

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE
FUßBALLSIMULATION



CBM AMIGA

ocean[®]

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION

WILLKOMMEN!

Willkommen zu LOTHAR MATTHÄUS - Der interaktiven Fußballsimulation.

Diese Anleitung wurde produziert, um sicherzustellen, daß Sie das Beste aus diesem Qualitätsprodukt erhalten. Sollten Sie entweder das Spiel oder die beiliegenden Erläuterungen nicht zufriedenstellen, so zögern... Sie bitte nicht uns dies mitzuteilen und uns die Gründe für Ihre Unzufriedenheit zu nennen. Dies soll dazu dienen, eventuelle Fehler in Zukunft zu verhindern. Meinungen und Beschwerden schicken Sie bitte entweder an:

The Project Manager, Lothar Matthäus, Ocean Software Ltd., Eastgate, 2 Castle Street, Castlefield, Manchester, M3 4LZ

oder die deutsche Vertretung:

Bomico Entertainment Software, Stichwort: Lothar Matthäus, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Deutschland. Tel.: 06107/62067 (Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr)



COPYRIGHT ANMERKUNG

Dieses Computerprogramm und seine beiliegenden Erläuterungen unterliegen nationalen und internationalen Copyright Gesetzen. Die Speicherung des Programms und der Erläuterungen in einem Speichersystem, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Veröffentlichung und öffentliche Vorführung sind ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Ocean Software Ltd. verboten. Alle Rechte der Autoren und Inhaber sind weltweit geschützt.

Ocean Software Ltd, Eastgate, 2 Castle Street, Castlefield, Manchester M3 4LZ. Tel: 061 832 6633, Fax: 061.

ACHTUNG!

Disketten sind, genau wie Kassetten, magnetische Datenträger. Setzen Sie die Disketten deshalb keinen Röntgenstrahlen oder starken magnetischen Strömungen aus, da die Daten sonst gelöscht werden könnten. Versuchen Sie auch nicht, die Daten auf den Disketten zu kopieren. Sie könnten die Disketten beschädigen und das Programm dadurch verlieren.

INHALTSANGABE

PACKUNGSINHALT.....	4
LADEN VON LOTHAR MATTHÄUS.....	4
LADEPROBLEME.....	4
DAS HAUPTMENÜ.....	5
OPTIONEN.....	6
MANNSCHAFTEN.....	8
FREUNDSCHAFTSSPIELE.....	10
POKALSPIELE.....	12
LIGEN.....	13
TAKTISCHER EDITOR.....	15
WAS SIE WÄHREND DES SPIELS ERWARTET.....	17
DIE STEUERUNG DER SPIELER.....	17
VIDEO WIEDERHOLUNG.....	21
TASTATURSTEUERUNG WÄHREND DES SPIELS.....	23
SPIELHINWEISE.....	23
MITWIRKENDE.....	23

PACKUNGSINHALT

Zusammen mit dieser Anleitung, sollten sich in der Verpackung noch zwei Disketten mit "Lothar Matthäus" darauf befinden. Wir schlagen Ihnen vor, diese Disketten immer "schreibgeschützt" zu lassen, indem Sie den Plastik-Schuber in der Ecke nach oben schieben, so daß ein "Loch" entsteht.

DAS LADEN VON LOTHAR MATTHÄUS

Schließen Sie Ihren Computer so an Ihren Monitor an, wie es in Ihrer Bedienungsanleitung erklärt ist. Stecken Sie einen Joystick in den Port 02 Ihres Amigas. Möchten Sie das Spiel zu zweit genießen, so schließen Sie den zweiten Stick in Port 01 an.

Sollte Ihr Computer eingeschaltet sein, so schalten Sie ihn bitte jetzt aus. Warten Sie bitte mindestens 30 Sekunden, bevor Sie ihn wieder einschalten. Dies wird evtl. im Speicher vorhandene Viren vernichten und das Risiko einer Infektion der Disketten, und dem damit verbundenen Verlust Ihres Lothar Matthäus Spiels, vermindern.

Legen Sie Disk 01 von Lothar Matthäus in das interne Laufwerk ein. Das Programm wird nun automatisch geladen. Wenn Sie aufgefordert werden, Disk 02 einzulegen, tun Sie dies bitte.

LADE PROBLEME

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß Sie Lothar Matthäus nicht laden können, schalten Sie Ihren Computer bitte aus, und entfernen Sie alle externen Peripheriegeräte, wie z.B. Drucker. Lassen Sie aber auf alle Fälle den Monitor oder Fernseher angeschlossen. Wiederholen Sie den Vorgang nun noch einmal.

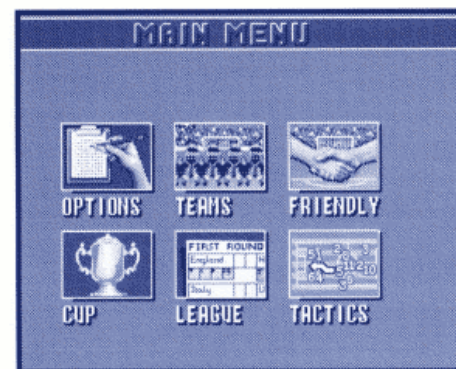
Sollten Sie immer noch Probleme haben Lothar Matthäus zu laden, so schicken Sie bitte die fehlerhaften Disketten in einem gepolsterten Umschlag zusammen mit Ihrem Namen und der Adresse an unten stehende Adresse. Um uns bei der Fehlersuche zu helfen, geben Sie bitte so viel Details wie möglich über Ihre Rechnerkonfiguration (evtl. RAM Erweiterungen nicht vergessen) an.

Schicken Sie das Paket an:

LOTHAR MATTHÄUS REPLACEMENTS , Ocean Software Ltd, Eastgate, 2 Castle Street, Castlefield, Manchester M3 4LZ. Ocean Software Ltd wird Ihnen die defekten Disketten binnen 28 Tagen nach Erhalt ersetzen.

DAS HAUPTMENÜ

Sie werden merken, daß Lothar Matthäus fertig geladen wurde, wenn das Hauptmenü erscheint. Diskette 02 muß während des Spiels im internen Laufwerk bleiben, es sei denn Sie möchten die Vorteile der Lade und Speicher Funktion benutzen.



Vom Hauptmenü aus, können Sie das Spiel auf Ihre Bedürfnisse zuschneiden oder eine der verschiedenen Spielarten wählen.

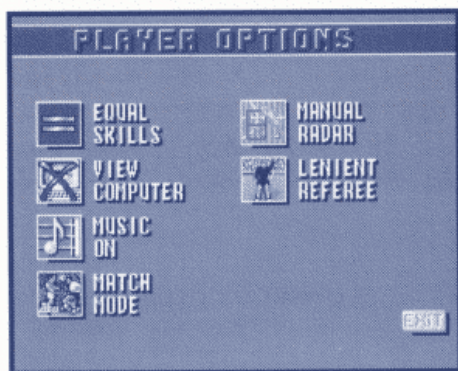
Es werden sechs verschiedene Optionen angezeigt. Eine Option wird angewählt, indem Sie sie mit dem Handzeiger anklicken.

Benutzen Sie den Joystick in Port 02 zum bewegen des Zeigers. Drücken Sie den Feuerknopf um die Option zu wählen. Alternativ hierzu können Sie die Maus benutzen, wenn diese in Port 01 eingesteckt ist. Benutzen Sie die linke Maustaste um eine Option anzuwählen. Wenn Sie die EXIT Option in der rechten unteren Ecke sehen, so können Sie mit dieser in das vorherige Menü zurückkehren.

OPTIONEN

Es gibt zwei verschiedene Arten von Optionen. SPIELER OPTIONEN (wird benutzt, um die Spieleigenschaften nach Ihren Vorstellung zu justieren), und die VIDEO WIEDERHOLUNGEN (um die Wiederholungen nach Ihren Vorstellungen einzustellen).

SPIELER OPTIONEN



GLEICHE EIGENSCHAFTEN

Alle Spieler bei beiden Teams haben identische Attribute und werden nicht müde. Um ein realistischeres Match zu erzielen, wählen Sie INDIVIDUELLE EIGENSCHAFTEN und benutzen sie die MANNSCHAFTS Option (siehe Seite 10) im Hauptmenü um die Spielermerkmale individuell einzustellen.

DEM COMPUTER ZUSCHAUEN

Wenn Sie dem COMPUTER gegen COMPUTER Spiel einer Liga nicht zuschauen möchten, so schalten Sie diese Option bitte aus. Wenn dieses Icon durchgestrichen ist, so bedeutet dies, daß die Option ausgeschaltet ist.

MUSIK AN

Wenn Sie die Musik nicht hören möchten, so wählen Sie bitte MUSIK AUS

SPIEL MODUS

Entscheidet, ob das gegnerische Team aktiv spielt oder nicht. Wählen Sie den Übungsmodus, um gegen einen Torwart zu spielen.



RADAR MODUS

Sie können eine automatische oder manuelle Radaranzeige wählen. Im manuellen Modus wird der Radar immer auf der linken Seite der Anzeige sein. Im automatischen Modus wird sich der Radar immer der Position des Balles anpassen. Dort wo der Ball nicht ist, ist der Radar.

SCHIEDSRICHTER MODUS

Im Unterschied zum richtigen Fußball, können Sie bei diesem Spiel einen von drei Schiedsrichtern auswählen. Es stehen ein sehr liberaler, ein normaler und ein sehr strenger Schiedsrichter zur Auswahl.

PASS MODUS

Lothar Matthäus bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr Passsystem im Spiel individuell auf Ihre Bedürfnisse einzustellen. Das Passsystem besteht aus drei Hauptmodis: PingPass, PunktPass und CursorPass. Durch die Benutzung dieser drei Icons ist jede Kombination Ihres Passspiels möglich. Auf jeden Fall wird aber einer dieser Modi gewählt werden.

VIDEO WIEDERHOLUNGEN



EIN FILE LADEN

Eine vorher abgespeicherte Wiederholung muß von Diskette geladen werden. Es wird ein Fenster mit einer Auflistung der vorhandenen Filenamen erscheinen. Benutzen Sie den Handzeiger um eines dieser Files auszuwählen, und klicken Sie dann LADEN an. Wählen Sie ABBRECHEN, wenn Sie kein File laden möchten. Die Pfeile auf der rechten Seite des Fensters dienen dazu, die verschiedenen Filenamen anzusehen.



WIEDERHOLUNG ANSEHEN

Sollten Sie noch kein File geladen haben, werden Sie nun dazu aufgefordert. Sie werden nach dem erfolgreichen Laden die Wiederholung so sehen, als ob sie gerade im Moment spielen. Alle normalen Video Kontrollen funktionieren, und Sie können die Wiederholung verlassen, indem Sie R drücken (ESC hat dieselbe selbe Funktion).

EINE DISKETTE FORMATIEREN

Benutzen Sie eine leere Diskette. Vergewissern Sie sich, daß der Schreibschutz der Diskette aus ist. ACHTUNG: Dieser Vorgang wird alle Daten auf der Diskette formatieren. Sie können die formatierte Diskette auf keine andere Weise verwenden, ohne daß Sie die Daten darauf zerstören.

AUTO WIEDERHOLUNG

Sollten Sie nach einem erfolgreichen Torschuß die Wiederholung nicht sehen wollen, so stellen Sie diese Option bitte ab. Wenn das Icon durchgestrichen ist, heißt das, daß die Funktion ausgeschaltet ist.

VOGELPERSPEKTIVE

Die Wiederholung wird automatisch aus der Vogelperspektive gezeigt - oder der Seitenansicht, wenn Sie SEITENANSICHT gewählt haben. Sie können den Blickwinkel natürlich auch während der Ansicht verändern.

MANNSCHAFTEN

Ihnen gefällt also die Aufstellung Ihrer Mannschaft nicht ! In diesem Menüpunkt können Sie die Mannschaften nach Ihren Vorstellungen verändern. Manipulieren Sie die Eigenschaften der Spieler, oder geben Sie ihnen neue Namen. Die Ergebnisse können für einen späteren Zeitpunkt auf Diskette abgespeichert werden.



Benutzen Sie den Handzeiger um die Mannschaft zu wählen, die Sie verändern möchten. Wählen Sie das Land Ihrer Wahl aus den fünf Flaggen im unteren Bereich des Bildschirms (von links nach rechts England, Spanien, Italien, Deutschland und Frankreich). Alternativ hierzu, können Sie den Computer eine Mannschaft für sich aussuchen lassen - wählen Sie hierzu die AUTO-Option (in der rechten unteren Ecke des Bildschirms).

Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, klicken Sie das OK Icon an. Wenn nicht, wählen Sie die Mannschaft erneut an, und klicken Sie dann eine neue an.

Ein neuer Optionsbildschirm wird erscheinen



MANAGER

Um zu entscheiden, ob die Mannschaft von einem menschlichen Spieler oder dem Computer gesteuert wird, wechseln Sie das Wort COMPUTER zu SPIELER und umgekehrt. Benutzen Sie die großen Pfeile, um die anderen Mannschaften anzusehen (in alphabetischer Reihenfolge). Wenn Sie am Ende oder am Anfang der Liga angelangt sind, wird automatisch die folgende oder vorherige Landesliga angezeigt.

EIN FILE LADEN

Laden Sie Mannschaften von der erstellten Lothar Matthäus Mannschafts Diskette.

EIN FILE SICHERN

Sichern Sie den momentanen Status Ihrer Mannschaft auf die Lothar Matthäus Mannschafts Diskette.

EINE DISKETTE FORMATIEREN

Benutzen Sie eine leere Diskette. Vergewissern Sie sich, daß der Schreibschutz der Diskette aus ist. **ACHTUNG:** Dieser Vorgang wird alle Daten auf der Diskette formatieren. Sie können die formatierte Diskette auf keine andere Weise verwenden, ohne daß Sie die Daten darauf zerstören.

MANNSCHAFT AUSWÄHLEN

Es gibt 17 Spieler in einer Mannschaft. Sie können allen Spielern neue Namen geben und Ihre Eigenschaften verändern. Benutzen Sie den Handzeiger um einen Spieler aus der Liste zu wählen. Sein Name wird unterhalb des Mannschaftsnamens angezeigt. Klicken Sie den Spielernamen an. Ein weißer Kasten wird ihn ersetzen. Mit dem Keyboard können Sie nun einen neuen Namen eingeben. Drücken Sie RETURN wenn Sie fertig sind.

Um festzulegen, wie gut die Mannschaft spielt, hat jeder Spieler seine persönlichen Eigenschaften. FITNESS, SCHNELLIGKEIT, GESCHICK, WENDIGKEIT. Die roten Balken links davon zeigen die Stärke der jeweiligen Attribute an. Je länger der rote Balken, umso stärker ist diese Eigenschaft. Wählen Sie einen Balken, um den Wert hoch oder runter zu setzen.

Benutzen Sie die RÜCKGÄNGIG Option um Ihren letzten Zug zu widerrufen.

Um einen Spieler von einer Position zu einer anderen zu bewegen, wählen Sie einen Spieler (z.B.: '2'), wählen Sie die TAUSCH Option, und wählen Sie dann einen neuen Spieler (z.B.: '3').

FREUNDSCHAFTSSPIEL

Benutzen Sie den Handzeiger, um zwei Teams auszuwählen. Sie müssen nicht aus demselben Land stammen. Wenn Sie sich nicht entscheiden können, wählen Sie die AUTO Option, und der Computer wird zwei Mannschaften für Sie auswählen. Wenn Sie mit den



beiden Mannschaften zufrieden sind, klicken Sie OK an. Durch nochmaliges Anwählen der Mannschaft wählen Sie diese wieder ab. Beachten Sie bitte, daß Sie nicht zweimal die gleiche Mannschaft wählen können.

Ein neuer Optionsbildschirm wird erscheinen...



Benutzen Sie die großen Pfeile um die Mannschaften zu ändern. Um zu entscheiden, ob die Mannschaft vom Computer oder einem menschlichen Spieler kontrolliert wird, wählen Sie die Wörter COMPUTER oder SPIELER, um den jeweiligen Erfolg zu erzielen. Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, wählen Sie SPIEL BEGINNEN.

Ein neuer Optionsbildschirm wird erscheinen...

EIGENSCHAFTSLEVEL

Wählen Sie das jeweilige Bild, um die Stärke der Mannschaft in Punkte Reflexe und Intelligenz während des Spielens zu verändern. Der schwächste Wert ist '1', der stärkste ist '10'.

NORMALER PLATZBELAG

Verändern Sie den Belag durch die verschiedenen Icons, wie NORMAL, HART, SCHLAMMIG, NAB oder HALLENBELAG. Jeder Belag hat seine Vor- und Nachteile. Der SCHLAMMIGE Belag ist sehr langsam. Der HALLENBELAG hingegen ist sehr schnell.

NORMALES SPIEL

Spielen Sie alleine oder mit einem Freund, indem Sie MANNSCHAFTSSPIEL wählen.



VIER MINUTEN

Mit dieser Option können Sie die Spielzeit auf ACHT, SECHZEHN, ZWANZIG, VIERZIG oder NEUNZIG Minuten verlängern. Hiernach geht der Wert wieder zurück auf VIER.

KEIN WIND

Mit diesem Bild ist die Stärke des Windes einstellbar. Wählen Sie zwischen KEINEN, LEICHT, MITTEL oder STARKER WIND.

SPIELEN

Mit diesem Bild starten Sie das Spiel.

POKALSPIELE



Lothar Matthäus - Die Interaktive Fußballsimulation, bietet Ihnen die Möglichkeit, am Ocean Pokalspiel teilzunehmen. 32 Mannschaften wurden vorher ausgewählt, um in diesem 5 Runden Turnier im k.o. System zu gewinnen. Sie können aber auch Ihre eigenen Pokalregeln aufstellen und jedes beliebige Team aus den europäischen Ligen miteinbeziehen.

SPIELSTÄNDE

Dies zeigt den momentanen Status des Pokalspiels an. Durch Anklicken der Pfeile ober- und unterhalb der Liste können Sie selbige hoch- und runterscrollen lassen.

SPIEL STARTEN

Dies startet das eingestellte Spiel, mit den gewählten Mannschaften.

NEUE MEISTERSCHAFTEN

Durch Anwählen dieser Option können Sie das Design und den Spielablauf in Ihrem eigenen Pokalspiel einstellen. Wählen Sie die Anzahl der teilnehmenden Teams, indem Sie die jeweilige Nummer anklicken. Wählen Sie zwischen 2, 4, 8, 16, oder 32 Mannschaften, in einer Meisterschaft.

Danach entscheiden Sie sich für die Art der Meisterschaft. Für jede Runde wählen Sie die Anzahl der Spiele, die gespielt werden sollen. Sie können wählen, ob Tore, welche nicht zu Hause erzielt wurden, das Doppelte zählen. Sollten Sie bei einem Gleichstand Verlängerung wünschen - Kein Problem. Sie können auch Wiederholungen haben oder das Ergebnis durch Elfmeterschießen entscheiden.

Wenn Sie mit Ihrer Meisterschaft zufrieden sind, klicken Sie das OK Icon an. Danach werden Sie in der Lage sein, die Teams, welche an der Meisterschaft teilnehmen sollen, auszuwählen.

Durch das Anklicken von AUTO wird der Computer die noch freien Plätze mit Mannschaften belegen. Sie können Mannschaften aus allen Ligen der in Lothar Matthäus befindlichen Länder wählen.

FILE LADEN/FILE SICHERN/DISK FORMATIEREN

Diese Icons funktionieren so ähnlich wie diejenigen, welche für das Sichern von Teams und Wiederholungen verantwortlich sind, fungieren aber in Koordination mit dem jeweils gewählten Programmteil.

LIGA

Sie können sich entscheiden, ob Sie die anfänglich eingestellte Liga weiter spielen möchten oder ob Sie sich für eine neue, vielleicht sogar eine andere europäische Liga entscheiden. Zur Auswahl stehen Ligen aus England, Italien, Spanien, Deutschland oder Frankreich. Sie können sogar Ihre eigene, Ocean Liga aufstellen (siehe hierzu: NEUE MEISTERSCHAFT). Benutzen Sie den Handzeiger um die Wörter anzuwählen.

Für jede Spielsituation können Sie jedem Spieler individuelle Aufgaben zukommen lassen. Hierbei kommt es darauf an, ob Sie angreifen (also im Ballbesitz sind) oder in der Verteidigung sind (Sie sind nicht im Ballbesitz). Dies bezieht sich auf Abstoß, Torwartabstoß, linke Ecke und rechte Ecke. Um einen Spieler zu bewegen, klicken Sie die Nummer an, die für ihn steht, danach klicken Sie die gewünschte neue Position an. Dies wird bewirken, daß sich der Spieler nun auf der von Ihnen angegebenen Position befindet, sollte der richtige Zeitpunkt kommen.

Zusätzlich können Sie noch die Position des Spielers mittels der ZONEN Methode bestimmen. Wenn der Editor sich in diesem Modus befindet, können Sie eine der farbigen Zonen anklicken, um sie zu wählen. Dieser Abschnitt wird nun pulsieren und die Position des Spielers wird sich verändern. Die Position, auf der die Spieler sich nun befinden, sind ihre hauptsächlichen Positionen, sollte der Ball in diese Zone kommen. In diesem Fall können Sie die Position verändern.

In den einzelnen Zonen sehen Sie drei weiße Nummer, welche von einem Kreis eingeschlossen sind. Diese Nummern stehen für die Ziele der PING PASS Taktik. Nummer 1 ist hierbei die bevorzugteste Position. Wenn Sie das Spiel spielen, dann ist die Position, zu der sich der Ball begeben wird, abhängig von der Zone in der Sie sich befinden, und die Position des Icons, so wie sie im taktischen Editor plazierte wurde.

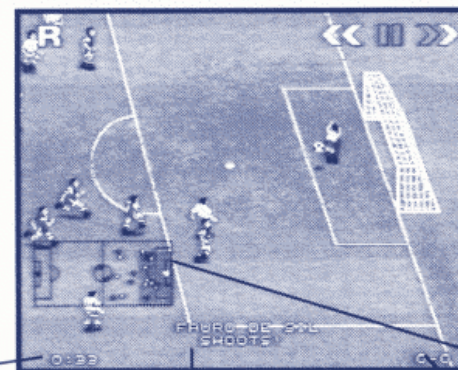
BITTE BEACHTEN: Sollte Ihnen der obige Abschnitt schwer verständlich erscheinen, dann wundern Sie sich nicht, denn er ist es. Haben Sie jedoch keine Angst, denn wir haben für alle Mannschaften bereits die Taktiken, und die Positionen der Spieler festgelegt. Dieser Editor ist nur dazu da, Ihnen die Möglichkeit zu geben, das Spiel noch mehr an Ihre Bedürfnisse anzupassen, sollten Sie das Verlangen dazu haben.

LADEN / SPEICHER VON TAKTIKEN

Diese Icons haben die gleiche Funktion wie unter Mannschaften und Wiederholungen, beziehen sich aber auf die gewählten Mannschaftstaktiken.

Die beiden Icons am unteren Rand des Bildschirms wechseln zwischen ANGRIFF oder VERTEIDIGUNG und ZONEN oder FESTEN Modus, genau wie oben beschrieben.

WAS SIE WÄHREND DES SPIELS ERWARTET



SPIELZEIT

INFORMATION

PUNKTE

RADAR

RADAR

Ein Überblick des Spielfeldes, welche die Position des Balles und der Spieler von beiden Mannschaften anzeigt. Der passgebenden Spieler und der Empfänger werden ebenfalls angezeigt. Der dunklere Abschnitt stellt den Spielbereich dar, welche im Moment auf dem Bildschirm zu sehen ist.

INFORMATION

Ein fortlaufender Kommentar wird geboten. Sie werden hierbei darüber informiert, welche Spieler frei für einen Pass sind, und deren ungefähre Position auf dem Rasen, welcher Spieler ein Tor geschossen hat sowie weitere Details, welche für den Spielablauf wichtig sind.

DIE STEUERUNG DES SPIELER

Sie können außer dem Torwart jeden Spieler Ihrer Mannschaft steuern (der Computer gibt sein Bestes um für Sie alles zu halten, was auf sein Tor zugeflogen kommt, es kommt jedoch auch auf seine Eigenschaften an). Sie werden vielleicht ein wenig Zeit brauchen, um mit der Steuerung zurecht zu kommen, aber es lohnt sich. Der leichteste Weg ist es, zuerst mit der SPIEL ÜBEN Funktion zu spielen.

Der Spieler, den Sie steuern wird durch seine Trikotnummer über seinem Kopf angezeigt - wenn er nicht im Ballbesitz ist. Sollte er im Ballbesitz sein, ist er ein passgebender Spieler und ein Pfeil erscheint über seinem Kopf (und über dem Punkt, welcher ihn auf dem Radar darstellt). Die Nummer oder der Pfeil ist entweder weiß oder schwarz - weiß für den Spieler, der seinen Joystick in Port 02 gesteckt hat.



Der Spieler welcher unter Ihrer Kontrolle steht ist nicht im Ballbesitz. Deshalb wird eine Nummer über seinem Kopf angezeigt.

* Drücken Sie den Feuerknopf um eine Grätsche auszuführen, wenn Ihr Spieler nicht im Ballbesitz ist.



Der Spieler den Sie steuern ist im Ballbesitz. über seinem Kopf erscheint ein Pfeil.

* Bewegen Sie den Joystick in eine beliebige Richtung, um den Spieler zu bewegen.

* Drücken Sie den Feuerknopf, um im Falle eines Ballbesitzes, den Ball zu schießen. Beachten Sie bitte, daß der Ball erst dann Ihren Fuß verläßt, wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen.

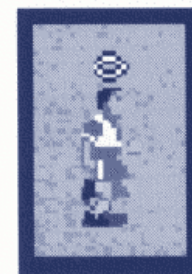
Eigentlich ist das noch nicht alles... Es gibt noch zwei andere Arten zu



Passen:
'Ping' Pass und Zeigen zum Passen.

'PING' PASS

Woher wissen Sie, zu wem Sie passen werden ? Der Spieler mit einem Kreis über seinem Kopf ist bereit, Ihren Pass zu empfangen. Er ist ein EMPFÄNGER. Der Pfeil über dem passgebenden Spieler zeigt die Richtung an, in der der Empfänger sich befindet. Sie werden außerdem noch ein leises 'PING' hören (aus diesem Grund 'PingPass'). Dieses Geräusch deutet Ihnen an, daß ein Empfänger ausgewählt wurde. Der Text im unteren Bereich des Bildschirms informiert Sie über den Namen des Spielers und seiner momentanen Position. Außerdem hat der Spieler auf dem Radar noch einen Kreis um sich herum.



Ein Spieler mit einem Kreis über seinen Kopf ist der Empfänger.

Wenn Sie den Feuerknopf nur kurz drücken, wird der Ball zum angegebenen Empfänger gespielt (bitte beachten: der Pfeil zeigt die ungefähre Richtung an, in der sich der Empfänger befindet). Sollte kein Empfänger ge'PING't sein, wird der Ball in die Laufrichtung geschossen.

Ein längeres Drücken des Feuerknopfes hat einen anderen Effekt...

ZEIGEN ZUM PASSESSEN

Wenn Sie aufhören den Joystick in eine Richtung zu drücken, ihn also in der Mitte belassen, wird sich der Spieler den Sie steuern weiterhin in diese Richtung fortbewegen.

* Halten Sie den Feuerknopf gedrückt.

* Drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie den Ball spielen



möchten. Der Pfeil über dem passgebenden Spieler wird sich dementsprechend verändern.

Der Pass wird nun zum angewählten Spieler ausgeführt.

SCHIESSEN!

Wenn sich der Joystick nicht in der Mitte befindet und Sie drücken den Feuerknopf, wird ein kleines Fadenkreuz auf dem Spielfeld und dem Radar erscheinen. Der Spieler, den Sie steuern, ist nun bereit den Ball zu schießen. Das Fadenkreuz wird nicht still stehenbleiben. Je nachdem in welche Richtung Sie den Joystick drücken, so bewegt sich auch das Fadenkreuz.

Wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen, wird der Ball in die Richtung des Fadenkreuzes geschossen (so wie es der Pfeil über dem Kopf des Spielers anzeigt). Je länger Sie den Feuerknopf halten, umso stärker ist der Schuß.

Die Position des Joysticks ist ausschlaggebend dafür, ob der Ball hoch, niedrig oder irgendwo im Mittelmaß gespielt wird.

- * Drücken Sie den Joystick nach **VORNE**, und lassen Sie den Feuerknopf dann los, um den Ball am Boden entlang zu spielen.
- * Drücken Sie den Joystick nach **HINTEN**, und lassen Sie den Feuerknopf los, um den Ball hoch zu spielen.
- * Drücken Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um den Ball anzuschneiden.

Sie können auch den **SCHUß** Modus benutzen, um direkt zu einem anderen Spieler zu spielen. Wenn Sie den Joystick nach **VORNE** gedrückt halten, und dann den Feuerknopf drücken, wird das Fadenkreuz wie oben erwähnt erscheinen. Sie können dieses Fadenkreuz bewegen, und dann den Knopf loslassen, um den Ball in die vorgegebene Richtung zu schießen.

Es gibt eine eingebaute **AUTOSCHUß** Funktion. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, während der Ball von einem Spieler zum anderen gespielt wird, wird der Empfänger, sobald er den Ball erhält, einen Schuß auf das Tor abgeben. Hierzu muß er aber in einer geeigneten Position sein. Sie können diese Funktion benutzen, um einige hervorragende Vorlagen zu Torschüssen zu erschaffen, und den Gegner schwitzen **20** lassen.



All dies mag sich etwas kompliziert anhören, aber mit etwas Übung geht Ihnen die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über, und Sie werden die Vorzüge nicht mehr vermissen wollen.

EINWURF! ECKE!

Sie können Einwürfe und Ecken nicht selbst durchführen. Ein Spieler, welcher vom Computer gesteuert wird, wählt immer automatisch den Spieler als Ziel, den Sie gerade steuern. Es wird zu einer kleinen Verzögerung vor der Durchführung kommen, es sei denn Sie drücken den Feuerknopf, um den Vorgang zu beschleunigen.

FREISTOß!

Wenn Sie nach einem Foul, den Feuerknopf bei einem zentrierten Joystick nicht gedrückt halten, wird ein Computerspieler die Durchführung übernehmen. Sollte sich der von Ihnen gesteuerte Spieler nicht bewegen, so wird der Computerspieler auf das Tor schießen, wenn er die Chance dazu hat. Andernfalls wird er den Ball einfach zum nächstehenden Spieler passen.

Wenn der Joystick zentriert ist, und Sie drücken Feuer, dann nehmen Sie den Freistoß an. Ein Fadenkreuz wird auf dem Spielfeld (und dem Radar) erscheinen. Sie brauchen nur noch den Joystick in die Richtung zu drücken, in die Sie den Ball schießen wollen. Dann drücken Sie bitte Feuer. Je länger Sie den Feuerknopf gedrückt halten, umso stärker ist der Schuß.

Bitte beachten Sie, daß das ein direkter Freistoß ist. Die gegnerische Mannschaft wird sofort eine Mauer bilden. Die Steuerung verhält sich so ähnlich, wie im **CURSORMODUS** um einen Pass zu machen.

ELFMETER!

Der Elfmeter wird mit einem Fadenkreuz gesteuert, ähnlich dem wie es schon während des Spiels zu sehen war. Dieses hier bewegt sich nur etwas langsamer. Auch hier haben Sie keine Möglichkeit den Torwart zu steuern.

VIDEO WIEDERHOLUNG

Die Wiederholungen, welche auf Video aufgezeichnet wurden, können benutzt werden, um die letzten 40 Sekunden des Spiels noch einmal anzusehen. Die Steuerung für den Videorecorder ist rechts oben im



Bildschirm zu sehen. Wenn das 'R' links oben gelb ist, dann sind diese Funktion zur Verfügung. Wenn es grau dargestellt ist, können Sie mit der Kamera über das Spielfeld fahren.

Bitte beachten: Die Länge an gespeicherten Wiederholungen kommt auf die Größe Ihres Speichers im Computer an.

STEUERUNG DER VIDEO WIEDERHOLUNG MIT DEM JOYSTICK

- * Drücken und halten Sie den Joystick LINKS, um schnellen Rücklauf zu aktivieren.
- * Drücken und halten Sie den Joystick RECHTS, um schnellen Vorlauf zu aktivieren.
- * Drücken Sie den Joystick nach UNTEN um PAUSE zu wählen, danach drücken Sie den Joystick nach OBEN um BILD für BILD Wiederholung zu haben.
- * Durch Drücken des Joysticks nach UNTEN, kehren Sie wieder zum Spiel zurück.
- * Drücken Sie den Feuerknopf, um den Blickwinkel auf das Spielfeld zu verändern.
- * Drücken Sie den Joystick in eine beliebige Richtung, um die Spielfläche anzusehen
- * Drücken Sie den Feuerknopf um wieder zu den Video Kontrollen zu gelangen.

ABSPEICHERN DER WIEDERHOLUNGEN AUF DISKETTE

Starten Sie die Wiederholungsfunktion. Spulen Sie zurück, bis zum gewünschten Anfangspunkt. Entfernen Sie Lothar Matthäus Disk 02 von Ihrem Laufwerk. Legen Sie eine formatierte Diskette in das interne Laufwerk. Drücken Sie 'F5', um die Wiederholung von dem Punkt an abzuspeichern, an dem Sie sich gerade befinden, bis zum Ende der Aufnahme. Beachten Sie bitte, daß die Wiederholung langsamer werden kann, wenn Sie zu detailliert ist. Vergessen Sie nicht diese Diskette wieder gegen Disk 02 von Lothar Matthäus auszutauschen, bevor sie weiterspielen.

TASTATUR STEUERUNG WÄHREND DES SPIELS

- * Drücken Sie Space um den Einlauf der Spieler auf das Spielfeld abubrechen.
- * Durch Drücken einer Shift Taste pausieren Sie das Spiel.
- * Mit der 'V' Taste können Sie während des Spiels oder einer Wiederholung zwischen den Perspektiven hin- und herschalten: Seitenansicht oder Vogelperspektive.
- * Die 'R' Taste aktiviert die Wiederholungsfunktion. Durch erneutes Drücken der 'R' Taste begeben Sie sich zurück zum Spiel.
- * Mit der 'ESC' Taste verlassen Sie das Spiel.
- * Mit 'P' können Sie den Radar auf die andere Seite des Spielfeldes bringen.

SPIELHINWEISE

- * Versuchen Sie nicht, den Ball einem anderen Spieler von hinten wegzunehmen, da dies meistens in einem Foul endet.
- * Ist der Spieler, den Sie steuern markiert, dann bewegen Sie sich schnell hin und her, um evtl. Verfolger abzuschütteln und dann sofort einen Pass zu schlagen.
- * Beachten Sie bitte, daß Sie zwei Spieler gleichzeitig kontrollieren, wenn Sie nicht im Ballbesitz sind.

MITWIRKENDE

PRÄSENTIERT VON....

Graham Blighe - Design & Code
Herman Serrano, Richard Beston - Visuals
Baz - Musik
Graham Blighe - SFX
Paul Flannagan, Roy - Qualitäts Kontrolle
C. Wangerin & R.Adam - Anleitung

Copyright © 1993 Ocean Software Ltd