Sportsimulation

Bestseller Games

trend

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet: www.trendverlag.de

Virengeprüft durch NetMinder

Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES

4 344023 312990 28

Ausgabe 28
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

Kick Off 97

in komplett deutscher

PC-Vollversion

PC-GAMES 79% „Kick Off 97 spielt sich erfrischend anders als die Konkurrenz.“

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

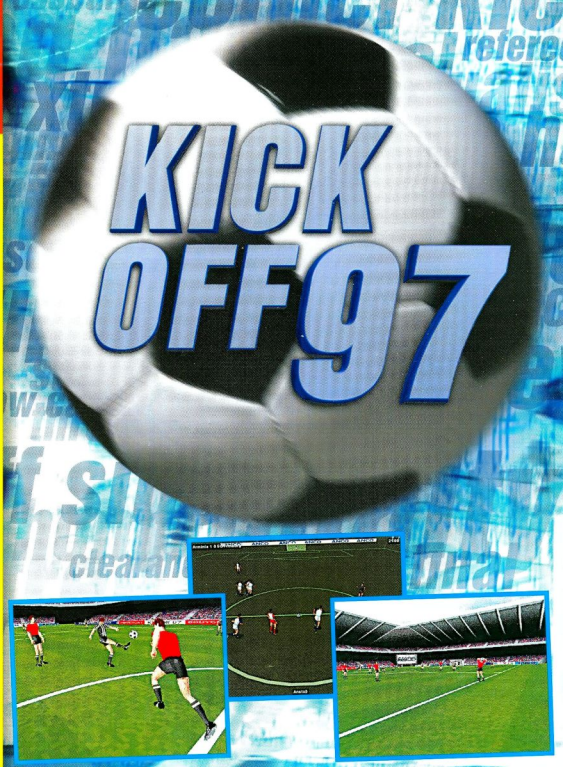
Fußball-Action in 3D- oder 2D-Ansicht

Gesprochene Kommentare

Weltmeisterschaft, Champions League, National-Ligen

307 Teams, 5200 Spieler

Gedruckte Anleitung





INHALT

Installation 4

Spielanleitung Kick Off 97

Hauptmenü 6
Spielsteuerung 6
Steuerung 8
Kader und Taktik 9
Vor dem Spiel 10
Tips für Anfänger 10
Freundschaftsspiel 10
Allgemeine Merkmale der Wettbewerbe 10
Ligen 27
Pokalspiele 28
Herausforderung 28
Idealteam aufstellen 28
Editor 28
Trikotdesign 29
Optionen vor dem Spiel 29
Training 30
Menüs während des Spiels 30
Wiederholung ansehen 32

Verschiedenes

Editorial 3
Inhalt 2
Impressum 2
CD-ROM-Cover 33
Vorschau 35
Lizenzurkunde 34











Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl
Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Str. 1, Tel. (07631) 360-550
Internet: http://www.trendverlag.de
E-Mail: bgred@trendverlag.de
Abo-Betreuung: abo@trendverlag.de, Tel. (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444
Hotline: 07631-360-300
Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS., Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360 500, Fax: (07631) 360-599
Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
Heftproduktion: Stephan Striegel, Tel. (07631) 360-502, Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

IMPRESSUM

Druck: Innenteil und Umschlag: Heckel, Nürnberg
Druckauflage: 61.000
Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben im Jahr
Verkaufspreis: (incl. 16% Mwst.) DM 12,99
Abo-Preis: DM 68,90 (6 Ausgaben incl. Versandkosten)
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto-Nr.: 159492
Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com

ANPFIFF

Wie der erfahrene Leser weiß, kommen die kleinen Bestseller Games aus Buggingen. Wo das liegt? Im schönen Markgräfler Land, von Reiseverkehrskaufleuten zweifelhaften Geschmacks auch als „Toskana Deutschlands" tituliert. Nun, die nächstgrößere, wenn auch nicht umwerfend große Stadt heißt nicht etwa Florenz, sondern Freiburg. Seit mehreren Jahren dürfte der beschauliche Ort auch in Fußballerkreisen ein Begriff sein: Der SC Freiburg hat es in der Bundesliga-Saison 98 zum zweiten Mal in die erste Liga geschafft. So, und damit ist mein Fußballwissen eigentlich schon fast erschöpft. Ich wüßte noch zu berichten, wo man den Trainer des SC gelegentlich beim abendlichen Bierchen treffen kann und welchen Italiener er bevorzugt. Außerdem konnte man dereinst vom umgebauten Freiburger Dreisam-Stadion Anteile erwerben, indem man ein Stück Stadiumsolardach mitfinanzierte. Damit hatte man gleichzeitig bessere Chancen, eine der heißbegehrten Dauerkarten zu ergattern.



Ein klägliches Wissen, ich gebe es zu, und es hat auch nur entfernt mit dem Spiel selbst zu tun. Hilfe mußte her – aber woher nehmen? Kollege Hohage ist, wenn man es recht bedenkt, schon seit Wochen nicht mehr ansprechbar, weil er mal in das eine, mal in das andere Strategiespiel versunken ist. Spricht man ihn an, erschrickt er und findet womöglich auf die Schnelle die Pausetaste nicht. Lieber nicht die Schuld einer verlorenen Mission auf sich laden. Mit Chef Strobel braucht man schon gar nicht zu rechnen, der interessiert sich für Bälle nur, wenn sie sehr klein und aus Metall sind und sich im Kugellager seines Bikes befinden. Hilflos muß man auf das Rennrad blicken, das inzwischen zum festen Redaktionsmöbel geworden ist, einzig mit dem Unterschied, daß ein Möbel nicht über Nacht verschwindet und erst am nächsten Morgen wieder auftaucht, sanft in den Raum geschoben vom Chefredakteur, der sich mit einer Art Strampelanzug verkleidet hat.
Hilfe von außen mußte her. Dauerkartenbesitzer. Menschen, die sich mit Begeisterung von ihrer Arbeit abhalten lassen, um mir zu erklären, was um Himmels Willen eine Blutgrätsche ist. Geduldig den Unterschied zwischen Volley, Ball lupfen und Ball heben darlegen. Ganz zu schweigen vom Aftertouch.
Man sollte sich seine Bekannten sorgfältig nach ihren Interessen auswählen. Es ist nie verkehrt, Hubschrauberpiloten und Fußballer zu kennen. Was steht als nächstes auf dem Programm? Ach ja, Autorennen. Ich blättere schon mal im Adreßbuch.

Ingrid Hoff



SCHNELLEINSTIEG

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

KICK OFF 97 kann unter MS DOS ab V. 5.0 oder Windows 95 betrieben werden, andere Betriebssysteme oder Emulationen wurden nicht getestet. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System alle sonstigen Voraussetzungen erfüllt (Heftrückseite).
Wenn Sie Windows 95 besitzen, sollten Sie die Installation für dieses Betriebssystem durchführen. Die DOS-Version wird dabei automatisch mitinstalliert, allerdings müssen Sie das Setup für die DOS-Variante manuell starten. Die Windows-Version benötigt kein gesondertes Setup.

Installation und Spielstart unter Windows 95



Wenn Sie sich nicht sicher sind, deaktivieren Sie das DirectX-Kästchen.

❶ Wenn Sie die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet haben, wird das Setup beim Einlegen der Heft-CD automatisch gestartet. Ist das nicht der Fall, dann klicken Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD auf *SETUP* doppelt.

❷ In der folgenden Dialogbox geben Sie an, wohin KICK OFF 97 installiert werden und ob *DirectX* mitinstalliert werden soll. Wenn Sie unsicher sind, deaktivieren Sie das Kästchen – mehr dazu im Kasten zu DirectX. Schließen Sie die Angaben mit *Weiter* ab.

❸ Beantworten Sie die Frage, ob der Zielordner neu angelegt werden soll, mit *Ja*.

❹ Wählen Sie die Installationsmethode abhängig vom Festplattenplatz, den Sie opfern möchten. Klicken Sie auf die drei Möglichkeiten, im Feld darüber wird der jeweils benötigte Platz angezeigt. Bestätigen Sie die Angaben, indem Sie abschließend auf das Häkchen am unteren Bildrand klicken.

❺ Nun erscheint das *Soundsetup*. Falls die automatische Erkennung bereits alle Felder ausgefüllt hat, brauchen Sie die entsprechenden Felder eingeben. Danach starten Sie den Soundtest. War das Sample zu hören, klicken Sie auf *Fertig*, falls nicht, überprüfen Sie alle Werte.

❻ Im folgenden Menü geben Sie die Farbtiefe an. Nur mit sehr alter Hardware oder bei Grafikproblemen empfiehlt es sich, *High Color* auszuschalten. Übernehmen Sie zunächst in jedem Fall die Vorgabe, die Farbtiefe läßt sich auch später noch ändern. Ein Klick auf *Fertig* startet den Kopiervorgang.

Daraufhin beginnt der Kopiervorgang, an dessen Ende eine Meldung den erfolgreichen Abschluß bescheinigt. Klicken Sie auf *Beenden*.

❼ Beide Spielversionen können Sie mit den Verknüpfungen im Startmenü starten.



Installation und Konfiguration unter DOS

❶ Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD. Geben Sie dort *INSTALL* ein, gefolgt von ENTER. Nach kurzer Zeit erscheint das Hauptmenü.

❷ Den Programmpfad können Sie ändern, nachdem Sie mit der Maus in das Feld oben rechts geklickt haben. Geben Sie den kompletten Pfad zum Zielordner ein, und bestätigen Sie mit ENTER.

TIP: *Das Installationsprogramm verwendet die amerikanische Tastaturbelegung. Wenn Sie die Vorgabe ändern wollen, werden neben den Buchstaben vor allem der Doppelpunkt und der Backslash benötigt. Der Doppelpunkt entspricht dem großen Ö, den Backslash erhalten Sie, wenn Sie die Taste mit den Größer- und Kleiner-Zeichen drücken. Sie liegt neben der linken Shift-(Umschalt-) Taste.*

HINWEIS: *Das Setup erscheint bei der Erstinstallation automatisch, später können Sie es aus dem Spielverzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe von* SETUP *starten.*

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.
- Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.
- KICK OFF 97 unterstützt ausschließlich Soundblaster- und dazu kompatible Soundkarten. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle von Windows zur schnellen Verständigung von Grafik- und Soundtreibern mit der entsprechenden Hardware. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt. Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter, zur Zeit (Ende 1998) aktuell ist die Version 6. Da viele neuere Spiele mit DirectX ausgeliefert werden und auch z.B. der Internet Explorer einige DirectX-Elemente installiert, ist es sehr gut möglich, daß DirectX bereits in einer neueren Version auf Ihrem Rechner vorliegt. In diesem Fall sollte das Setup die neueren Dateien unberührt lassen – aber wie vieles in Windows 95 funktioniert auch das nicht immer im Sinne der Erfinder.
Wir haben daher die aktuelle deutsche Version 6 von DirectX zusätzlich auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation von KICK OFF 97 unter Windows 95/98 Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX6 auf der Heft-CD. Wechseln Sie in das zu ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis und klicken Sie doppelt auf die Datei *DX6GER.EXE* bzw. *DX6CORE.EXE* (Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert.

Spielstart unter DOS

Wechseln Sie in das Verzeichnis auf der Festplatte, in das Sie KICK OFF 97 installiert haben, z.B. durch den Befehl
CD \KO97.
Geben Sie *KO97* ein, gefolgt von ENTER. Den Vorspann können Sie durch einen Mausklick abbrechen. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite 6.

DOS-Spiel unter Windows 95

TIP: *Eigentlich gibt es nur einen Grund, nicht die Windows-95-Version zu benutzen: Sie wollen mit einem Analog-Joystick spielen. Diese Geräte werden unter Windows 95 häufig nicht korrekt erkannt, während sie in der DOS-Version funktionieren.*

Wenn Ihr Rechner über mindestens 16 MB RAM verfügt und schnell genug ist, können Sie auch die DOS-Version direkt unter Windows 95 starten, entweder aus dem Startmenü oder durch einen Doppelklick auf *KO97.EXE*. Sollte das nicht möglich sein, müssen Sie auf den **MS-DOS-Modus** ausweichen: Beenden Sie Windows 95 und aktivieren Sie dabei *Computer im MS-DOS-Modus starten*. Folgen Sie danach der Anleitung für den Spielstart unter DOS.

HINWEIS: *Der Start im MS-DOS-Modus setzt voraus, daß CD-ROM- und Maustreiber für DOS geladen sind. Das ist bei vielen reinen Windows-95-Systemen nicht der Fall. In der Regel liegen die erforderlichen Treiber der Hardware bei, müssen aber nachinstalliert werden. Wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihren Händler oder an fachkundige Bekannte, denn die unsachgemäße Installation eines Treibers kann das System unter Umständen erheblich verlangsamen.*

Problemlösungen

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=50
FILES=50
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024

HINWEIS: *In den Konfigurationsdateien wird auch die Cache-Software SMARTDRIVE geladen. Sollten Sie auf eine entsprechende Zeile stoßen, deaktivieren Sie auch diese mit einem REM.*

TIP: *Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.*

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für KICK OFF ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maustreiber

Obwohl KICK OFF 97 mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.
Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Joystick funktioniert nicht

Häufig bei Analog-Joysticks unter Windows 95. Versuchen Sie es mit der DOS-Version des Spiels, sollte auch das nicht helfen, müssen Sie mit der Tastatursteuerung vorliebnehmen.





SPIELANLEITUNG

DAS NÄCHSTE SPIEL IST IMMER DAS SCHWERSTE

Deshalb sollten Sie sich am besten schnurstracks zum Training begeben, bevor mir noch mehr Sepp-Herberger-Sprüche einfallen. Denn eines ist sicher: Das erste Kick Off 97 Spiel wird mit Sicherheit Ihr schwerstes.

Hauptmenü

Menüsteuerung
Alle Menüs werden mit der Maus gesteuert. Um einen Gegenstand auszuwählen, bewegen Sie den Mauszeiger darauf und drücken dann die linke Maustaste.
Im Hauptmenü können Sie verschiedene Wettbewerbe und andere Funktionen dieses Programms anwählen. Die Optionen lauten wie folgt:
Freundschaftsspiel
Ein Freundschaftsspiel zwischen zwei beliebigen Teams, die Sie unter den National- oder Ligamannschaften bzw. acht Idealteams auswählen können, die von Ihnen zusammengestellt wurden.
Ligen
Diese Option erlaubt es Ihnen, in Spitzenligen bzw. der Champions League zu spielen oder eine eigene Liga einzurichten.
Pokale
Hier können Sie Ausscheidungs- oder Qualifikationsspiele für die Weltmeisterschaft eingehen oder Ihren persönlichen Pokalwettbewerb ausrufen.

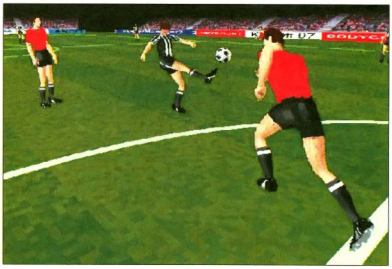


Herausforderung
Eine Herausforderung über 30 Runden, welche die Fähigkeiten eines Spielers testet und zunehmend härter wird.
Spiel fortsetzen
Alle Wettbewerbe können jederzeit abgespeichert werden. Mit dieser Option setzen Sie das Spiel fort.
Idealteam aufstellen
Sie können Ihre eigene Mannschaft bilden oder einen der unzähligen Spieler auswählen, die im Spiel zur Verfügung stehen.
Editor
Mit dieser Option können Sie Namen sowie Haut- und Haarfarbe jedes Spielers ändern.
Training
Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing, indem Sie verschiedene Optionen wählen, die hier zur Verfügung stehen.
Optionen
In diesem Menü können Sie die Umgebung des Spiels nach Ihren Wünschen gestalten.
Wiederholungen ansehen
Hier haben Sie die Möglichkeit, sich Wiederholungen anzusehen, die während des Spiels aufgezeichnet wurden, und Ihre glorreichen Tore zu genießen.

Spielsteuerung

Sie können einen Joystick, ein Joypad, Tastatur oder Maus verwenden, um Ihre Spieler zu steuern. In einem Spiel mit zwei Teilnehmern kann nur eine Maus eingesetzt werden. Das Spiel läßt sich am besten mit einem digitalen Joystick, einem Joypad oder der Tastatur kontrollieren. An die Maus oder einen analogen Joystick muß man sich erst gewöhnen, bevor man damit sicher steuern kann.

HINWEIS: *Der Einfachheit halber werden die unten beschriebenen Steuerungen für den Joystick aufgeführt. Die Maussteuerung gilt analog, wobei die linke Maustaste der Knopf „A" und die rechte Knopf „B" ist. Die Tastatur simuliert einen Joystick. Einzelheiten hierzu finden Sie im Kapitel „Steuerung". Der Joystick hat zwei Feuerknöpfe, die als A und B bezeichnet werden.*





Bewegungen mit dem Ball

Richtung

Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Ihr Spieler laufen soll.

Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen

Ziehen Sie den Joystick schnell von der aktuellen in die entgegengesetzte Richtung. Diese Technik brauchen Sie für einige Spezialbewegungen.

Aftertouch

Mit „Aftertouch" können Sie die Flugrichtung eines Balls ändern, der sich bereits in der Luft befindet. Diese Funktion steht Ihnen nur für eine kurze Zeit zur Verfügung, nachdem Sie den Ball getreten oder mit dem Fuß angehoben haben. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um den Ball anzuschneiden, nach vorne, um ihn absacken zu lassen, und nach hinten, um seinen natürlichen Fall zu bremsen, d.h. den Flug auf dieser Höhe zu verlängern.

Ballhöhe

Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto höher fliegt der Ball bei einem Paß, Schuß, Einwurf oder Abstoß.

Den kontrollierten Spieler bewegen

Richtungstasten.

Ball abspielen/passen

B + Richtung.

HINWEIS: *Wenn unter einem Mannschaftskollegen eine Markierung erscheint, ist er bereit, einen Paß anzunehmen. Reagieren Sie sofort, kommt der Paß sicher bei ihm an.*

Ball schießen

Mit A schießen Sie den Ball in die Richtung, in die der Spieler blickt.

HINWEIS: *Wenn die Markierung unter dem kontrollierten Spieler anfängt zu blinken, befindet dieser sich in Schußreichweite auf das gegnerische Tor. Die Reichweite ist von der Schußwertung des Spielers abhängig.*

Ball anheben

A antippen Aftertouch einsetzen.

Der Ball wird in die Richtung angehoben, in die der Spieler blickt.

Ball lobben

A festhalten Aftertouch einsetzen.

Der Ball wird in die Richtung gelobbt, in die der Spieler blickt.

Querpaß

A in der Querpaßzone.

Wenn sich ein Spieler in der Querpaßzone befindet (siehe Diagramm 1), wird der Ball, sofern möglich, in den Strafraum gespielt. Dabei muß der Blick des Spielers auf das gegnerische Tor gerichtet sein (siehe Diagramm 2).

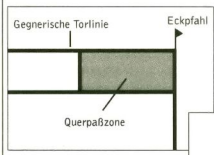


Diagramm 1

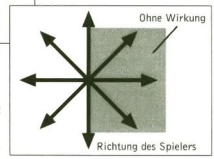


Diagramm 2

Doppelpaß

B zweimal drücken + Richtung.

Sie können einen Doppelpaß spielen, indem Sie den Ball an einen Kollegen abspielen und dann in den freien Raum laufen. Er spielt Sie an, wenn Sie dazu wieder bereit sind. Ein Spielzug für Fortgeschrittene; dafür müssen Sie richtig was können und lange üben.

Hackentrick

B drücken + Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen.

Ball vorlegen

A + B.

Der Ball wird nach vorne vorgelegt, wobei der Spieler schneller läuft, um am Ball dranzubleiben. Das ist sehr nützlich, wenn Sie einem Verteidiger ausweichen wollen, der auf Sie zukommt.

Spielzüge ohne Ball

Kurzes Tackling

B

Der Spieler muß neben dem ballführenden Spieler sein.

Gleittackling

A + Richtung.

Der Spieler ist etwas weiter entfernt. Zweck dieser Übung ist es, dem Gegner den Ball abzunehmen. Gutes Timing ist hier wichtig, damit man nicht den anderen Spieler trifft. Tut man es doch, wird ein Foul gepfiffen.

Unfaires Tackling

A + B + Richtung.

Dieses Tackling zielt darauf ab, den Gegner zu foulen oder zu verletzen, und zieht mit großer Wahrscheinlichkeit je nach Schiedsrichter eine gelbe oder sogar rote Karte nach sich. Wenn Sie einen ballführenden Gegner dabei von hinten angreifen, ist das immer ein Foul.

Kopfball

A

Powerkopfball

A + Richtung.

Hechtkopfball

A

Der Ball ist in Kopfhöhe.

Fallrückzieher

B

Der Ball befindet sich in Bauchhöhe.

Volley

B

Der Ball ist in Knöchelhöhe.



SPIELANLEITUNG

Standardsituationen
Ein Spielzug besteht aus zwei Abschnitten: Vorbereitung und Ausführung.

Vorbereitung
Eine Markierung erscheint. Bewegen Sie diese über einen Mannschaftskameraden. Den können Sie jetzt bewegen und ihn so positionieren, daß er den Ball annehmen oder eine Richtung für den Ball festlegen kann. Um den aktuellen Spieler abzuwählen und einen anderen zu nehmen, drücken Sie B. Die Vorbereitung beenden Sie, indem Sie A drücken.

Ausführung
Drücken Sie A.

Einwurf – Freistoß – Abstoß
Die Vorbereitung und die Ausführung verlaufen wie oben beschrieben. Denken Sie daran, daß die Ballhöhe davon abhängt, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten. Beachten Sie dazu den Balken, der links im Bild erscheint.



Standard-Freistoß
Bei der Vorbereitung legt die Markierung die Richtung fest, in die der Ball geschossen werden soll.

Ecken
Vorbereitung: wie oben.
Ausführung: Es erscheint ein Ball mit neun Kästchen. Der horizontale Abschnitt bestimmt die Höhe.
Die oberen drei: Der Ball wird flach geschossen.
Die mittleren drei: Der Ball wird in Kopfhöhe gespielt.
Die unteren drei: Der Ball fliegt im hohen Bogen in den Strafraum.
Die vertikalen Abschnitte legen die Richtung fest, d.h. ob der Ball sich mit Effet nach innen oder außen bewegt oder geradeaus fliegt. Das erkennen Sie an den Pfeilen auf dem Ball.

Elfmeter schießen
Mit A treten Sie den Ball, wenn die Markierung an der gewünschten Position liegt. Die Flughöhe hängt davon ab, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten.

Elfmeter abwehren
A + Richtung.

Zusammenfassung der Steuerung

A	Aftertouch einsetzen
A oder B :	Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher fliegt der Ball.

Ball schießen	A	
Querpass schlagen	A	(In der Querpaßzone)
Kopfball	A	
Volley	B	(Wenn der Ball in der Luft ist)
Hechtkopfball	A	
Fallrückzieher	B	
Powerkopfball	A	Richtung
Ball abspielen	B	Richtung
Ball anheben	A	antippen
Ball lobben	A	
Hackentrick	Joystick schnell in die entgegengesetzte Richtung ziehen	

HINWEIS: *Klicken Sie mit der linken Maustaste, oder drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur, um die Eröffnungssequenz vor dem Beginn des Spiels zu beenden. Sie gelangen dann direkt zum Anstoß.*

Steuerung

Tastatursteuerung



Wählen Sie eine Tastaturbelegung oder belegen Sie die Tasten nach Ihrem Geschmack.

Jedem Spieler werden vier Richtungstasten und zwei Feuerknöpfe zugewiesen. Wenn Sie sich diagonal bewegen wollen, drücken Sie einfach die entsprechenden benachbarten Tasten.
Im Bild unten sehen Sie zwei Tastaturkombinationen, die als Voreinstellungen gespeichert sind.

Sie können sich eine der beiden Kombinationen aussuchen oder die Tasten neu belegen. Diese Option steht Ihnen vor dem Spiel oder während des Spiels im Menü „Pause" zur Verfügung.

Tastatur neu belegen
Wenn Sie die Tastatur neu belegen wollen, wählen Sie mit der Maus die entsprechende Taste im Menü aus und geben den Buchstaben ein. Dabei steht Ihnen die gesamte Tastatur inklusive Ziffernblock zur Verfügung. Einige Tasten können Sie jedoch nicht belegen; in diesem Fall erhalten Sie eine Warnmeldung. Die letzte Einstellung der Tastaturbelegung wird gespeichert.

HINWEIS: *Weltweit gibt es zahlreiche verschiedene Tastaturbelegungen, daher kann es sein, daß sich eine oder mehrere Tasten des Musters 1 mit denen des Musters 2 überschneiden. Das kommt zwar selten vor, aber bitte belegen Sie die entsprechende Taste dann neu.*

Joystick kalibrieren
Es erscheinen die acht Richtungen, in die Sie den Joystick bewegen können, wobei jede durch einen Pfeil symbolisiert wird. Wenn Sie den Joystick in Richtung eines dieser Pfeile bewegen, wird er mit einer Farbe gefüllt. Ist diese Füllung



nicht vollständig, sollten Sie die Zentrierfunktion verwenden, bis alle acht Richtungspfeile entsprechend gefärbt sind. Wenn Sie die Feuerknöpfe abwechselnd drücken, können Sie herausfinden, welcher davon Knopf „A" und welcher Knopf „B" ist.

HINWEIS: *Bitte beachten Sie unbedingt die Installationshinweise auf den Seiten 4 bis 6, wenn Sie Probleme mit der Kalibrierung des Joysticks haben!*

Maus kalibrieren

Rückstellautomatik: Wenn Sie eine Maus bewegen, driftet diese in eine zentrale Position zurück. Die Geschwindigkeit dieses Zurückstellens können Sie einstellen, indem Sie eine der fünf Voreinstellungen wählen oder den Schieberegler benutzen. Die Geschwindigkeitseinstellung wird durch einen Punkt angezeigt.

Toter Bereich: Beim Arbeiten mit einer Maus gibt es einen „Toten Bereich", d.h. eine Bewegung innerhalb dieses Bereiches zeigt keine Wirkung. Diesen Bereich können Sie kontrollieren, indem Sie wiederum eine der fünf Voreinstellungen wählen oder den Schieberegler benutzen.

Klicken Sie auf dieses Symbol, um zur Kalibrierung zu gelangen.

Kader und Taktik

In den Nationalmannschaften und Idealteams gibt es 18 Spieler, bei den Vereinen der Spitzenligen sind es 16.



Spielertypen

Es gibt sieben verschiedene Spielertypen:

Torwarte	(TWT)
Verteidiger	(VER)
Außenverteidiger	(AVT)
Mittelfeldspieler	(MIT)
Flügelstürmer	(FLG)
Stürmer	(STÜ)
Torjäger	(TRJ)

Die Außenverteidiger, Flügelstürmer und Torjäger sind etwas schneller als die anderen. Jeder Spieler hat eine einzigartige Kombination technischer Fähigkeiten und körperlicher Eigenschaften, die als statistische Werte angegeben werden.

Technische Fähigkeiten

Pässe, Ballabnahme, Schießen und Torwarte.

Körperliche Eigenschaften

Tempo, Ausdauer, Voraussicht und Kampfgeist.

Für jeden Spieler werden Typ, Bewertung, statistische Daten und Aussehen angezeigt. Per Mausklick auf die Pfeiltasten unterhalb der Kadertabelle können Sie sich die statistischen Werte ansehen. Das Aussehen hilft Ihnen dabei, einen Spieler auf dem Platz leichter zu erkennen. Wenn Sie den Namen eines Spielers bzw. seine Haut- oder Haarfarbe ändern wollen, können Sie das mit Hilfe des Editors im Hauptmenü tun.

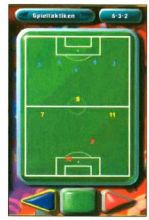
Die Bewertung eines Spielers berechnet sich aus der Summe seiner Fähigkeiten und Eigenschaften.



Torjäger Klonsmane hat die Trikotnummer 10, ist blond, und sein statistischer Wert beträgt 97 – das ist ganz schön gut.

Matchkader

Die Spielernamen werden neben ihren Trikotnummern angezeigt. Es sind maximal fünf Auswechselspieler inklusive eines Torwarts erlaubt. Die Trikotnummern eines Matchkaders laufen von 1 bis 12 und von 14 bis 17. Sie können die Spieler nach Belieben gegeneinander austauschen, nur der Torwart muß durch einen anderen Torwart ersetzt werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Spieler, den Sie auswechseln möchten,



und dann auf den Ersatzmann. Bevor Sie Spieler auswählen, sollten Sie sich deren Bewertungen ansehen. Werfen Sie vor der endgültigen Auswahl auch einen Blick auf die statistischen Daten.

Taktik

Die Auswahl eines Kaders und die Taktik hängen voneinander ab. Auf dem Kaderbildschirm sehen Sie die Position eines Spielers auf dem Feld. Wenn Sie eine andere Taktik anwenden, ändern sich auch die Spielerpositionen.

Es gibt 16 verschiedene Taktiken.

Die Taktiken sind in die drei Kategorien Defensive, Neutral und Angriff unterteilt worden. In jeder gibt es eine ideale Taktik, die jeweils hervorgehoben erscheint. Gleichzeitig wird für Sie ein dazu passender Kader ausgewählt. Die abgebildeten Taktiken sind die Spieltaktiken. Per Mausklick auf den roten oder blauen Pfeil unterhalb des abgebildeten Spielfeldes können Sie die Liste der anderen verfügbaren Taktiken in der aktuellen Kategorie durchgehen.

Wenn Sie eine andere als die Ihnen vorgeschlagene Taktik auswählen, sollten Sie sich den Spielkader ansehen und eine neue Aufstellung vornehmen, die zu dieser Taktik paßt.



SPIELANLEITUNG

Vor dem Spiel

Wenn Sie ein Spiel beginnen wollen, wählen Sie im Hauptmenü einfach entweder ein Freundschafts-, Liga-, Pokal- oder Herausforderungsspiel aus. Ein Freundschaftsspiel ist am leichtesten. Auf dem nächsten Bildschirm können Sie sich Ihr Team und Ihre Gegner aussuchen. Zwei Teams sind bereits ausgewählt und gelb markiert. Wenn Sie wollen, können Sie die Mannschaften wechseln (Einzelheiten dazu im Kapitel „Freundschaftsspiel auf dieser Seite) oder auf das Icon „Fertig" in der rechten unteren Ecke klicken.



Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie gebeten, die Steuerung auszuwählen. Wenn Ihnen ein Joystick zur Verfügung steht, klicken Sie auf den Joystick unter der Mannschaft, die Sie damit steuern wollen. Möchten Sie die Tastatur oder die Maus einsetzen, klicken Sie auf das entsprechende Icon. Es kann nur eine Maus benutzt werden.



Wenn Sie gegen einen Mitspieler antreten, muß er denselben Vorgang durchlaufen. Spielen Sie gegen den Computer, wählen Sie für das andere Team einfach das Computer-Icon.



Mit dem Icon „Fertig" kommen Sie zum nächsten Bildschirm. Der Bildschirm „Spieltag" ist nur zu Ihrer Information gedacht. Sie brauchen hier nichts zu tun. Mit „Fertig" starten Sie das Spiel.

Tips für Anfänger

Nachdem Sie ein paar Spiele hinter sich gebracht haben, sollten Sie „Optionen" im Hauptmenü wählen. Wenn Sie hier ein paar Änderungen vornehmen, können Sie, besonders als Anfänger, mehr Spaß beim Spielen haben.

- So können Sie z. B. Fouls, Verletzungen und Abseits auf NEIN stellen.
- Wenn Sie gegen den Computer spielen, setzen Sie das Können seines Torwartes auf „Leicht". Bei einem Spiel mit einem Mitspieler sollten Sie das bei beiden Torwarten tun.
- Bei einem Freundschaftsspiel nehmen Sie am besten für sich eine Spitzenmannschaft und wählen für den Computer ein schwächeres Team aus. Die Wertungen für beide Mannschaften werden jeweils unter den Namen dargestellt. Je niedriger die Zahl, desto besser das Team.
- Spielen Sie gegen einen Freund, dann wählen Sie Topmannschaften für beide aus. Sie können sogar dasselbe Team für Ihren Freund nehmen. Weitere Hinweise im Kapitel „Voreinstellungen".
- Wenn Sie besser werden, können Sie nach und nach die Mannschaft des Computers ändern. Die Bewertungen der Teams werden unter deren Namen angezeigt. Je niedriger die Zahl, desto besser das Team.
- Mit „Training" können Sie sich an die Steuerung gewöhnen und Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing verbessern.

Spieltag

Am Spieltag sehen Sie die Kader beider Teams, deren Stärken im Vergleich und die Unparteiischen des Spiels. Außerdem werden Ihnen die Trikots und deren Farben vorgestellt.

Freundschaftsspiel

Ein Freundschaftsspiel findet entweder zwischen zwei Spielern oder einem Spieler und einem computergesteuerten Gegner statt. Sie können sich die beiden Teams aus 70 Nationalmannschaften und 80 Spitzenvereinen aussuchen. Wenn Sie ein Idealteam aufgestellt haben, kann dieses natürlich auch teilnehmen.



Nationalmannschaften

Auf der linken Seite sehen Sie fünf Kontinente. Im Kasten oben sind die jeweiligen Nationalmannschaften abgebildet. Wenn Sie einen anderen Kontinent wählen möchten, blättern Sie mittels Mausklick auf die gelben Pfeile im oberen Kasten. Mit den blauen Pfeilen können Sie die Länderliste durchgehen.

Vereinsmannschaften

Es erscheinen die Namen der Spitzenvereine des jeweiligen Landes. Mit Klick auf die Pfeile gehen Sie die Namensliste durch.

Idealteams

Wenn Sie ein Idealteam aufgestellt haben, erscheint dessen Name im oberen Kasten.

Mannschaft auswählen

Klicken Sie für jeden Spieler auf ein Team. Die ausgewählte Mannschaft wird gelb markiert. Sie müssen zwei Teams ausgewählt haben, bevor das Match beginnen kann.

Optionen

Alle Optionen stehen für ein Freundschaftsspiel zur Verfügung. Siehe Kapitel „Optionen vor dem Spiel", Seite 29.

Kader



Klicken Sie mit der Maus auf dieses Icon, um sich Ihren Kader anzusehen und den Matchkader sowie die entsprechende Taktik festzulegen (siehe „Kader und Taktik", Seite 9).

Allgemeine Merkmale der Wettbewerbe

Die Anweisungen weiter unten gelten für alle Liga- und Pokalwettbewerbe. Obwohl sich die Menüs für diese Wettbewerbe eigentlich von selbst verstehen, sollten Sie bei Schwierigkeiten diese Anweisungen zu Rate ziehen.

Anzahl der Spieler

Außer im Modus „Herausforderung" können ein bis acht

Spieler an allen Wettbewerben teilnehmen. Jedem Spieler muß ein Team zugewiesen werden. Mit Klick auf die Pfeile können Sie durch die Spielerzahlen schalten.

Einem Spieler ein Team zuweisen

Für Spieler 1 wird immer ein Team vorgegeben, was sie an der Bezeichnung „SP 1" erkennen. Alle anderen Teams steuert der Computer. Das wird durch „COM" angezeigt.

HINWEIS: *Sie können das Menü erst verlassen, wenn Sie die Steuerung für mindestens einen Spieler ausgewählt haben.*

Wenn Sie ein anderes als das voreingestellte Team haben möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „SP 1" (dort erscheint nun wieder „COM"), und suchen Sie sich eine andere Mannschaft aus. Um ein Team für den zweiten Spieler auszuwählen, muß „Spieler 2" im Kasten erscheinen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf „COM".

Optionen

Je nach Art des Wettbewerbes sind einige Optionen voreingestellt und können nicht geändert werden. Diejenigen, die nicht zur Verfügung stehen, sind rot markiert. Standardeinstellungen erscheinen in Gelb.

Spielen

Ist ein von einem Spieler gesteuertes Team bei der nächsten Partie dabei, beginnen Sie das Match mit dieser Option.

Zuschauen

Sie können sich jedes Spiel ansehen, selbst wenn eine oder beide Mannschaften von einem Spieler gesteuert werden. Beide Teams spielen hier unter Computerkontrolle; sollte eine oder beide Mannschaften jedoch von einem Spieler gesteuert werden, kann dieser Auswechslungen vornehmen und die Taktik sowie die Spielerpositionen ändern.

Voraussage

Das Ergebnis wird vorhergesagt.

Weiter

Alle Spielergebnisse werden vorhergesagt und die Tabellen aktualisiert, bis das nächste Spiel mit einem spielergesteuerten Team ansteht.

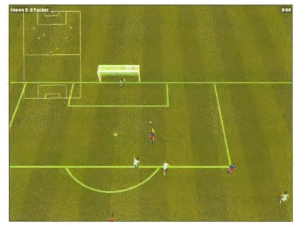
Kader

Jeder Spieler kann zum Kaderbildschirm wechseln, auf dem er seinen Kader und seine Taktik auswählt, indem er erst sein Team und dann das Icon „Kader" anklickt.

Speichern

Alle Wettbewerbe können jederzeit abgespeichert werden. Klicken Sie dazu das Icon „Speichern" an. Mit der Option „Spiel fortsetzen" im Hauptmenü können Sie das Spiel dann später wieder aufnehmen.

Für jeden Wettbewerb stehen bis zu acht Speicherplätze zur Verfügung.



Ligen

Hier gibt es die drei Optionen

a) Nationalligen

b) Champions League

c) Liga einrichten

Nationalligen

Wählen Sie die Flagge eines Landes aus, um in dessen Nationalliga zu spielen. Es erscheinen alle Vereine der ausgewählten Liga.

Einen Verein löschen: Wenn Sie einen Verein löschen wollen, wählen Sie den betreffenden Club aus und klicken auf das „X"-Icon.

Ligatabellen: Die Ligatabelle gibt Ihnen die Resultate der gespielten Partien an. Jeder Verein spielt zweimal gegen die anderen. Für einen Sieg erhält man drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt. Die Namen der Clubs, die das nächste Match bestreiten, sind markiert.

Anzahl der Spiele: Jedes Team in der Liga spielt zweimal gegen die anderen.

Champions League

Die 16 besten europäischen Mannschaften nehmen an diesem Wettbewerb teil. Dabei wird in zwei Runden gespielt. In der ersten gibt es vier Gruppen mit je vier Teams. Jede Mannschaft spielt dreimal gegen die anderen. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt. Die beiden Gruppenbesten kommen eine Runde weiter.

Im nächsten Abschnitt finden Ausscheidungsrunden statt. In den Viertel- und Halbfinalspielen werden jeweils zwei Matches gespielt, wobei auswärts erzielte Tore über den Sieger entscheiden können. Ist das Ergebnis unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Hier wird dann die „Golden Goal"-Regel angewendet. Wenn am Ende der Verlängerung immer noch kein Sieger feststeht, wird das Spiel durch Elfmeterschießen bzw. Entscheidungselfmeter („Sudden Death") entschieden. Das Finale besteht aus einer Partie mit „Golden Goal"-, Elfmeter- und „Sudden Death"-Regeln.

Liga einrichten

Sie können bis zu 22 Mannschaften in eine Liga übertragen. Es können sowohl Nationalmannschaften als auch Spitzenvereine und Idealteams teilnehmen.

Gehen Sie bei der Auswahl eines Teams wie bei einem





Freundschaftsspiel vor. Suchen Sie dann die Personen aus, welche die Mannschaft steuern sollen (siehe Kapitel „Freundschaftsspiel", Seite 10).

Pokalspiele

Hier stehen drei Optionen zur Verfügung:

a) Nationale Pokalwettbewerbe
b) WM-Qualifikationsspiele
c) Pokal einrichten

Nationale Pokalwettbewerbe

Um sich ein Land auszusuchen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die entsprechende Flagge. Der Wettbewerb ist entweder für acht oder 16 Teams ausgelegt und wird im K.O.-System ausgetragen.

Teams auswählen: Zuerst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie acht oder 16 Mannschaften bei dem Wettbewerb dabei haben wollen. Auf dem Icon sehen Sie „16" als Standardeinstellung. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, können Sie die Zahl auf „8" ändern. Wählen Sie dann entsprechend die Mannschaften aus der Liste.

WM-Qualifikation

Für die Weltmeisterschaft haben europäische Teams fünfzehn Teilnehmerplätze erhalten. An den Qualifikationsspielen nehmen 50 Länder teil, die in neun Gruppen aufgeteilt werden.

Jede Mannschaft spielt in einer Gruppe zweimal gegen die anderen Teams. Die Gruppenersten und die sechs zweitbesten Mannschaften nehmen an der Weltmeisterschaft teil.

Pokal einrichten

Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihren eigenen Pokalwettbewerb ins Leben zu rufen und dabei ganz nach Belieben Nationalmannschaften, Spitzenvereine und Idealteams zu mischen. Sie können die Anzahl der Mannschaften auf acht oder 16 festlegen und bestimmen, ob es Ausscheidungsrunden oder Hin- und Rückspiele gibt.

Wenn Sie sich für das K.O.-System entscheiden, gibt es bei Unentschieden Verlängerungen und Elfmeterschießen. Bei Hin- und Rückspielen kommt es dazu nur dann, wenn das Gesamtergebnis nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden ist. Die Regel für Auswärtstore wird angewandt. Um ein Endergebnis festzulegen, können Sie auch die Option „Golden Goal" wählen. Hier gibt es Elfmeterschießen, wenn in der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen ist.

Herausforderung



Messen Sie Ihre Fähigkeiten mit den Besten. Je länger die Herausforderung andauert, desto schwerer werden die Spiele. Die Herausforderung geht über 30 Runden. Erst wenn Sie eine gewinnen, dürfen Sie die nächste antreten.

Sollten Sie einen überzeugenden Sieg über Ihre Gegner erringen, was von Ihrem Torabstand abhängt, können Sie bis zu drei Runden überspringen. Die letzte Herausforderung findet gegen die ANCO ALL STARS statt.

Die Optionen sind für ein hartes Spiel eingestellt. Abseits, Verletzungen und Fouls sind auf JA geschaltet, was nicht geändert werden kann. Es gibt keine Verlängerung, und die Schiedsrichter sind streng.

Der „Herausforderungsverlauf" zeigt Ihnen die Wettbewerbsrunde an und ob Sie erfolgreich waren oder gescheitert sind. Darüber hinaus sehen Sie, ob die Runde als Bonus übersprungen wurde, und wie viele Versuche Sie bereits hinter sich haben. Um zur nächsten Stufe zu gelangen oder die Herausforderungsrunde zu wiederholen, klicken Sie auf „Spielen".

Mit „Beenden" kommen Sie zurück zum Hauptmenü. Vergessen Sie nicht, die Herausforderung vor dem Beenden erst abzuspeichern.

Idealteam aufstellen

Sie können 18 Spieler aus jeder Nationalmannschaft oder jedem Spitzenverein auswählen. Darunter müssen zwei Torwarte, sechs Verteidiger, vier Mittelfeldspieler und vier Stürmer sein.

Sie können sich die Auswahl erleichtern, indem Sie sich nur die Spieler anzeigen lassen, die mit bis zu zehn und mit elf bis zwanzig Punkten bewertet werden.



Bei Klick auf den Schalter „Trikotdesign" haben Sie die Möglichkeit, die Trikots Ihrer Mannschaft für Heim- und Auswärtsspiele zu entwerfen. Das Menü können Sie erst verlassen, wenn Sie beide fertiggestellt haben.

Bis zu acht Idealteams können abgespeichert werden.

Editor





Klonsmane? Lizenzrechte sind daran Schuld, daß Sie sich mit verfremdeten Spielernamen begnügen müssen, beispielsweise Klonsmane anstelle von Klinsmann. Macht aber gar nichts, denn mit Hilfe des Editors können Sie einen von Ihnen gewünschten Namen eingeben, sei es nun die der B-Jugend aus Dingenskirchen oder eben die originalen Spielernamen von echten Profis. Das Problem mit den abgewandelten Namen betrifft übrigens nur die Bundesliga-Spieler, die Kicker der ausländischen Vereine sind nicht von der Namensänderung betroffen.

Name, Haut- und Haarfarbe jedes Spielers einer Nationalmannschaft, eines Spitzenvereins bzw. Idealteams

können beliebig geändert werden. Bearbeiten Sie so viele Mannschaften, wie Sie möchten, und speichern Sie diese dann in einer Datei, die jederzeit wieder geladen und neu editiert werden kann. Sie haben die Möglichkeit, bis zu sieben Dateien zu speichern. Der Editor ist sehr nützlich, wenn Sie Ihren Kader trotz häufiger Transfers und Trikotänderungen immer auf dem neuesten Stand halten wollen. Wählen Sie das Team aus, das Sie editieren möchten. Es erscheint die Spielerliste der Mannschaft, der Sie Namen, Typ und Haut- bzw. Haarfarbe der Spieler entnehmen können.

Namen ändern

Wählen Sie mit der Maus den Namen aus, den Sie editieren möchten. Darauf erscheint ein blinkender Cursor. Jetzt können Sie den Namen mit der Tastatur verändern und die Änderung dann mit der Eingabetaste abschließen.

Wenn Sie die Haut- oder Haarfarbe eines Spielers ändern wollen, können Sie mit der linken Maustaste auf die abgebildeten Farben klicken und dann die verfügbaren Optionen durchschalten. Sie sehen die Veränderungen am Aussehen der Spieler immer sofort.

Originalnamen wiederherstellen

Um den Originalnamen eines Spielers wiederherzustellen, klicken Sie den editierten Namen an und drücken „Escape". Das können Sie so lange tun, bis Sie ein neues Team oder eine neue Datei geladen haben.

Speichern

Wenn Sie mit dem Editieren der Mannschaften fertig sind, können Sie die Änderungen in einer Datei speichern. Es stehen Ihnen sieben Speicherplätze zur Verfügung. Die erste Datei im Verzeichnis trägt den Namen „K097". Sie können sie weder löschen, noch einer anderen Datei diesen Namen geben.

Laden

Sie können eine editierte Datei erneut laden und dann entweder unter demselben oder einem anderen Namen abspeichern.

Aktuelle Datei

Sobald Sie eine Datei gespeichert haben, wird sie als aktuelle Datei behandelt. Mit der Option „Laden" können Sie eine andere dazu bestimmen. Um die Original-Spielernamen wiederherzustellen, laden Sie die Datei „K097".

Sie können den Editor erst verlassen, wenn Sie die Namen im Team mit je mindestens drei Buchstaben angegeben haben, wobei Ziffern nicht erlaubt sind. Die Länge eines Namens hängt davon ab, welche Zeichen Sie wählen. Ein „M" nimmt z.B. mehr Platz ein als „I" oder „A".

Trikotdesign

Sie können die Heim- und Auswärtstrikots einer Mannschaft verändern. Durch Mausklick auf das Icon gelangen Sie in das Menü „Trikotdesign".

Wenn Sie Ihre Datei nicht abspeichern, bleiben alle Änderungen nur so lange in Kraft, bis Sie das Programm verlassen. Wenn Sie Kick Off 97 das nächste Mal starten, werden wieder die Grundeinstellungen geladen.

Trikotdesign

Sie können das Aussehen und die Farben der Trikots jeder Mannschaft mit Hilfe des Editors verändern.

Es stehen Ihnen dabei sieben grundlegende Designs und eine Palette von 31 Farben zur Verfügung. Sie haben die Möglichkeit, zwei Trikotfarben, die Detailfarbe und die Farben der Ärmel und Hosen zu ändern.

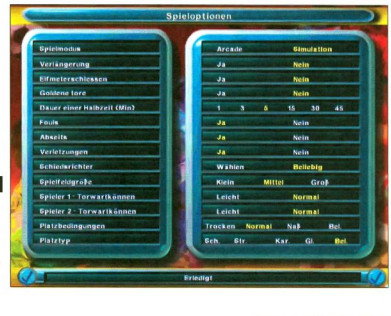
Das aktuelle Sportzeug erscheint. Klicken Sie entweder auf „Heim" oder auf „Auswärts". Jetzt sehen Sie die verschiedenen Designs. Wählen Sie eins davon aus. Entscheiden Sie sich nun nacheinander für die Farben, wobei Sie diese mittels Pfeiltasten durchschalten können. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie auf „fertig".

Trikot wiederherstellen: Um die ursprüngliche Ausrüstung wiederherzustellen, klicken Sie erst entweder auf das „Heim"- oder „Auswärts"-Icon und dann auf „Abbrechen".

Regeln: Die Regeln besagen, daß Heim- und Auswärtstrikot nicht dieselbe oder eine ähnliche Farbe haben dürfen. Ähnlich wären z. B. Rot und Orange oder Orange und Gelb.

Optionen vor dem Spiel

Diese Optionen legen das Umfeld des Spiels fest und können den Spaß am Spielen beträchtlich erhöhen. Verschiedene Kombinationen sorgen für Abwechslung, wobei für den Sieg immer andere Fähigkeiten benötigt werden. Die Standardeinstellungen gelten für ein Freundschaftsspiel. In jedem Wettbewerb gibt es Optionen, die nicht geändert werden können. Die gewählten Einstellungen werden gelb markiert, alle anderen sind rot. Nur die weißen Einstellungen können angewählt werden.



Spieldauer x 2 (in Min):
1, 3, 5, 10, 15, 30 oder 45
Voreinstellung: 5.
Spielmodus:
Arcade oder Simulation
Voreinstellung: Arcade

HINWEIS: *Im Modus „Arcade" ist das Spiel wesentlich offener. Im Modus „Simulation" werden Sie von Verteidigern ziemlich schnell lahmgelegt.*

Fouls: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja
Verletzungen: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja
Abseits: Ja oder Nein
Voreinstellung: Ja
Unparteiische:
Wählen oder Beliebig
Voreinstellung: Beliebig
Unparteiische für das Spiel auswählen: Eine Liste von Schieds- und Linienrichtern



erscheint. Ernennen Sie die Unparteiischen.

Spielfeldgröße:
Klein, Mittel und Groß
Voreinstellung:
Arcade – klein
Simulation – groß

Auf einem kleinen Spielfeld haben Sie nicht genügend Zeit, Ihr Spiel aufzubauen, weil Sie sofort von Verteidigern bedrängt werden. Ein großes Feld bietet Ihnen mehr Möglichkeiten zur Entfaltung. Sie müssen zwar immer noch schnell reagieren, aber Sie haben ein bißchen mehr Zeit, um Ihre Talente zur Schau zu stellen.

Bewertung des Torwartkönnens:
Leicht oder Normal
Voreinstellung: Normal

Diese Option soll einen Ausgleich schaffen, wenn ein Anfänger oder ein echter Experte gegen den Computer spielt oder wenn zwei Spieler mit sehr unterschiedlichem Können aufeinandertreffen. Es gibt eine Vielzahl von Mannschaften, für die jeweils eine Bewertung angezeigt wird. Je kleiner die Zahl, desto besser ist das Team. Wenn Sie noch Anfänger sind, sollten Sie ein Spitzenteam für sich und eine Gurkentruppe für den Computer auswählen. Wenn Sie merken, daß Sie mit der Zeit besser werden, können Sie dem Computer auch fähigere Mannschaften zuweisen. Dasselbe gilt für eine Partie gegen einen richtig guten zweiten Spieler.

Sie können die Balance sogar noch ein bißchen mehr kippen, indem Sie für den Computer den Schwierigkeitsgrad „Leicht" einstellen.

Verlängerung: Ja oder Nein
Voreinstellung: nein

Eine Verlängerung wird in zwei Halbzeiten nach der regulären Spielzeit ausgetragen.

Elfmeter: Ja oder Nein
Voreinstellung: nein

Wenn Sie diese Option auf „Ja" stellen, schießt jede Seite bei einem Unentschieden nach Ende der regulären Spielzeit abwechselnd fünf Elfmeter. Die Mannschaft mit den meisten Toren gewinnt. Wenn es nach den fünf Elfmetern immer noch unentschieden steht, geht es mit abwechselnden Elfmeterschüssen weiter. Haben beide Seiten ihren Zug beendet, und gibt es dabei eine Tordifferenz, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Treffern.

Golden Goals: Ja oder Nein
Voreinstellung: nein

Wenn diese Option auf „Ja" lautet, geht es ungeachtet der vorherigen Einstellung nach Ende der regulären Spielzeit in die Verlängerung. Die Mannschaft, die dann das erste Tor schießt, gewinnt.

Rasenmuster: Schachbrett, Streifen, Karos, Glatt oder Beliebig
Voreinstellung: Beliebig

Platzbedingungen: Trocken, Normal, Naß oder Beliebig
Voreinstellung: Beliebig

Training



Üben, üben macht den Meister

Die Trainingsoption ist sehr wichtig, denn sie hilft Ihnen dabei, die Steuerung in den Griff zu bekommen und Ihre Fähigkeiten und Ihr Timing zu verbessern. Es gelten alle auf Seite 8 beschriebenen Steuerungen.

Mit elf Optionen können Sie verschiedene Fähigkeiten verbessern. Sie dürfen jede Option so lange üben, wie sie wollen.

Wählen Sie die Fertigkeit aus, die Sie trainieren möchten. Entscheiden Sie sich für eine Steuerung, die Sie, wenn nötig, kalibrieren sollten. Klicken Sie auf „Fertig". Mit der Leertaste kehren Sie in das übergeordnete Menü zurück.

Mannschaftstraining

Hier lernen Sie den Umgang mit der Steuerung, ohne daß Ihnen der Gegner auf die Füße tritt.



Dribbeln und Schießen

Es werden fünf Kegel aufgestellt. Sie müssen um sie herum dribbeln und dann den Ball auf das Tor schießen oder anheben.

Elfmeter schießen

Elfmeter abwehren

Querpässe schlagen

Ihr Mannschaftskollege ist im Strafraum. Laufen Sie in die Querpaßzone, und spielen Sie den Ball an ihn ab. Ein Verteidiger wird versuchen, Sie daran zu hindern.

Hohe Flanken annehmen

Üben Sie Kopfbälle, Powerkopfbälle und Fallrückzieher.

Niedrige Flanken annehmen

Üben Sie Hechtkopfbälle und Volleys.

Schießen

Weichen Sie einem Verteidiger aus, und schießen Sie aufs Tor.

Eckstöße

Standard-Freistöße

Wettkampf

All Ihre Fähigkeiten werden getestet. Sie üben Elfmeterschießen, dribbeln und schießen, nehmen hohe Flanken an und wehren Elfmeter ab.

Menüs während des Spiels



Sie können während des Spiels jederzeit die Leertaste drücken; es erscheint dann das Menü „Pause". Hier sehen Sie die Optionen, die Ihnen in diesem Menü oder über spezielle Funktionstasten auch während des Spiels zur Verfügung stehen. Mit diesen Tasten können Sie entweder zwischen zwei Optionen umschalten oder durch mehrere Funktionen durchschalten.

Ansicht
2D oder 3D
Videomodus
Je nach Videokarte
Mit F2 durchschalten.



Verschiedene Auflösungen

Match-Fakten
Diese Spielstatistik liefert Ihnen einen detaillierten Aktionsbericht für beide Mannschaften. Sie können auch die Leistungswerte Ihrer Spieler mit denen des Gegners vergleichen. Außerdem sehen Sie, wo die Action stattgefunden hat.



Scanner
Aus, An, Klein, Mittel, Groß
Mit F3 durchschalten.

Kameraperspektiven (nur 3D)
Längs F5 neun Perspektiven durchschalten.
Quer F6 neun Perspektiven durchschalten.
Isometrisch F7 neun Perspektiven durchschalten.
Von oben F8 neun Perspektiven durchschalten.
In jeder Perspektive können Sie mit der entsprechenden Funktionstaste noch aus neun weiteren Blickwinkeln auswählen.

Bildoptionen (nur in der 3D-Perspektive)
F9 und verschiedene Funktionstasten.
Diese Optionen stehen Ihnen für die 3D-Ansicht zur Verfügung. Sie sollen die Bildwiederholrate Ihrer Anzeige erhöhen. Das ist z.B. sinnvoll, wenn Ihr System oder Ihre Grafikkarte nicht besonders schnell oder nicht für den Betrieb von Spielen optimiert sind. Die Verbesserung der Bildwiederholrate geht dann allerdings zu Lasten einiger grafischer Details. Die Bildoptionen lauten:
Stadion: ja, nein F9 + F1 (Umschalten)
Kreis + D: ja, nein F9 + F2 (Umschalten)
Platzstruktur:
detailliert, grob, keine F9 + F3 (Durchschalten)
Bildschirmgröße:
100%, 90%, 80%, 70% F9 + F4 (Durchschalten)
Himmel: ja, nein F9 + F5 (Umschalten)

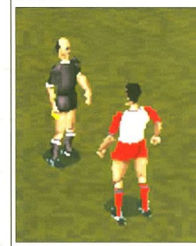
HINWEIS: *Sie können die Veränderungen auch während des laufenden Spiels vornehmen. Wenn Sie beispielsweise die Option „Stadion" auf „Ja" oder „Nein" setzen wollen, halten Sie F9 gedrückt und drücken dann F1 . Um die Bildschirmgröße zu ändern, halten Sie F9 gedrückt und schalten dann mit F4 durch die Optionen.*

Lautstärke regeln
Publikumsgeräusche, Kommentator, Matchsound und Gesamtlautstärke verändern Sie mit dem Schieberegler.

Auswechslung SP1 SP2 F11 F12
Sie können die Auswechslung im Menü „Pause" oder durch Drücken von F11 bzw. F12 einleiten. Ihre Bitte wird dann vom Schiedsrichter anerkannt. Das Spiel wird zunächst fortgesetzt. Das Menü „Auswechslung" erscheint nämlich erst dann, wenn der Ball aus dem Spiel ist.



Im Menü sehen Sie alle Details, die Sie brauchen, um sinnvoll auszuwechseln, nämlich die Leistungspunkte (max. 10) eines Spielers, wie oft er den Ball berührt und wie viele gute Pässe, Tacklings und Schüsse er durchgeführt hat. Wenn Sie einen Ihrer Kicker auswechseln wollen, wählen Sie den Spieler, den Sie herausnehmen möchten, und dann seinen Ersatzmann von der Reserveliste. Die rot hervorgehobenen Spieler können nicht eingewechselt werden. Die beiden Spieler werden jetzt farbig markiert. Sie können die Auswechslung abbrechen, indem Sie den zu ersetzenden Spieler abwählen.
Verletzter Spieler: Wenn einer Ihrer Spieler verletzt wird, erscheint das Menü „Auswechslung". Für den Spieler wird sofort ein Ersatzmann eingesetzt, sobald das Match weiterläuft. Der Verletzte wird mit einem roten [+] versehen.
Spieler mit roter Karte / Gesperrter Spieler: Der Spieler bleibt auf der Kaderliste, aber mit der entsprechenden Karte. Er kann nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden.



Die Schiris in KO 97 sind nicht zimperlich beim Verteilen von gelben und roten Karten.

Torwart verletzt: Ein verletzter Torwart wird wie ein verletzter Spieler behandelt, siehe oben.
Torwart mit roter Karte oder gesperrt: Das Menü „Taktik" erscheint. Stellen Sie einen Ihrer Feldspieler ins Tor. Wenn Sie wollen, können Sie den Torwart später gegen einen anderen Torhüter austauschen, sofern dieser verfügbar ist und Sie Ihr Auswechslungskontingent von drei Spielern noch nicht erschöpft haben.
Regeln zur Auswechslung: Auf der Reserveliste sind fünf Ersatzmänner, darunter ein Torwart. Drei davon können Sie einwechseln.

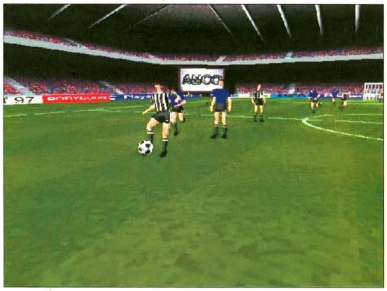
Taktiken
Sie können Ihre Taktik wie unter „Kader und Taktik" beschrieben ändern. Die Spielerpositionen auf dem Feld werden angezeigt. Die Nummer eines Spielers, der gesperrt ist oder eine rote Karte hat, blinkt. Um die Positionen zweier Spieler



auszutauschen, wählen Sie diese einfach aus. Das kann z. B. notwendig sein, wenn eine rote Karte eine große Lücke in Ihre Verteidigung oder Ihr Mittelfeld gerissen hat.

fen lassen. Es erscheint unten im Bild eine Steuertafel. Mit der linken und rechten Pfeiltaste können Sie den Cursor auf die Steueroptionen bewegen und diese mit der Eingabetaste aktivieren.

◀◀	Schneller Rücklauf
◀	Rücklauf
■	Stop
▮▶	Einzelbildwiedergabe (gedrückt halten)
▶	Abspielen
▶▶	Schneller Vorlauf
▲	Wiederholung beenden
🖫	Wiederholung speichern



Sie können bis zu 30 Wiederholungen speichern und sich diese später ansehen. Wenn das Verzeichnis voll ist, müssen Sie eine der Aufzeichnungen löschen. Wählen Sie dazu die Wiederholung aus, die entfernt werden soll. Der Dateiname wird gelöscht, und es erscheint ein Cursor. Mit der Tastatur speichern Sie die Wiederholung.

Torwiederholung zeigen
Nein: Keine automatische Wiederholung des erzielten Tores
Ja: Zeigt das Tor aus einer zufällig ausgewählten Perspektive
Voll: Wiederholung des Tores aus drei Perspektiven

Identität der Spieler
Namen, Nummern, aus F4
Im hochauflösenden Modus sind die Namen in der Voreinstellung sichtbar. Sie können stattdessen die Nummern wählen oder ausschalten. In der niedrigen Auflösung sehen Sie die Nummern, die Sie ebenfalls ausschalten können.
In der 2D-Sicht werden keine Nummern gezeigt, sondern es wird der jeweils letzte Spieler am Ball ausgewiesen.

Spiel beenden
Wählen Sie den Schalter für „Beenden", um ein Freundschaftsspiel abzubrechen. In einem Wettbewerb ist das nicht möglich.

Spiel fortsetzen
Klicken Sie auf „Fertig".

Beenden
Die Untermenüs beenden Sie mit „Q". Sie gelangen wieder in das Menü „Pause".

Joystick kalibrieren, Maus kalibrieren, Tastatur neu belegen
Damit gelangen Sie ins Menü „Steuerung", siehe Seite 8.

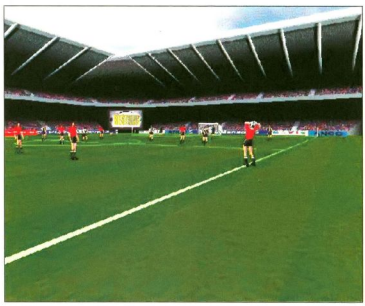
Wiederholung
Mit F10 können Sie während des Spiels die letzten Sekunden einer Wiederholung laufen lassen.

Wiederholungen ansehen

Sie können bis zu 30 Wiederholungen speichern und sich diese später ansehen. Wählen Sie dazu im Speicherverzeichnis die gewünschte Wiederholung.

HINWEIS: *Wenn Sie der Meinung sind, gleich einen ganz besonders gelungenen Schuß zu machen, drücken Sie doch die Druck-Taste. Sie finden den Screenshot später im Spieleverzeichnis. Allerdings nur, wenn Sie auf DOS gespielt haben, unter Windows funktioniert diese Funktion nicht.*







Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Bevor Sie das CD-Cover ausschneiden: Kopieren Sie die Lizenzurkunde auf der Rückseite! Es wäre doch schade, wenn Sie kein registrierter Anwender mehr werden könnten.

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig herausheben;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**

Rückseite

BESTSELLER GAMES 28 · KICK OFF 97

KICK OFF 97

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4-5.

Systemanforderungen

DOS-Version:
- MS DOS 5.0 oder höher
- PC 486-DX2/66 mit 8 MB RAM
- 50 MB Festplattenspeicher
- 1 MB SVGA-Grafikkarte
- 2x CD- ROM
- MS Maus oder kompatible

unterstützt Soundblaster oder kompatible

Windows 95-Version:
- Windows 95
- Pentium 75 mit 16 MB RAM
- 60 MB Festplattenspeicher

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie ❶ Eingabe von „d:" (falls Ihr CD-ROM-Laufwerk auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch als Laufwerk D angesprochen wird;
❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversionen: KICK OFF 97
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramme,
Antivirren-Software von Thunderbyte

BESTSELLER GAMES 28 · KICK OFF 97

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 28" und den darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, das Programm



KICK OFF 97



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

KICK OFF 97 ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **der TREND GmbH** ist die Nutzung des auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **KICK OFF 97** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.☐☐☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **KICK OFF 97** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 28"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 95	❑ Win 98 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über **Updates und Produktneuheiten informiert** zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die:

PEARL
Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

BESTSELLER GAMES 28

Das besondere Kennenlern-Angebot:
Testen Sie unsere Heftreihen jetzt **im supergünstigen Mini-Abo**. Sie erhalten **die nächsten drei aktuellen Heftausgaben** frei Haus – **zum Preis einer einzigen Ausgabe!** Die Versand- und Portokosten übernehmen wir. Überzeugen Sie sich jetzt zum supergünstigen „Schnupperpreis" von den Vorzügen unserer Magazine, und **sparen Sie im Mini-Abo über 66 Prozent!** Zusätzlich erhalten Sie als Abo-Kunde automatisch einen **Einkaufs-Rabattbonus von 3% auf alle Bestellungen bei PEARL** (Zahlung per Bankeinzug) – ein weiterer Spar-Vorteil, der Sie selbstverständlich zu keiner Bestellung verpflichtet!

Testen Sie unsere PC-Software-Magazine Sie sparen über 66 Prozent!



Bestseller Games
Das Magazin für alle Spielefans! Jedes Heft enthält einen bekannten **PC-Spielehit in Originalversion auf CD-ROM** inklusive **umfassender Anleitung**, Tips und oftmals auch Cheats oder Komplettlösungen!
Einzelpreis DM 12,99



Bestseller Games GOLD
Für die **„GOLD-Edition"** werden erstrangige **Original PC-Spiele auf CD** ausgewählt. Das Magazin enthält eine **umfassende Anleitung**, Tips und oftmals auch Cheats oder Komplettlösungen.
Einzelpreis DM 14,99



Fast Geschenkt!
Ehemals oft über 100 Mark – jetzt fast geschenkt: In dieser Heftreihe erscheinen bekannte **PC-Anwenderprogramme in Original-Vollversion** inklusive **bebilderter Anleitung mit Lizenzurkunde**.
Einzelpreis DM 12,99



CD TOP
Die Magazinreihe mit Themenschwerpunkt **Multimedia- und Grafik-Anwendungen** für den Home-Bereich. Zur **PC-Vollversion auf CD-ROM** erhalten Sie stets ein **Anleitungsheft mit Lizenzurkunde**.
Einzelpreis DM 12,99



CD plus EXTRA
Das „Softwareschnäppchen-Magazin"! Jedes Heft mit unzähligen **Shareware-und Freeware-Programmvorstellungen** und rund **250 Shareware-Hits** plus mehreren **PC-Vollversionen auf CD-ROM!**
Einzelpreis DM 14,80

Unser Miniabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschland**, die noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. Die Bezahlung ist aus Verwaltungs- und Kostengründen **nur per Bankeinzug** möglich.

Wenn Sie nach Erhalt Ihrer drei Miniabo-Heftausgaben keine weitere Belieferung wünschen, teilen Sie uns dies einfach ohne Angabe von Gründen spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer dritten Lieferung mit – und der Fall ist für Sie erledigt.

Möchten Sie die Heftreihe weiterhin beziehen, brauchen Sie nichts weiter zu veranlassen: Sie erhalten dann die darauffolgenden sechs Heftausgaben im regulären Abo zu den nachfolgend genannten Abo-Preisen (jeweils inklusive Versandkosten):

Bestseller Games
DM 68,90 (6 Ausgaben)

Bestseller Games GOLD
DM 76,90 (6 Ausgaben)

Fast Geschenkt!
DM 68,90 (6 Ausgaben)

CD TOP
DM 68,90 (6 Ausgaben)

CD plus EXTRA
DM 75,90 (6 Ausgaben)

Diese regulären Abos verlängern sich jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht vor Erhalt des 5. Heftes imBezugszeitraum eine Kündigung erfolgt.

Miniabo-Bestellung

Drei Hefte im Miniabo zum Preis von nur einer Ausgabe!

Ja, ich möchte Ihr Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle das / die rechts angekreuzte(n) Miniabo(s). Ich erhalte **3 aktuelle Ausgaben** zum Preis eines einzelnen Heftes, damit **spare ich über 66 Prozent**. Mir entstehen **keine zusätzlichen Versandkosten**. Ich war bzw. bin bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift(en).

Bitte ausschneiden und einsenden an:

TREND Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-444

Wenn ich nach Ablauf meines Mini-Abos keinen weiteren Bezug wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt meiner 3. Heftlieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Miniabos in ein reguläres Bezugsabo mit weiteren 6 Ausgaben. Dieses Abo verlängert sich jeweils um 6 Ausgaben, sofern nicht vor Erhalt der 5. Ausgabe im jeweiligen Bezugszeitraum eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Ich wünsche das / die angekreuzte(n) Mini-Abo(s), die Bezahlung soll nach Erhalt des ersten Heftes **per Bankeinzug** erfolgen:

- ☐ **BESTSELLER GAMES** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
- ☐ **BESTSELLER GAMES GOLD** 3 Ausgaben kompl. nur DM 14,99
- ☐ **FAST GESCHENKT!** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
- ☐ **CD TOP** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
- ☐ **CD plus EXTRA** 3 Ausgaben komplett nur DM 14,80

Lieferanschrift:

Vor- u. Zuname:

Straße / Haus-Nr.

PLZ / Ort:

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Bankverbindung: (bitte unbedingt angeben, Bezahlung nur per Bankeinzug möglich)

Name u. Ort der Bank:

BLZ: Konto-Nr.

Datum: Unterschrift: (Bei Minderjährigen die Unterschrift eines Elternteils)

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, dass ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der TREND Redaktions- und Verlagsges. mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum: 2. Unterschrift:

KICK OFF 97



Wollen Sie gewinnen oder treten Sie nur den Rasen platt? Sie können Ihre Mannschaft zum Sieg führen, in einer **eindrucksvollen 3D-Umgebung** oder im **klassischen 2D-Arcade-Modus**. In Kick Off 97 übernehmen Sie die Rolle eines Spielertrainers, der seine Spieler aufstellt, trainiert und einwechselt, vor allem aber selbst handfest ins Geschehen eingreift. Tackling mit dem Joystick, Dribbling am Bildschirm sind Ihr Metier – Management ist was für Schlipsträger. Bei Kick Off 97 herrscht König Fußball direkt auf dem Rasen, und Ihre Blutgrätschen und Fallrückzieher werden allesamt **von Sportreportern packend kommentiert**.





Ob bei der Weltmeisterschaft, der Champions League oder in Nationalligen – Kick Off 97 bietet mit **307 schlagkräftigen Teams und 5200 Spielern** jede Menge anspruchsvolle Kurzweil. Selbstverständlich können Sie nach Wunsch auch Ihre eigene Mannschaft, Liga oder Pokalrunde erstellen; der **eingebaute Editor** macht es möglich. Und weil gegen einen menschlichen Gegner die Torszenen gleich nochmal so fesselnd sind, können zwei Spieler an einem PC ihre Traumteams aufeinanderhetzen.





Bevor es soweit ist, dürfen Sie im Training zunächst einmal die wichtigsten Techniken des Fußballs erlernen. Üben Sie **Dribbeln, Freistoß, Fallrückzieher oder Elfmeterschießen**, um für den Gegner fit zu sein. Sie wissen ja: Das nächste Spiel ist immer das schwerste!



Systemanforderungen:

DOS-Version: MS-DOS 5.0 oder höher, 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 50 MB Festplattenspeicher, 1 MB SVGA-Grafikkarte, 2x CD-ROM, MS-Maus oder kompatible, unterstützt Soundblaster oder kompatible

Windows 95-Version: Windows 95, Pentium 75 mit 16 MB RAM, 60 MB Festplattenspeicher

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

BEST SELLER GAMES

Inhalt von Heft und CDs

KICK OFF 97

Vollversion auf der Heft-CD

- Voll animierte Spieler in schneller 3D-Grafik
- Realistische und detailgetreue Bewegungsabläufe
- 36 Spielansichten
- Verschiedene Stadionansichten
- 3 verschiedene Fußballstadien
- Momentaufnahmen wiederholen und speichern
- Gesprochene, deutsche Kommentare
- Individuell einstellbare Geschwindigkeit und Anzeige
- Hervorragende Künstliche Intelligenz für optimalen Spielablauf
- Ausführliche, gedruckte Spielanleitung

So urteilt die Fachpresse:

PC Action: 77%

PC Games:
79%; „Kick Off 97 spielt sich erfrischend anders als die Konkurrenz."