um zur nächsten Gruppe überzugehen, oder **HOME/END** (nur PC), um zur nächsten Gruppe zu springen, in der ein Spiel gespielt (**PLAY**) wird.

Wenn alle Gruppenspiele gespielt sind, spielen die 16 besten Mannschaften (die ersten zwei in jeder Gruppe plus die vier weiteren mit der höchsten Punktzahl) eine Ausscheidungsrunde bis hin zum Weltmeisterschaftsendspiel selbst. Wenn diese Spiele nicht in der normalen Zeit entschieden sind, gibt es zwei Verlängerungshalbzeiten, die jede ein Drittel der normalen Halbzeit dauern, gefolgt von einem Elfmeterschießen, wenn es auch in der Verlängerung beim Unentschieden blieb.

VOR DEM MATCH

Dieser Bildschirm gestattet Ihnen, den Stil der beiden Mannschaften festzulegen.

In der PC-Version bewegen Sie die Hervorhebung mit den Pfeiltasten, wählen Sie Optionen mit rechts und links, bestätigen die Wahl mit **RETURN**.

In der Amiga-Version, benutzen Sie den Joystick für die Hervorhebung und **FEUER** zur Wahl.

TIME

Sie können Halbzeiten von 1, 3, 5 oder 10 Minuten Länge spielen.

CONTROL DEVICES (NUR PC)

Wählen Sie für jede Mannschaft die Steuerung mit Hilfe der Pfeiltasten und **RETURN**.

Sie können zwischen **KEYBOARD 1**, **KEYBOARD 2**, **JOYSTICK** und **MOUSE** wählen. Sie können auch **COMPUTER** wählen, was bedeutet, daß die Mannschaft vom Computer gesteuert wird.

SPECIAL MOVE (PC)

In der PC-Version stehen 6 Speziälschüsse zur Auswahl. Jeder hat seine besonderen Stärken und kann auf verschiedene Weise angewendet werden.

SPECIAL MOVE (AMIGA)

In der Amiga-Version stehen 9 Speziälschüsse zur Auswahl, wobei Powerschuß, Bananenflanke und Schnellschuß in zwei Versionen verfügbar sind: **FIXED** kann nur in der gegnerischen Hälfte verwendet werden, **FREE** dagegen überall.

Jeder Schuß hat seine besonderen Stärken und kann auf verschiedene Weise angewendet werden. Sie können hier auch **COMPUTER** wählen, was bedeutet, daß die Mannschaft vom Computer gesteuert wird. Siehe im Abschnitt **SPIELEN DES SPIELS**, wie die einzelnen Schüsse genau funktionieren.

FORMATION

Sie können aus fünf verschiedenen Formationen auswählen. Jede von ihnen macht einen deutlichen Unterschied dafür aus, wie Sie das Spiel spielen. Nur Mut, probieren Sie sie aus - Sie können nie sicher sein, welcher Stil Ihnen am besten liegt, wenn Sie nicht experimentieren.

NOVICE/PRO

Diese Option erlaubt es jeder Mannschaft zu wählen, ob der Ball an den Füßen des Spielers "kleben" bleibt oder nicht. Das Spiel ist viel interessanter, wenn Sie **PRO** wählen, nachdem Sie sich etwas eingespielt haben, doch **NOVICE** ist eine gute Option, wenn Sie zu Beginn Schwierigkeiten mit der Steuerung haben. Sie erlaubt auch einem neuen Spieler eine Chance gegen einen geübten Profi.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

Jetzt geht es richtig los. Empire Soccer 94 spielt sich schnell, wild und macht Spaß. Hier ist die Action, und hier erklären wir Ihnen, wie sie funktioniert:

Zu Beginn jedes Spiels wählt Mannschaft 1 (die Mannschaft unten auf dem Bildschirm) Kopf oder Zahl durch Drücken von rechts oder links. Wenn Sie ein 1-Spieler-Spiel spielen, haben Sie immer die Wahl. Die Mannschaft, die Kopf oder Zahl gewinnt, wählt die Hälfte für die erste Halbzeit durch Drücken von oben oder unten. Die Mannschaft, die den Münzwurf verloren hat, erhält den Anstoß.

Während des Spiels steuern Sie jeweils einen Spieler, der dadurch identifiziert wird, daß er seine Nummer aufgedruckt trägt. Es ist der dem Ball am nächsten befindliche aktive Spieler. Wenn dieser Spieler nicht auf dem Bildschirm ist, erscheint seine Nummer am Bildschirmrand in seiner Richtung. Wenn die Nummer blinkt (warten Sie in der Amiga-Version auf ein blinkendes SP-Symbol neben Ihrem Mannschaftsnamen), dann kann der Spieler seinen Speziälschuß loslassen. Siehe im Abschnitt **STEUERUNG** weiter unten, wie das geht. Ein gelber Punkt neben der Nummer zeigt an, daß der Spieler die gelbe Karte erhalten hat.

Die Anzeige unten auf dem Bildschirm zeigt die verbleibende Spielzeit in der laufenden Halbzeit, zusammen mit Torstand und Mannschaftsnamen. In der Amiga-Version erscheint die Zeitanzeige links auf dem Bildschirm. Wenn der Balken das Spielende erreicht hat, geht er über zur Nachspielzeit, die durch einen steigenden roten Balken angezeigt wird. Es hat keinen Sinn, Zeit mit vorgeplanten Operationen zu verlieren, wenn Sie gewinnen, da diese Extrazeit am Ende einfach aufaddiert wird.

Bei Halbzeit und Spielende sehen Sie einen Bildschirm mit Statistiken darüber, wie die beiden Mannschaften in unterschiedlichen Aspekten des Spiels dastehen. Schauen wir uns nun an, wie das Spiel gespielt wird.

DAS SPIEL - OFFENES SPIEL

KICKEN

Fußball besteht im Grunde darin, einen Ball in der Gegend herumzukicken. Und so geht das. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)**, wenn Sie im Ballbesitz sind. Stellen Sie sicher, daß Sie den Ball vor den Füßen haben, oder es funktioniert nicht. Je länger Sie die Taste drücken, desto härter wird der Schuß, bis zu einem Maximum, bei dem der Ball automatisch gekickt wird. Sie können den Ball auch anschneiden, indem Sie die Richtung drücken, in die der Ball abgelenkt werden soll.

Merken Sie sich gut, daß Drücken der Steuerfunktionen in die dem Ball entgegengesetzte Richtung den Effekt hat, den Ball höher zu kicken, während Drücken der Steuerfunktionen in die Richtung des Balls für einen flachen Schuß sorgt. Dies ist das allerwichtigste in der Steuerung, und Sie sollten es als erstes versuchen zu beherrschen.

ANGRIFFE

Wenn Sie den Ball nicht haben, dann tun Sie besser etwas dagegen. Drücken der **TASTE 2 (FEUER)** beim Laufen) läßt den Spieler, den Sie gerade steuern, mit einer Grätsche zwischen die Füße des Gegners rutschen. Dies ist sehr wirkungsvoll, um dem Gegner den Ball wegzunehmen, kann aber in dem Sinne riskant sein, daß Sie eine gute Chance haben, dabei ein Foul zu begehen. Versuchen Sie, Ihre Angriffe so zu timen, daß Sie den Spieler mit dem Ball kreuzen und ihn ihm sauber von den Füßen wegnehmen.

Der Schiedsrichter bestraft jedes Foulspiel, wenn er es sieht, verwenden Sie diese Angriffstechnik also mit Vorsicht.

KOPFBÄLLE

Kopfbälle bringen eine ganz neue Dimension in Ihr Spiel. Wenn der Ball in der Luft ist, ist Ihre einzige Option, ihn zu köpfen, doch es gibt eine Reihe von verschiedenen Kopfbällstilen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Wenn der Spieler läuft, doch weit vom Ball entfernt ist, dann drücken Sie **TASTE 2 (FEUER)** und er wird versuchen, sich an den Ball heran zu hechten. Dies ist der stärkste Kopfball, er kann aber nur in Laufrichtung ausgeführt werden.

Wenn der Spieler läuft, aber nahe am Ball ist, wird er versuchen, ihn zu köpfen, während er läuft. Wenn er steht, springt er einfach nur in die Höhe. Die beiden letzteren Kopfbällarten können in alle Richtungen ausgeführt werden, indem Sie die Richtungssteuerung verwenden, und zwar während Sie den Ball köpfen. Drücken Sie einfach die Richtung, in die der Kopfball gehen soll, und schießen Sie damit brillante Tore, sogar mit Kopfball rückwärts.

PÄSSE

Pässe sind eine Kunst. Den Ball in Bewegung zu halten, ist die elegante Art, Fußball zu spielen und in Empire Soccer 94 ist es auch eine sehr effektive. Nach ein bißchen Übung sollten Sie in der Lage sein, Bälle zu stoppen und reibungslos zu passieren.

Um den Ball zu stoppen, HALTEN Sie **TASTE 1 (FEUER)**, bevor der Ball an die Füße Ihres gewählten Spielers gelangt. Das heißt, wenn der Ball bei ihm ankommt, bleibt der Spieler stehen und stoppt den Ball. Sie haben dann ca. 1 Sekunde Zeit, um den Spieler in eine andere Richtung zu drehen, indem Sie die Richtungssteuerung verwenden, bevor Sie die Taste loslassen, um den Ball abzuspielen. Obwohl Sie den Spieler vielleicht nicht sehen können, zu dem der Paß gespielt wird, gibt Ihnen Ihre gewählte Formation ein gutes Gefühl dafür, wo sich die einzelnen Spieler befinden.

Diese Technik müssen Sie unbedingt beherrschen, wenn Sie gegen die allerbesten Computermannschaften antreten.

FERSENKICK

Diese Option gibt es nur auf dem Amiga. Umkehren des Joysticks mit dem Ball läßt den Spieler ihn hinter sich zurückspielen. Dies ist eine schwierige Übung, da Sie normalerweise dem Spieler nach vorn vorausschauen. Versuchen Sie sich daran zuerst im NOVICE-Modus, bevor Sie sich in PRO daranwagen.

FALLRÜCKZIEHER

Diese Option gibt es nur auf dem PC. Es ist der spektakulärste Schuß von allen.

Wenn der Ball sich über und hinter Ihrem Spieler befindet, dann läßt ein Druck auf **TASTE 1** einen herrlichen Fallrückzieher schießen. Diesen Schuß kann man nicht so ganz genau zielen, doch Sie haben eine gute Chance, ein Tor damit zu schießen, wenn Sie sich in einer guten Ausgangsposition befinden.

Wenn Sie mit so einem Fallrückzieher ein Tor geschossen haben, müssen Sie folgendes tun: legen Sie die Steuerung aus den Händen, laufen mit hochgehobenen Armen 5 Sekunden lang im Zimmer herum, und schreien dabei ganz laut "YEEEEAAAAHHH".

Wenn Sie zu zweit spielen, stellen Sie lieber vorher sicher, daß Ihr Gegner ein Gemütsmensch ist, sonst könnte es Verletzte geben. Wenn er/sie ein echter Gemütsmensch ist, wiederholen Sie das Tor so oft er/sie es erlaubt, ohne Ihnen an den Kragen zu gehen.

Viel Vergnügen!

DAS SPIEL - SPEZIALSCHÜSSE

Diese werden durch **TASTE 2 (FEUER)** wenn SP blinkt) aktiviert. Es gibt 6 (9 auf dem Amiga) Speziälschüsse, die Sie für Ihre Mannschaft wählen können. Ein Speziälschuß ist für alle Ihre Spieler verfügbar, kann aber nur ausgeführt werden, wenn die Nummer über dem Kopf des Spielers blinkt (wenn das SP-Symbol neben dem Mannschaftsnamen blinkt). Nachdem Sie einen Speziälschuß ausgeführt haben, vergeht eine kurze Zeit, bis Sie ihn wieder zur Verfügung haben. Jeder Schuß hat seine besonderen Stärken, wie wir im folgenden skizzieren:

POWERDRIVE

Dies ist ein sehr kraftvoller Schuß ohne Anschneiden. Er kann benutzt werden, um den Ball schnell feldaufwärts zu bringen oder einige erstaunliche Tore zu schießen.

Versuchen Sie einen Powerdrive aus einem Winkel von 45° auf das Tor und versuchen Sie, den Torwart in einem Augenblick der Unaufmerksamkeit zu überraschen. Und laufen Sie einem Powerdrive gegen den Torwart immer sofort nach, da er den Ball vielleicht nicht festhalten kann.

SNAP SHOT

Bei diesem Schuß dreht sich der Spieler und plazierte einen niedrigen harten Schuß auf das Tor. Es ist unwichtig, in welche Richtung der Spieler zeigt, wenn Sie die Taste drücken.

Dieser Schuß ist sehr nützlich, besonders für Anfänger, da er einen Schuß auf das Tor, oder wenigstens ganz in die Nähe davon, garantiert.

BANANA SHOT

Die Bananenflanke ist ein ganz speziell angeschnittener Schuß. Sie läßt den Ball automatisch gegen die Netzecke gehen, egal in welche Richtung der Spieler zeigt, bis hin zu einem Anschnitt von 90°.

Bananenflanken sind gut geeignet, den Ball von einem engen Winkel aus ins Netz zu platzieren.

SUPER BARGE

Dies ist für Leute mit etwas gewalttätigerer Natur. Wenn die Super Barge Remperei aktiviert ist, blinkt der gewählte Spieler für eine kurze Zeit, während der er jeden Spieler überrennt, der ihm in den Weg kommt, und die bleiben eine schöne Zeitlang am Boden. Der Schiedsrichter bestraft dies nicht.

Vorsicht. Sie können dabei genauso gut auch Ihre eigenen Spieler ummähen.

SPEED BURST

Dies gibt Ihrem Spieler für kurze Zeit Extrageschwindigkeit. Versuchen Sie einmal, damit in spektakulärer Weise die Verteidigung zu durchbrechen.

Stellen Sie sicher, daß Sie auf diese Geschwindigkeit auch vorbereitet sind, sonst landen Sie auf einmal weit außerhalb des Spielfelds!

SUPER DRIBBLE

Hierbei "klebt" der Ball an den Füßen des Spielers und beschleunigt ihn auch für eine kurze Zeit. So können Sie schnell und gewandt um andere Spieler und auch den Torwart herumdröbeln.

Sehr wirkungsvoll, wenn Sie sich in Tornähe befinden.

*HINWEIS: NOVICE-MODUS BEDEUTET, DASS DIE GESAMTE
MANNSCHAFT PERMANENT IM SUPER DRIBBLE MODUS IST,
SO DASS DIESE OPTION NICHT SO WICHTIG IST, DOCH DER
GEWINN AN SCHNELLIGKEIT KANN EINEN
UNTERSCHIED AUSMACHEN.*

DAS SPIEL - GEPLANTE SCHÜSSE

FREISTOSS

Ein schlecht ausgeführter Angriff wird durch einen vom Schiedsrichter verhängten Freistoß geahndet. Ein Kreuz zeigt die Richtung, in die der Schuß gehen soll. Diese Richtung kann durch Druck auf rechts und links geändert werden.

Drei Arten von Schüssen können beim Freistoß verwendet werden:

NORMALER SCHUSS

Der normale Schuß **TASTE 1 (FEUER drücken und gedrückt halten)** hat als Ergebnis einen normalen Schuß, dessen Kraft jedoch besser kontrollierbar ist. Es braucht zweimal so lange, um beim Freistoß die maximale Wucht zu erreichen, so daß Sie die Stärke präziser beurteilen können. Sie können den Ball auch anschneiden.

PASS

Wenn Sie **TASTE 2 drücken (einmal kurz) (FEUER einmal kurz)**, versucht der Spieler einen Paß zum nächsten Spieler, der sich in seiner Richtung befindet. Die ist für subtilere Spieler, die nicht einfach nur so hart losschießen wollen, wie sie können!

SPEZIAL

Mit **TASTE 2** (langer Druck) sind auch die drei Spezialschüsse Bananenflanke, Schnellschuß und Power Drive verfügbar.

ECKBALL

Ecken werden in derselben Weise ausgeführt wie Freistöße (siehe oben). Passen Sie gut auf die Wucht des Schusses auf, um einen guten Schrägpaß in den Strafraum zu landen.

EINWURF

Beim Einwurf steuern Sie den Zielspieler, nicht den Spieler mit dem Ball, um den Winkel zu bestimmen, mit dem Sie den Einwurf ausführen. Die Nummer des Zielspielers über seinem Kopf ist hervorgehoben, und Sie können ihn umherbewegen, um ihn in eine gute Position zu bringen. Dann gibt es zwei Arten von Einwürfen:

LANGER EINWURF

Mit **TASTE 1 (FEUER)** drücken und gedrückt halten) machen Sie einen langen Einwurf, d.h. Sie werfen den Ball soweit Sie können in Richtung des Zielspielers. Die Richtung ist genau über dem Kopf des Zielspielers.

Die gegnerische Mannschaft kontrolliert einen Spieler, der den Zielspieler deckt.

VOR DIE FÜSSE

Mit **TASTE 2** (kurzer Druck) (**FEUER** kurzer Druck) können Sie versuchen, den Ball direkt vor die Füße des Zielspielers zu werfen.

ELFMETER

Elfmeter werden in völlig anderer Weise ausgeführt als alle anderen Schüsse.

Wenn ein Elfmeter verhängt wird, erscheint das Bild eines Tors mit zwei Pfeilen, die sich nach rechts und links und nach oben und unten bewegen. Der Pfeil rechts/links zeigt die Richtung des Schusses, der Pfeil oben/unten die Höhe. Der Spieler, der den Elfmeter schießt, muß **TASTE 1 (FEUER)** drücken, wenn die Pfeile in der gewünschten Position sind. Dies ist einzig und allein eine Frage von Timing.

Der Spieler, der den Torwart steuert, kann wählen, ob er nach rechts oder links grätschen oder nach rechts oder links hechten will. Er kann auch hochspringen, um den Elfmeter zu halten. Und so wird das gesteuert:

Links grätschen
Rechts grätschen
Links hechten
Rechts hechten
Springen

Kurz auf links (Links und Feuer)
Kurz auf rechts (Rechts und Feuer)
Links und gedrückt halten (Links)
Rechts und gedrückt halten (Rechts)
Keine Steuerfunktion drücken

TORWART

Torwarte werden normalerweise vom Computer kontrolliert und tun ihr Bestes, um alle Bälle zu halten, die ihnen in die Quere kommen. Die Geschicklichkeit des Torwarts hängt vom Geschicklichkeitsniveau der Mannschaft ab, in der er spielt. Ein Torwart in einem Team niedriger Geschicklichkeit läßt unter Umständen sogar ein paar "weiche" Tore rein.

Von Zeit zu Zeit wird der Torwart direkt vom Spieler gesteuert, und zwar:

ABSCHLAG AUS DER HAND

Wenn der Torwart den Ball auffängt, muß er ihn entweder hinaus kicken oder rollen. Wenn der Ball ihm dagegen von einem seiner eigenen Spieler zugespielt worden ist, nimmt er den Ball NICHT mit den Händen auf, sondern dribbelt damit. Auf diese Weise können Sie den Torwart aus dem Torraum herausbewegen und sogar Tore schießen lassen! In der Amiga-Version kann der Torwart seinen Torraum nicht verlassen.

Mit dem Ball in den Händen muß der Torwart 4 Schritte im Strafraum machen und dann den Ball entweder abschlagen oder den Ball einem Spieler zurollen. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)** drücken und gedrückt halten), um den Ball feldabwärts abzuschlagen oder **TASTE 2 (FEUER)** kurzer Druck), um den Ball dem nächsten Spieler in der Richtung zuzurufen, in die er schaut.

TORSCHÜSSE

Torschüsse werden genauso behandelt wie andere geplante Schüsse, wie z.B. der Freistoß (siehe oben).

ELFMETER

Elfmeter sind ein Spezialfall und oben bereits beschrieben worden.

WEITERE FEATURES IM SPIEL

Zu jedem Zeitpunkt kann das Spiel durch jeden der Spieler pausiert werden, woraufhin dann einige Optionen zur Verfügung stehen. Wenn einer der Spieler **ESCAPE (P)** drückt, hält das Spiel an. Nochmaliger Druck auf **ESCAPE (P)** läßt das Spiel weitergehen.

Wenn das Spiel pausiert ist, haben Sie die Auswahl zwischen einigen Optionen, die wie üblich mit den Richtungssteuerungen und **TASTE 1 FEUER (FEUER)** gewählt werden.

REPLAY

Sie können zu jeder Zeit ein Replay der letzten 10 Sekunden des Spiels zeigen. Nachdem Sie diesen Modus gewählt haben, können Sie das Replay steuern, indem Sie die folgenden Videosteuerungselemente verwenden, die unten rechts auf dem Bildschirm gezeigt werden. Sie entsprechen dem folgenden:

	IBM PC	AMIGA
Play	Rechts	Rechts
Rewind	Links	Links
Pause	Oben	FEUER (AUS/EIN)
Schritt zurück	-	Joystick nach oben (in Pause)
Schritt vorwärts	-	Joystick nach unten (in Pause)
Einzelschritt	Unten	-

Spiele Sie Ihre besten Tore nicht allzu häufig ab, wenn Sie sich Ihren Gegner nicht zum Erzfeind machen wollen.

FORMATION

Sie können Ihre Formation zu jeder Zeit im Spiel ändern. Benutzen Sie einfach **links und rechts**, um Ihre neue Formation zu wählen, dann **PLAY (FEUER drücken)**, um zu den Optionen zurückzukehren.

AUSWECHSELN

Im Verlauf eines Spiels können Sie 2 Ihrer Spieler auswechseln. Der neue Spieler wird für Sie automatisch ausgewählt. Es ist eine gute Idee, gegen Ende des Spiels auszuwechseln, wenn einige Ihrer Spieler langsam müde werden oder wenn Sie schon gelbe Karten haben, um einen Platzverweis zu vermeiden. Spieler mit gelben Karten haben einen kleinen gelben Punkt neben ihrer Nummer.

RESTART

Dies startet das laufende Spiel neu. Bevor Sie dies tun, vergewissern Sie sich ob Sie das auch wirklich wollen.

VERBESSERN SIE IHR GESCHICK

- 1) Meistern Sie Ihre Pässe. Dies wird Ihr Spiel massiv verbessern.
- 2) Der Schiedsrichter kann nicht überall gleichzeitig hinsehen. Sie können mit einem fiesen Foul ungestraft davonkommen, wenn er gerade woandershin sieht.
- 3) Besonders in langen Spielen, versuchen Sie Spieler auszuwechseln, die eine gelbe Karte haben, um deren Platzverweis zu vermeiden.
- 4) Wenn Sie den Ball zu Ihrem Torwart zurückspielen, nimmt er ihn nicht mit den Händen auf, sondern dribbelt mit dem Ball. Versuchen Sie, Ihren Torwart ein Tor schießen zu lassen!
- 5) Finden Sie die Formation der gegnerischen Mannschaft heraus und suchen Sie sich eine für Ihre Mannschaft, die dagegen wirksam ist. Beherrschung des Mittelfelds kann dabei sehr wichtig sein.

DIE MANNSCHAFTEN

ARGENTINA	IVORY COAST
BELGIUM	JAPAN
BOLIVIA	MEXICO
BRAZIL	MOROCCO
BULGARIA	NIGERIA
CAMEROON	NORWAY
CANADA	ROMANIA
COLOMBIA	RUSSIA
DENMARK	SAUDI ARABIA
EIRE	SCOTLAND
ENGLAND	SOUTH KOREA
FRANCE	SPAIN
GERMANY	SWEDEN
GREECE	SWITZERLAND
HOLLAND	USA
ITALY	WALES

empire[®]
S O F T W A R E