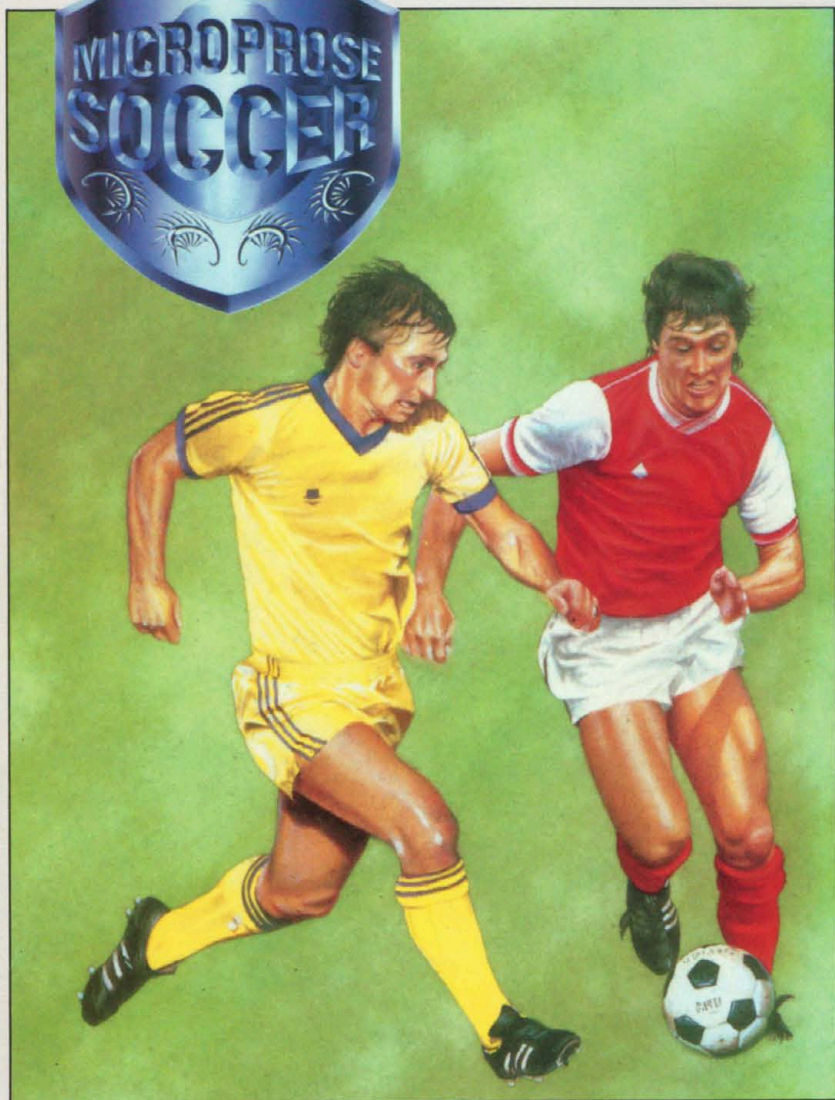
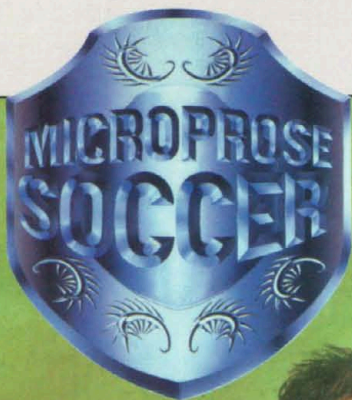


1 NOV 1988  
CHANGE O



# SPIELFÜHRER

**MICROPROSE SOCCER  
PLAYERS MANUAL**

**C64/128K  
DISK  
&  
CASSETTE**

## CREDITS

---

### SOFTWARE-ENTWICKLUNG

SENSIBLE SOFTWARE

### SPIEL-TESTS

DIARMID CLARKE, SAM REEVES, LAING BURGESS

### DOKUMENTATION

STEVE JARRETT

### HANDBUCH-GRAFIKEN

JULIE BURNES, FIONA REMNANT

## LADEN VON MICROPROSE SOCCER

MICROPROSE SOCCER wird auf die herkömmliche Weise von Cassette geladen: Zurückgespulte Cassette in das Cassettengerät legen, Seite mit dem Aufkleber des gewünschten Spiels nach außen, C64 anschalten und SHIFT zusammen mit RUN/STOP drücken. Bei entsprechender Aufforderung am Cassettengerät die Taste PLAY drücken und warten.

Um das Spiel von Diskette zu laden, Laufwerk einschalten, Diskette für Association Football (Verbandsfußball) mit Seite A für MicroProse Soccer nach oben einlegen und LOAD ""\*.8.1 eintippen.

Für American Rules Six-a-Side Diskette mit Seite B nach oben einlegen und LOAD ""\*.8.1 eintippen.

Hinweis: C128-Maschinen müssen vor Spielbeginn im C64-Modus sein.

## ANFANG

---

MICROPROSE SOCCER wird mit Hilfe von Menüs und einem Hervorhebungsbalken zur Auswahl der gewünschten Option gesteuert. Der Hervorhebungsbalken kann mit dem an einen der beiden Ausgänge angeschlossenen Joystick bewegt werden. Befindet er sich auf der gewünschten Option, Feuerknopf am Joystick drücken.

Beim Verbandsfußball wie beim Fußball nach amerikanischen Regeln mit sechs Spielern pro Mannschaft werden dieselben Menüs benutzt (siehe Beschreibung weiter unten). Die Unterschiede zwischen den beiden Spielarten sind im Abschnitt "Spielregeln" nachzulesen.

Wenn das Spiel geladen ist, sollte untenstehendes Hauptmenü (ohne die deutsche Übersetzung) erscheinen, das sich mit der Anzeige des Vorspanns abwechselt.

MICROPROSE INTERNATIONALE BEGEGNUNG  
WM-TURNIER  
FUßBALL-LIGA  
FREUNDSCHAFTSSPIEL MIT ZWEI SPIELERN

DEMO-SPIEL  
KONTROLLFELD  
NAMENSVERZEICHNIS

BITTE OPTION AUSWAHLEN

## SCHNELLSTART

---

Solospieler sollten im Hauptmenü MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE wählen und erneut den Feuerknopf drücken, um die Tabelle der Herausforderer zu übergehen. Danach PLAY BALL (Anstoß) wählen und zweimal auf den Feuerknopf drücken, um das Spiel beginnen zu lassen. Sie spielen jetzt als Player I gegen die Mannschaft von Oman in der ersten Begegnung der Herausforderungsrunde.

Wenn zwei Spieler spielen, sollten Sie im Hauptmenü TWO PLAYER FRIENDLY wählen, danach PLAY BALL und dann den Feuerknopf drücken. Wer zuerst den Feuerknopf zum Starten des Spiels drückt, ist Spieler I, der andere ist Spieler II.

Dadurch kann das Spiel ohne große Umstände beginnen. Es empfiehlt sich jedoch, den Abschnitt über die Spielsteuerung so bald wie möglich zu lesen, um sich mit den Feinheiten der Joystick-Befehle vertraut zu machen.

## BEDIENUNGSANLEITUNG

### NAMENSVERZEICHNIS

Um die verschiedenen Optionen von **MICROPROSE SOCCER** auszunutzen, ist es wichtig, daß zuerst alle Spielernamen eingegeben werden. Dazu ist im Hauptmenü **NAME BANK** anzusteuern und durch Druck auf den Feuerknopf zu aktivieren. Jetzt erscheint das Namensverzeichnis mit einem weiteren Menu:

NAMEN EINGEBEN  
NAMEN LÖSCHEN

ABBRUCH

In den verschiedenen Begegnungen werden durchgehend die Namen von Spieler I und Spieler II verwendet, es sei denn, die Namen sind gelöscht worden. Wenn Sie die Namen löschen wollen, gehen Sie auf **DELETE NAME**, drücken den Feuerknopf und bringen den Hervorhebungsbalken auf den Namen, der gelöscht werden soll, und dann erneut den Feuerknopf zu drücken – fertig.

An jedem Punkt im Spiel kann man so die Namen von Spielern löschen. Wenn zum Beispiel ein Spieler die Begegnung vorzeitig beenden muß, bedient man sich dieser Option, und sein Name ist aus allen späteren Begegnungen gestrichen.

Wählen Sie jetzt **SELECT NAME** und drücken den Feuerknopf. Tippen Sie den Namen des ersten Spielers ein (bis zu acht Buchstaben/Zeichen) und drücken **RETURN**. Jetzt sind die ersten und zweiten Mannschaftsfarben des betreffenden Spielers zu wählen. Mit dem Joystick holt man sich das Farbmenü herunter und wandert durch die verfügbaren Farben. Wenn man auf der gewünschten Farbe ist, drückt man den Feuerknopf. Dasselbe ist für die zweite Farbe der betreffenden Mannschaft durchzuführen.

**HINWEIS:** Das Programm hindert Sie automatisch daran, den Mannschaften Farben zu geben, die einander zu ähnlich sind. Wenn die erste Farbe Ihrer Mannschaft nämlich mit der des gegnerischen Teams verwechselt werden kann, lassen sich die beiden Mannschaften auf dem Bildschirm nicht gut auseinanderhalten. Die zweite Farbe dient also dazu, einen ausreichenden Kontrast zum ersten Streifen zu wählen.

Das Namensverzeichnis zeigt auch an, wie ein beliebiger Spieler in den verschiedenen Begegnungen abgeschnitten hat.

Wenn alle Spieler mit Namen und Mannschaftsfarben verzeichnet sind, geht man mit **EXIT** zurück ins Hauptmenü.

## KONTROLLFELD

Wer vollen Nutzen aus dem Spiel ziehen möchte, sollte jetzt zum **KONTROLLFELD** weitergehen, mit dem man die vielen Funktionen von **MICROPROSE SOCCER** nach eigenem Geschmack einstellt. Nach Drücken des Feuerknopfes erscheint das erste Untermenü (ohne die deutsche Übersetzung):

AUSWAHLMODUS — MANUELL/AUTOMATISCH  
WETTER — AN/AUS: NUR IM FREIEN  
ANSCHNITT — STARK/MITTEL/SCHWACH  
SPIELDAUER IN MINUTEN  
WIEDERHOLUNG — AN/AUS  
FARBMODUS — FARBE/SCHWARZ-WEIß  
MUSIKBEGLEITUNG — AN/AUS

ABSPEICHERN — CASSETTE/DISKETTE  
LADEN — CASSETTE/DISKETTE

ABBRUCH

Jede Option kann mit dem Hervorhebungsbalken aufgerufen werden. Durch wiederholtes Drücken des Joysticks trifft man seine Wahl innerhalb einer Option.

Im folgenden sind die Kurzerklärungen für die einzelnen Optionen nachzulesen:

## AUSWAHL-MODUS

Während eines Spiels kann der von Ihnen direkt gesteuerte Spieler automatisch aufgerufen werden. In solch einem Fall ist er stets der dem Ball am nächsten befindliche Spieler. Er läßt sich auch manuell aufrufen, wobei man dann durch Drücken des Feuerknopfes zwischen dem derzeitigen Spieler und dem dem Ball am nächsten befindlichen Spieler hin- und herschaltet. Bei manueller Spielart können Sie den Ball weiterschießen, ohne ihm automatisch an andere Spieler Ihrer Mannschaft, die sich in der Nähe befinden, abzugeben.

## (WETTER – NUR IM FREIEN

Wie in der Wirklichkeit, regnet es auch zuweilen bei Spielen von **MICROPROSE SOCCER**. Damit nicht genug, es donnert und blitzt auch. Das hat natürlich erhebliche Auswirkungen auf die Bewegungen des Balls und der Spieler. Wer also keine Lust hat, in strömendem Regen auf pitschnassem Platz zu spielen, wähle hier **OFF**.

## ANSCHNITT

Hiermit stellt man die Anschnitt-Stärke des Schusses ein, der im folgenden näher beschrieben wird, und zwar zwischen **HI** (stark), **MED** (mittelstark) und **LO** (schwach). Ein wirklichkeitsnaher Effekt wird mit **MED** erzielt.

## SPIELDAUER

Die Spiele können 2, 4, 6, 8, 10 oder 12 Minuten dauern. Es ist am besten, für das Spielen in einer großen Liga Begegnungen mit 2 oder 4 Minuten zu wählen, es sei denn, Sie haben vor, Ihre Spielstellung abzuspeichern.

## WIEDERHOLUNG

**MICROPROSE SOCCER** liefert eine perfekte Zeitlupen-Wiederholung, es sei denn, man schaltet sie aus (**OFF**).

## FARBMODUS

Wenn Sie **MICROPROSE SOCCER** auf einem Schwarz/Weiß-Fernseher spielen, wählen Sie die Option B-W, woraufhin die Farbstreifen der gegnerischen Mannschaften als schwarz und weiß erscheinen.

## MUSIK

Zusätzlich zu den Klangeffekten kann man auf Knopfdruck auch die Musikuntermalung einschalten. Die Musik läßt sich mit Hilfe der Plus- und Minus-Tasten (+, -) auf den SID-Chip Ihres Computers einstellen.

## SPEICHERN, LADEN

Wenn Sie mitten in einem Spiel sind und den Spielstand abspeichern wollen, wählen Sie **SAVE** aus dem Untermenü (das Programm weiß von selbst, ob ein Cassettengerät oder ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist) und drücken den Feuerknopf. Jetzt brauchen Sie nur noch einen Dateinamen (bis zu neun Buchstaben/Zeichen) einzugeben und **RETURN** zu drücken.

Um das Spiel wieder aufzunehmen, wählen Sie **LOAD**, **TIPPEN DEN GEWUNSCHTEN** Dateinamen ein, drücken den Feuerknopf, und schon kann es weitergehen.

**HINWEIS:** Die Option **LOAD** speichert nur den Spielstand ab, **NICHT** das Spiel als solches. Wenn man einmal ein Spiel verlassen hat, ist es nicht wieder aufrufbar.

Wenn Sie mit dem Kontrollfeld zu Ende sind, wählen Sie die Option **EXIT**, um zum Hauptmenü zurückzugehen.

## ZUSÄTZLICHE TASTEN

F1 – Joysticks vertauschen. Wenn man diese Taste drückt, kann man die Mannschaften vertauschen. Das ist dann von Nutzen, wenn ein Spieler bei Beginn der Begegnung oder nach der Halbzeit versehentlich die falsche Mannschaft erwischt hat.

## RUN/STOP PAUSE EINLEGEN

## RUN/STOP UND Q SPIEL VERLASSEN VORFÜHRSPIEL

Wenn Sie sich das Spiel einmal zur Probe anschauen wollen, ohne direkt an einer Begegnung teilzunehmen, spielt **MICROPROSE SOCCER** für Sie ein Vorführspiel zwischen zwei willkürlich ausgewählten Mannschaften. Wählen Sie die Option **DEMO GAME** mit dem Hervorhebungsbalken an, drücken Sie zweimal auf den Feuerknopf und schauen Sie gemütlich zu.

Wenn Sie genug gesehen haben, erscheint auf Drücken des Feuerknopfes, Bewegen des Joysticks oder Drücken von **RUN/STOP** und Q wieder das Hauptmenü.

## FREUNDSCHAFTSSPIEL MIT ZWEI SPIELERN

Wählen Sie diese Option durch Drücken auf den Feuerknopf. Es erscheint eine neue Bildschirmanzeige, die das bevorstehende Spiel und die daran teilnehmenden Mannschaften zeigt. Darunter steht ein weiteres Menü:

NEUE MANNSCHAFTEN AUSWÄHLEN  
AUSTOß  
ABBRUCH

Sollten zwei Namen im Namensverzeichnis sein, werden automatisch beide Spieler zum Spiel aufgerufen. Wenn das Namensverzeichnis jedoch zwei Spieler aussucht, die nicht gegeneinander antreten wollen, wählen Sie **RE-SELECT TEAMS** (Neue Mannschaften auswählen) und drücken den Feuerknopf. Danach lassen sich die gewünschten Namen auf gewohnte Weise aussuchen.

Wenn die Mannschaften einmal feststehen, wählt man **PLAY BALL** (Anstoß). Der Bildschirm mit der Aufstellung und den Farben der Spieler sowie der Spielrichtung erscheint. Außerdem wird eine Person aufgefordert, den Feuerknopf zu drücken, um das Spiel beginnen zu lassen. Wenn in der Hitze des Gefechts die verkehrte Person den Feuerknopf drückt, vertauschen Sie mit Drücken der Taste F1 die Joysticks.

Das Spiel kann jederzeit angehalten werden, indem man **RUN/STOP** und Q drückt. Die gestattet einem, nötigenfalls neue Mannschaften aufzurufen (**RE-SELECT TEAMS**) oder zurück ins Hauptmenü zu gehen (**EXIT**). Haben Sie das Spiel jedoch einmal verlassen, können Sie nicht wieder hinein. Mit **PLAY BALL** fängt ein neues Spiel von vorne an.

Am Ende des Spiels wird der Spielstand angezeigt. Durch Drücken des Feuerknopfes gehen Sie wieder zu der Begegnungsanzeige, wie sie vor Beginn des Spiels erscheint.

## SOCCER/INDOOR LEAGUE

### FUßBALL/HALLEN-LIGA

Bei Aufruf dieser Option erscheint die **SOCCER LEAGUE** (Fußball-Liga) mit den Namen aller Spieler im Namensverzeichnis, den Punktunterschieden und dem Stand der Mannschaften in der Liga. Diese Anzeige wechselt sich mit der ab, wie sie vor Beginn eines Spiels mit dem untenstehenden Menü erscheint:

RE-ELECT TEAMS  
PLAY BALL  
EXIT

Die **SOCCER LEAGUE** gestattet bis zu 16 im Namensverzeichnis aufgeführten Spielern, gegeneinander anzutreten. Die an jeder Begegnung teilnehmenden Spieler werden mit der Option **RE-SELECT TEAMS** aufgerufen. Das Spiel wird auf dieselbe Weise gestartet wie bei einem Freundschaftsspiel mit zwei Spielern.

Es ist Aufgabe der Teilnehmer, festzuhalten, wer gegen wen gespielt hat. Der Computer behält jedoch die Punktunterschiede jedes Spielers. Man fängt bei Null an; danach zählt ein gewonnenes Spiel einen Punkt, ein Unentschieden keinen Punkt und ein verlorenes Spiel einen Minuspunkt. Der Punktestand kann jedoch nie unter Null fallen. Der Spieler, der am Schluß der "Spielsaison" den höchsten Punktevorsprung hat, ist Sieger.

Man kann zu jeder Zeit während des Spiels wieder in die Liga schauen und den Punktestand auf Cassette oder Diskette abspeichern. So kann, wer will, eine große Liga über mehrere Tage laufen lassen.

## WELTMEISTERSCHAFTSTURNIER

Beim Einstieg in **WORLD CUP TOURNAMENT** (WM-Turnier) erscheint eine Liste mit Namen und ein Untermenü:

NEUES TURNIER BEGINNEN  
NEUE MANNSCHAFT AUSWÄHLEN  
ALTES TURNIER FORTSETZEN  
ABBRUCH

Die abgebildeten Namen sind die, die derzeit im Namensverzeichnis stehen. Sie sind alle vom Spiel ausgeschlossen (excluded), solange sie nicht aufgerufen werden. Gehen Sie auf **RE-SELECT TEAM** und heben mit dem Balken den ersten Teilnehmer hervor. Wenn Sie auf den Feuerknopf drücken, hört der Balken auf zu leuchten. Sie können jetzt diesem Spieler seine bevorzugte Nationalität geben, indem Sie mit dem Joystick durch die 29 aufgelisteten Möglichkeiten wandern und bei Erreichen der gewünschten Nationalität den Feuerknopf drücken. Dies ist für alle teilnehmenden Spieler zu wiederholen.

Wenn die Mannschaften alle aufgestellt sind, wählen Sie **START BEW TOURNAMENT** (neues Turnier beginnen). Der Computer stellt dann eine WM-Tabelle aus 24 Ländern auf, darunter die, die vorher zum Spiel aufgerufen worden waren.

Jede Mannschaft wird nach ihrem Gesamt-Spielertalent eingestuft. Dies wirkt sich auf ihre jeweilige Stellung in der Tabelle aus, da es vier "Güteklassen" gibt, sowie auf die Qualität des vom Computer aufgestellten Gegners. Wenn Sie zum Beispiel in einer Gruppe mit Oman, Nordirland und Mexiko spielen, ist Ihnen ein Sieg ziemlich sicher. Andersherum gilt, daß Sie, wenn Sie als "Brasilien" antreten, natürlich höhere Siegchancen haben, als wenn Sie die Mannschaft von Kamerun steuern.

**HINWEIS:** Die Turnier-Tabelle orientiert sich am echten Vorbild, was bedeutet, daß in der ersten Runde keine Gegner aus derselben Gruppe gegeneinander antreten.

1. KLASSE	2. KLASSE	3. KLASSE	4. KLASSE
1 Brasilien	7 Frankreich	14 Schweden	22 Algerien
2 Italien	8 Uruguay	15 Ungarn	23 USA
3 Argentinien	9 Spanien	16 Schottland	24 Australien
4 BR Deutschland	10 England	10 Österreich	25 Kanada
5 Niederlande	11 Polen	18 Irland	26 Kamerun
6 UdSSR	12 Dänemark	19 Wales	27 Japan
	13 Mexiko	20 Chile	28 Neuseeland
		21 Nordirland	29 Oman

Die Tabelle dient auch als Wegweiser durch das Turnier, indem sie zum Beispiel angibt, welche Begegnungen an einem bestimmten Tag ausgetragen werden usw.

Wenn zwei vom Computer gesteuerte Mannschaften aufeinander treffen, wird das Endergebnis einfach angezeigt. Die Endergebnisse basieren auf sorgfältigen Berechnungen, die von der Stärke der jeweiligen Mannschaften ausgehen. Durch wiederholtes Drücken des Feuerknopfes arbeitet man sich durch die Spiele vor, bei denen kein menschliches Zutun erforderlich ist.

Begegnungen, bei denen es menschlichen Zutuns bedarf (entweder Spiele gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler), werden entsprechend auf dem Bildschirm mit der bevorstehenden Begegnung angezeigt. Daraufhin beginnt das Spiel auf bereits geschilderte Weise mit der Option **PLAY BALL** (Anstoß) und Drücken des Feuerknopfes.

Wenn ein Spieler während des Spiels die Mannschaft wechseln möchte, etwa weil er ausgeschieden ist, oder das Turnier verlassen möchte, bevor er ausgeschieden ist, oder nach Beginn des Turniers noch teilnehmen möchte, weil er meint, er hätte eine gute Siegchance, sollte **RE-SELECT TEAM** anstelle von **PLAY BALL** drücken. Daraufhin kann man sich eine Mannschaft aussuchen, die noch im Turnier ist, aber noch nicht von einem anderen Spieler gewählt wurde, oder auch ganz aus dem Turnier aussteigen.

**HINWEIS:** Ein Spieler kann nur verspätet ins Turnier eintreten, wenn sein Name bereits im Namensverzeichnis ist.

Die erste Runde im WM-Turnier ist zu Ende, wenn jede Mannschaft drei Begegnungen ausgetragen hat. Für ein gewonnenes Spiel gibt es zwei Punkte, ein Unentschieden zählt einen Punkt, ein verlorenes Spiel keinen Punkt. Das Torverhältnis wird ebenfalls berechnet, so daß bei Punktgleichstand kein Entscheidungsspiel gespielt zu werden braucht.

Die ersten beiden Mannschaften jeder Gruppe gehen dann in die erste Ausscheidungsrunde, in der die Begegnungen durch Los entschieden werden. Die sechs Gewinner und die beiden besten Folgemannschaften gehen ins Viertelfinale. Das Ausscheidungsprinzip gilt bis in die Endrunde. Steht das Spiel zum Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird auf unbegrenzte Zeit nachgespielt. Die Mannschaft, die als erste ein Tor erzielt, gewinnt die Begegnung.

## MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE

Die **MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE** (Internationale Begegnung) ist für den Einzelspieler oder für jemanden, der lieber gegen den Computer antreten möchte.

Zu Anfang erscheint eine Tabelle mit den höchsten Bestergebnissen. Jeder Spieler, dessen Name im Namensverzeichnis enthalten ist, wird hier mit dem erreichten Spielniveau und der Gesamttoreszahl aus seiner Karriere abgebildet. Diese Anzeige auf dem Bildschirm wechselt mit der bereits vorher gesehenen, wie sie vor einem Spiel erscheint und folgendes Untermenü enthält:

**RE-SELECT TEAM**  
**PLAY BALL**  
**EXIT**

Wenn die bevorstehende Begegnung in Ordnung ist, wählen Sie **PLAY BALL** und spielen wie gewohnt weiter. Mit **RE-SELECT TEAM** können Sie jedoch unter den im Namensverzeichnis aufgeführten Spielern nach Belieben einen Herausforderer wählen.

**MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE** ist eine strukturierte Liga, in der man gegen 16 computergesteuerte Mannschaften von zunehmendem Kaliber antreten kann, wie sie auch bei einem WM-Turnier einander gegenüberstehen. Schlagen Sie eine Mannschaft, rücken Sie in der Tabelle mit den Bestergebnissen eine Stelle nach oben, verlieren Sie, rutschen Sie einen Platz nach unten. Tiefer als die tiefste Stufe können Sie jedoch nicht sinken. Bei einem Unentschieden wird die Begegnung erneut ausgetragen, bis ein Ergebnis feststeht.

Das Ziel bei dieser Spielart ist, sich alle 16 Stufen nach oben zu arbeiten und schließlich die Mannschaft von Brasilien zu schlagen. Ihren zuletzt erreichten Stand können Sie auf Cassette oder Diskette abspeichern und dann später an diesem Punkt weiterspielen.

## STEUERUNG DES SPIELS

Die Spieler bei **MICROPROSE SOCCER** haben einen großen Bewegungsspielraum. Die Bewegungen lassen sich mit dem Joystick und durch Drücken des Feuerknopfes ausführen. Wird der Feuerknopf nicht gedrückt, läßt man seinen Mann mit den acht Joystick-Bewegungen entsprechend auf dem Feld umherlaufen.

Die Steuerung hat drei verschiedene "Betriebsarten", je nachdem ob

- a) der Ball im freien Spiel ist,
- b) Ihr Spieler in Ballbesitz ist,
- c) oder der Gegner in Ballbesitz ist.

a) Lassen Sie Ihren mit den normalen Joystick-Bewegungen gesteuerten Spieler über das Feld laufen, um sich den Ball zu erobern. Bei Ballkontakt kommt Ihr Spieler automatisch in Ballbesitz, bis er das Leder wieder verliert. Drückt man bei Kontakt mit dem Ball gleichzeitig den Feuerknopf, wird der Ball ein Kurzes Stück weit in die Richtung geschossen, in die der Spieler zeigt.

b) Bei dieser Spielart läuft und dribbelt Ihr Spieler automatisch mit dem Ball. Er schießt nur dann, wenn Sie den Feuerknopf drücken.

Es gibt eine Reihe verschiedener Schußarten, je nachdem, in welcher Stellung der Joystickhebel ist und wie lange der Feuerknopf gedrückt wird. Drückt man nur kurz darauf, ist der Schuß entsprechend kurz, drückt man länger, geht der Schuß auch weiter.

Bei jedem Drücken des Geuerknopfes ist die Spieler-Steuerung durch den Joystick außer Kraft gesetzt; dafür lenkt man den Schuß, wie man ihn haben will. Um einen Schuß auszuführen, drückt man auf den Feuerknopf und bringt den Joystickhebel sofort in die gewünschte Stellung:

Hebel nach vorne –	Volleyschuß in gerader Linie
Hebel schräg links/rechts –	angeschnittener Schuß nach links o. rechts
Hebel in Mittelstellung –	Hebeschuß
Hebel zurück –	Fallrückzieher

**HINWEIS:** Die Richtung des Schusses wird dadurch bestimmt, in welche Richtung sich der Spieler unmittelbar vor Drücken des Geuerknopfes bewegte. Wenn Ihr Spieler zum Beispiel in Südwest-Richtung lief und einen angeschnittenen Schuß von links nach rechts ausführen soll, drückt man den Feuerknopf und zieht den Joystickhebel gerade zurück.

c) Wenn es der gegnerischen Mannschaft gelingt, in Ballbesitz zu kommen, müssen Sie versuchen, dem jeweiligen Spieler den Ball wieder abzunehmen. Ist Ihr Spieler nahe genug am Gegner und Sie drücken auf den Feuerknopf, versucht er einen Grätschangriff. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn sich Ihr Spieler bewegt, nicht wenn er stillsteht.

Wenn Ihr Spieler in Ballkontakt kommt, gerät der Ball in freies Spiel und kann erobert werden. Ist der Angriff erfolglos, kommt der Gegner einfach wieder in Ballbesitz.

**HINWEIS:** Wenn Sie auf nassem Spielfeld einen Grätschangriff versuchen, kann das unvorhergesehene Folgen haben!

Wenn sich ein gegnerischer Spieler Ihrem Tor nähert, klingelt der Computer und zeigt Ihnen dadurch an, daß Sie jetzt mit Ihrem Joystick den Torwart steuern. In diesem Fall gelten andere Regeln für die Bedienung des Joysticks. Ein Drücken des Feuerknopfes wird in ein Hechten des Torwarts umgesetzt, und zwar folgendermaßen:

Hebel nach rechts –	Torwart hechtet nach rechts
Hebel nach links –	Torwart hechtet nach links
Hebel in der Mitte –	Torwart springt nach oben

Der Torwart erfreut sich auch, ganz wie im richtigen Spiel, eines höheren "Vorrangs", was den Ballbesitz betrifft: Bei jedem Ballkontakt eignet er sich den Ball nämlich an.

## ECKBALL

Durch Drücken auf den Feuerknopf wird der Ball lediglich in der Diagonalen geschossen. Die Stärke des Schusses wird auf die zuvor beschriebene Weise beeinflußt.

## EINWURF

Ein Einwurf kann in einer von drei möglichen Richtungen erfolgen: schräg nach links oder rechts und geradeaus nach vorne. Die Weite des Einwurfs wird wie die Stärke eines Schusses mit dem Feuerknopf gesteuert.

## ABSTOSS

Wenn der Torhüter in Ballbesitz ist, geht das Spiel nach Ausführen eines Schusses aus dem richtigen Teil des Torraumes weiter. Der Schuß kann nur nach vorne gehen; für seine Stärke fitt dasselbe wie bei jedem anderen Schuß.

## ANSTOSS

Bei Spielbeginn, nach der Halbzeit oder nach einem Tor führt ein Drücken des Feuerknopfes dazu, daß ein Spieler den Ball an einen anderen abgibt, der dann volle Kontrolle über den Ball hat.

## SPIELREGELN

Wer mit den Regeln einer der beiden Versionen des Fußballspiels noch nicht vertraut ist, findet im Folgenden einen kurzen Abriß der Regeln, wie sie bei **MICROPROSE SOCCER** zur Geltung kommen.

## VERBANDSFUSSBALL

Die folgenden Regeln sind die vom Schiedsrichter-Komitee der FIFA offiziell verabschiedeten.

## PHYSISCHE GEgebenHEITEN

Das Spielfeld ist normalerweise auf Gras und mit weißen Markierungen wie in Zeichnung 1 umrissen.

An den beiden Stirnseiten des Spielfelds befinden sich die Tore, deren Größe aus Zeichnung 2 hervorgeht.

Der Ball hat ebenfalls eine Standardgröße, nämlich zwischen 68 und 71 Zentimeter Umfang bei einem Gewicht zwischen 396 und 453 Gramm.

## MANNSCHAFTEN

Die beiden Mannschaften bestehen aus jeweils zehn Spielern, einem Torwart und zwei Ersatzspielern. Der Torwart darf den Ball mit den Händen spielen, wenn er sich im Torraum befindet (siehe Zeichnung 1).

## ANSTOSS

Das Spiel beginnt mit dem Anstoß des Balles vom Mittelkreis. Die Spieler beider Mannschaften befinden sich dabei in ihrer eigenen Hälfte. Der Anstoß wird durch Münzwurf entschieden. Die Mannschaft, die den Münzwurf verliert, stößt zu Beginn der zweiten Spielhälfte an.

Der Ball muß nach dem Anstoß mindestens die Wegstrecke seines eigenen Umfangs in die gegnerische Hälfte zurücklegen. Der Spieler, der den Anstoß ausgeführt hat, darf den Ball erst wieder berühren, wenn ihn zuvor ein anderer Spieler berührt hat.

Der Anstoß wird auch nach einem Tor ausgeführt, und zwar von einem Spieler der Mannschaft, die das Tor hinnehmen mußte.

## TORSCHUSS

Jedes Mitglied einer Mannschaft kann ein Tor schießen. Ein Eigentor wird von einem Mitglied einer Mannschaft in deren Tor erzielt.

## AUS

Der Ball ist im Spiel, solange er sich innerhalb der Außenmarkierungen des Spielfelds befindet. Er gilt als aus, wenn er eine Markierungslinie in seiner vollen Breite überquert hat, egal, ob dies die Seitenlinie oder die Torlinie ist.

## EINWURF

Wenn der Ball über eine der beiden Seitenlinien das Spielfeld verläßt, wird gegen die Mannschaft, die ihn zuletzt berührt hat, ein Einwurf verhängt. Ein Spieler der Mannschaft, die den Einwurf bekommen hat, wirft den Ball von dem Punkt aus, an dem dieser die Seitenlinie überquert hat, zurück ins Spielfeld.

## ECKSTOSS

Wenn ein Spieler der angegriffenen Mannschaft den Ball über die eigene Torlinie ins Aus schießt, wird gegen seine Mannschaft ein Eckstoß verhängt. Der Eckstoß wird auf der Seite ausgeführt, auf der der Ball die Torlinie überquert hat. Die Spieler der angreifenden Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Eckstoßes so nah am Ball sein, wie sie wollen. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen jedoch einen Mindestabstand von drei Metern wahren. Geht der Ball ins Tor, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, gilt dies nicht als Tor.

## ABSTOSS

Wenn der Ball von einem Angriffsspieler über die Torlinie ins Aus geschossen wird, erhält ihn der Torwart der verteidigenden Mannschaft zum Abstoß. Beim Abstoß muß der Ball den Strafraum verlassen.

Der Abstoß ist vom Torraum aus auszuführen, und zwar von der Hälfte auf der Seite, auf der Ball über die Torlinie ins Aus gegangen ist. Die angreifenden Spieler müssen alle außerhalb des Strafraumes sein, wenn der Abstoß ausgeführt wird.

## AMERIKANISCHER FUßBALL – SECHS SPIELER PRO MANNSCHAFT HALLENFUßBALL

Die Regeln des Hallenfußballs ähneln denen des Verbandsfußballs. Die Abweichungen sind auf die unterschiedliche Spielfeldgröße und die Tatsache zurückzuführen, daß der Platz beim Hallenfußball auf allen vier Seiten eingegrenzt ist. Die MISL (Major Indoor Soccer League) in den USA hat folgende Regeln aufgestellt:

## PHYSISCHE GEGEBENHEITEN

Das Spielfeld ist mit einem Kungstoffbelag oder Kungstoffteppichboden versehen. Die Markierungen bestehen aus roten und weißen Linien.

Das gesamte Spielfeld befindet sich in einer Halle. Es ist von acht Fuß (2,44 Meter) hohen Plexiglaswänden umgeben.

Die in ihren Abmessungen feststehenden Tore befinden sich an den Stirnseiten des Spielfelds.

Der Ball hat einen Umfang zwischen 68 und 71 Zentimetern und wiegt zwischen 396 und 453 Gramm (wie beim Fußball).

## MANNSCHAFTEN

Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern einschließlich des Torwarts. Beide Mannschaften müssen jedoch insgesamt 14 Spieler aufstellen und als Auswechselspieler bereit halten. Selbst bei mehrfachen Regelverstößen sollten nie weniger als vier Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

## ANSTOSS

Die Gastmannschaft stößt vom Mittelpunkt an. Der Ball muß mindestens halb so weit wie sein eigener Durchmesser in die gegnerische Spielhälfte geschossen werden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen beim Anstoß einen Mindestabstand von drei Metern zum Ball wahren und sich in ihrer eigenen Hälfte aufhalten. Der Spieler, der den Anstoß ausführt, darf den Ball erst wieder berühren, wenn ihn ein anderer Spieler zuvor berührt hat.

Jede Viertelzeit beginnt ebenfalls mit einem Anstoß. Nach einem Tor und bei einem Strafstoß wird der Ball ebenfalls vom Mittelpunkt aus ins Spiel gebracht.

## AUS

Beim Hallenfußball ist der Ball ununterbrochen im Spiel, da keine Aus-Linien überquert werden können. Der Ball gilt nur dann im Aus, wenn er über die Umwandung fliegt oder einen Teil des Gebäudes berührt, in dem sich das Spielfeld befindet. In beiden Fällen wird das Spiel fortgesetzt, indem die gegnerische Mannschaft einen Freistoß bekommt (siehe unten). Er wird vom Mittelpunkt der am nächsten befindlichen roten Linie aus ausgeführt.

## DREI-LINIEN-REGEL

Wenn der Ball durch die Luft in Richtung aufs gegnerische Tor geschossen wird und die drei Mittellinien überquert (zwei rote und eine weiße), ohne den Boden oder einen anderen Spieler zu berühren, wird gegen diese Mannschaft ein Freistoß verhängt. Der Freistoß wird vom Mittelpunkt der zuletzt überquerten roten Linie aus ausgeführt.



## EINSCHUSS

Wenn der Ball nach einem Schuß durch eine Mannschaft die Umwandung in seiner Gesamtheit überquert, wird das Spiel weitergeführt, indem die gegnerische Mannschaft einen Einschuß vornimmt. Der Ball wird dazu auf die Linie direkt unterhalb der Stelle gelegt, an der er ins Aus gegangen ist, und von dort eingeschossen.

Solch ein Schuß ist direkt. Der Spieler, der ihn ausführt, kann damit ein Tor erzielen.

## ABSTOSS

Wenn die angreifende Mannschaft den Ball über die Umwandung an der Stirnseite des Spielfelds zwischen den Eckfahnen und über der Torlatte ins Aus schießt, wird das Spiel durch Abstoß wiederaufgenommen. Dies ist ein Freistoß von innerhalb des Torraums von der Hälfte aus, die dem Punkt, an der der Ball ins Aus ging, am nächsten ist. Der Abstoß kann von einem beliebigen Spieler ausgeführt werden, nicht nur vom Torhüter. Der Ball muß den Torraum ganz verlassen, bevor er einen anderen Spieler berührt.

## ECKSTOSS

Wenn die verteidigende Mannschaft den Ball über die Umwandung an der Torseite des Spielfelds schießt, wird ein Eckstoß gegen sie verhängt. Der Ball wird dazu auf den nächsten Eckpunkt gelegt und ins Spiel geschossen. Auch dieser Schuß ist direkt. Der Spieler, der ihn ausführt, kann damit ein Tor erzielen.

## GESCHICHTE DER FUSSBALL- WELTMEISTERSCHAFT

Fußball ist in der einen oder anderen Form von einer Reihe alter Völker gespielt worden, darunter auch von den Azteken und den Wikingern. Der Ball bestand stets aus irgendetwas halbwegs Rundem, zum Beispiel aus aufgeblasenen Tierorganen oder ausgehöhlten Schädeln.

Der Sport, wie wir ihn heute kennen, begann vor einigen Jahrhunderten Gestalt anzunehmen. Erst als Fußball im vergangenen Jahrhundert an englischen Eliteschulen gespielt wurde, entstanden jedoch Regeln.

Wer das Spiel in der Schule kennengelernt hatte, wollte es auch später nicht missen. Dazu bedurfte es jedoch Regeln, an die sich jeder halten konnte. Da sich Jungen aus allen sozialen Schichten an den Universitäten trafen, wurden auch hauptsächlich hier, an den Hochschulen, die Regeln erfunden. Die Universität Cambridge spielte eine führende Rolle dabei.

Bei den Besprechungen und Diskussionen gab es im Grunde genommen zwei Lager: Die einen wollten das Handspiel zulassen, die anderen nicht. Die erste Gruppe beschloß, die Regeln zu verabschieden, die an der Eliteschule in Rugby

gespielt wurden, während die andere das Fußballspiel in seiner modernen Form vollendete. 1863 wurde ein leitender Verband gegründet, und so nannte man das Spiel Verbandsfußball oder auch schlicht Fußball.

Das Spiel gelangte auch in anderen europäischen Ländern, in Südamerika, Kanada und den USA rasch zu Beliebtheit. Die erste wirklich internationale Begegnung wurde indes erst 1872 ausgetragen, als Schottland in Glasgow die Mannschaft von England schlug. Erst 50 Jahre später entstand allerdings der Gedanke einer Fußball-Weltmeisterschaft.

Das WM-Konzept war eigentlich die Erfindung von zwei Franzosen, Jules Rimet und Henri Delaunay. Rimet wurde später Vorsitzender der FIFA (Fédération Internationale de Football Association), des Internationalen Fußball-Verbandes. Diesen Posten hatte er von 1920 bis 1954 inne. Delaunay war Geschäftsführer des Verbandes von 1919 bis zu seinem Tod im Jahre 1956.

Auf der ersten FIFA-Zusammenkunft im Jahre 1904 wurde die Idee einer Fußball-Weltmeisterschaft vorgetragen. Man war der Ansicht, daß der internationale Fußball-Wettbewerb, wie er im Rahmen der Olympischen Spiele veranstaltet wurde, dem populären Sport nicht länger gerecht wurde. Der Profi-Status bedeutete außerdem, daß viele Länder nicht durch ihre besten Spieler vertreten wurden. Jahrelang debattierte man dann hin und her über den Vorschlag, bis er 1928 endlich angenommen wurde.

Fünf Nationen boten sich an, das erst WM-Turnier zu veranstalten: Italien, die Niederlande, Spanien, Schweden und Uruguay. Uruguay versprach jedoch zusätzlich, alle Reise- und Hotelpesen für die besuchenden Mannschaften zu übernehmen und ein neues Stadion extra für dieses Ereignis zu bauen. Angesichts solch schwerwiegender Argumente konnten die vier europäischen Bewerber kaum anders, als Ja zu sagen. Dafür schmolten sie und ließen ihre Mannschaften zuhause. Als "Entschuldigung" für diesen offensichtlichen Boykott gaben sie die dreiwöchige Schiffsreise an.

Indes, zwei Monate vor dem Anpfiff zum ersten Spiel hatte noch immer keine einzige europäische Nation ihre Teilnahme zugesagt. Die lateinamerikanischen Verbände drohten darauhin mit dem Austritt aus der FIFA, und so entsandten schließlich Frankreich, Belgien, Jugoslawien und Rumänien Mannschaften. Die rumänische Mannschaft wurde übrigens von König Karl selbst ausgesucht.

Im Juli 1930 standen sich Uruguay und Argentinien im Endspiel gegenüber, das im Jahrhundert-Stadion in der Hauptstadt Montevideo ausgetragen wurde. Uruguay gewann mit 4:2. Vor tausenden jubelnder Zuschauer hielt der Mannschaftskapitän die von einem französischen Künstler entworfene, goldene Trophäe in die Höhe. Später bewarfen wütende Argentinier das uruguayische Konsulat in Buenos Aires mit Steinen, bevor sie durch Schüsse der Ordnungskräfte vertrieben wurden.

Auf der Stockholmer Konferenz von 1932 sah man ein, daß das WM-Turnier zu groß geworden war, um noch in einer einzigen Stadt veranstaltet werden zu können. So fanden die WM-Begegnungen 1934 in einer Reihe italienischer Städte statt.

Außerdem wurde die erste Runde zu einem Ausscheidungskampf zwischen den 16 Mannschaften gemacht, die von den 32 gemeldeten Teilnehmern übriggeblieben waren. So ergab es sich, daß die Teams von Argentinien und Brasilien 13.000 Kilometer mit dem Schiff nach Europa und 13.000 Kilometer zurückfuhren, nur um in Rom ein einziges Spiel zu spielen!

Uruguay war nach dem Teil-Boycott von 1930 immer noch beleidigt genug, um den Spielen fernzubleiben. Trotzdem nahm das Turnier seinen Lauf, und wieder gewann die Gastgebernation, sehr zur Freude von Mussolini und seiner Faschisten-Partei. Außerdem warf diese Weltmeisterschaft auch noch einen Gewinn von einer Million Lire ab.

1938 ging schon das Kriegsgespenst in Europa um. Österreich war "heim ins Reich" geholt, seine besten Spieler der deutschen Mannschaft einverleibt worden.

Uruguay schmolte immer noch und blieb zusammen mit Argentinien, dessen Angebot, das Turnier auszutragen, zugunsten Frankreichs ausgeschlagen worden war, dem Ereignis fern. Die Entscheidung Argentiniens hatte einen schweren Aufruhr in Buenos Aires zur Folge, den die Polizei niederschlug.

Inzwischen waren Polen und die niederländischen Ostindienbesitzungen in die Liste der teilnehmenden Mannschaften aufgenommen worden.

Nach schwerem Kampf gewann Italien auch dieses Endspiel in Paris. Zwölf Jahre lang blieb der Titel, bedingt durch den Zweiten Weltkrieg, in Italien. Die WM-Turniere 1942 und 1946 fielen aus.

Die nächste Weltmeisterschaft, 1950 in Brasilien, lief nun offiziell unter dem Namen "Jules-Rimet-Trophäe", benannt nach dem "Erfinder" des Ereignisses (der übrigens den Pokal die ganzen Kriegsjahre hindurch unter seinem Bett versteckt gehalten hatte). Leider war diese Weltmeisterschaft schlecht organisiert, und das Endspiel fand im noch unfertigen Maracana-Stadion statt, das von außen wie eine Großbaustelle aussah.

Die vier britischen Verbände, die die FIFA in den dreißiger Jahren wegen Meinungsverschiedenheiten über die Bezahlung von Spielern verlassen hatten, schlossen sich 1946 wieder an. In seiner Großzügigkeit erhob das WM-Komitee die britische Meisterschaft zu einer Qualifizierungsrunde, wodurch den beiden Teilnehmern aus dem Inselreich ein Platz in der Weltmeisterschaft 1950 garantiert wurde! Schottland erwiderte die höfliche Geste mit der Bekanntgabe, daß es am Turnier nicht teilnehmen würde, falls es die britische Meisterschaft nicht gewänne. Es verlor und blieb der Weltmeisterschaft dann auch wirklich fern.

Die Mannschaft von Schottland war nicht die einzige, die durch Abwesenheit glänzte. Argentinien schmolte, die Tschechoslowakei litt noch unter den Auswirkungen des Krieges; Österreich entschuldigte sich damit, daß seine Mannschaft zu jung sei; Deutschland war nicht zugelassen, Ungarn hinter dem Eisernen Vorhang; die Türkei zog sich im letztem Augenblick zurück, wodurch Frankreich, dessen Mannschaft in der Qualifizierungsrunde ausgeschieden war, doch noch einen Platz in Rio de Janeiro bekam.

Als die französische Mannschaft jedoch eine Begegnung in Porto Alegre und die nächste im über 3000 Kilometer entfernten Recife spielen mußte, flog sie doch wieder aus dem Wettbewerb – bei solchen Strapazen kein Wunder. Nicht nur die Franzosen; viele Mannschaften mußten Hunderte, ja Tausende von Kilometern von einem Ende des Landes ans andere und wieder zurück reisen. Allein Brasilien, welch Wunder, hatte bis auf ein Spiel alle Begegnungen in Rio de Janeiro auszutragen! Im Endspiel half das jedoch auch nicht: Uruguay konnte zum zweiten Mal in der Geschichte der Fußball-Weltmeisterschaft die Trophäe mit nach Hause nehmen.

Das WM-Turnier 1954 in der Schweiz, aus dem die deutsche Mannschaft als Sieger hervorging, verlief ohne Störungen, sieht man von einem unlogischen Ausscheidungssystem und schlechter Organisation ab. 1958 in Schweden ging es auch ruhig zu, jedenfalls solange ein gewisser brasilianischer Spieler namens Pele nicht für gehörigen Wirbel auf dem Spielfeld sorgte. In all den Jahren danach lief die Weltmeisterschaft, bis auf die Proteste gegen das argentinische Regime im Jahre 1978, meist freundlich ab – die "Rempelen" beschränkten sich zum Großteil auf das, was sich auf dem Spielfeld zutrug.

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist von einem Austragungsort zum nächsten ständig gewachsen, wurde mehr und mehr durchorganisiert. Sie ist jetzt das international furende Fußball-Ereignis und konkurriert in Hinsicht auf die Beliebtheit und das weltweite Interesse sogar mit den Olympischen Spielen.

## DIE FUSSBALL- WELTMEISTERSCHAFTEN

1930 Uruguay – Montevideo	Uruguay 4 – 2 Argentinien
1934 Italien – Rom	Italien 2 – 1 Tschechoslowakei
1938 Frankreich – Paris	Italien 4 – 2 Ungarn
1942 nicht ausgetragen	
1946 nicht ausgetragen	
1950 Brasilien – Rio de Janeiro	Uruguay 2 – 1 Brasilien
1954 Schweiz – Bern	BR Deutschland 3 – 2 Ungarn
1958 Schweden – Stockholm	Brasilien 5 – 2 Schweden
1962 Chile – Santiago	Brasilien 3 – 1 Tschechoslowakei
1966 England – London	England 4 – 2 BR Deutschland
1970 Mexiko – Mexiko-Stadt	Brasilien 4 – 1 Italien
1974 BR Deutschland – München	BR Deutschland 2 – 1 Niederlande
1978 Argentinien – Buenos Aires	Argentinien 3 – 1 Niederlande
1982 Spanien – Madrid	Italien 3 – 1 BR Deutschland
1986 Mexiko – Mexiko-Stadt	Argentinien 3 – 2 BR Deutschland



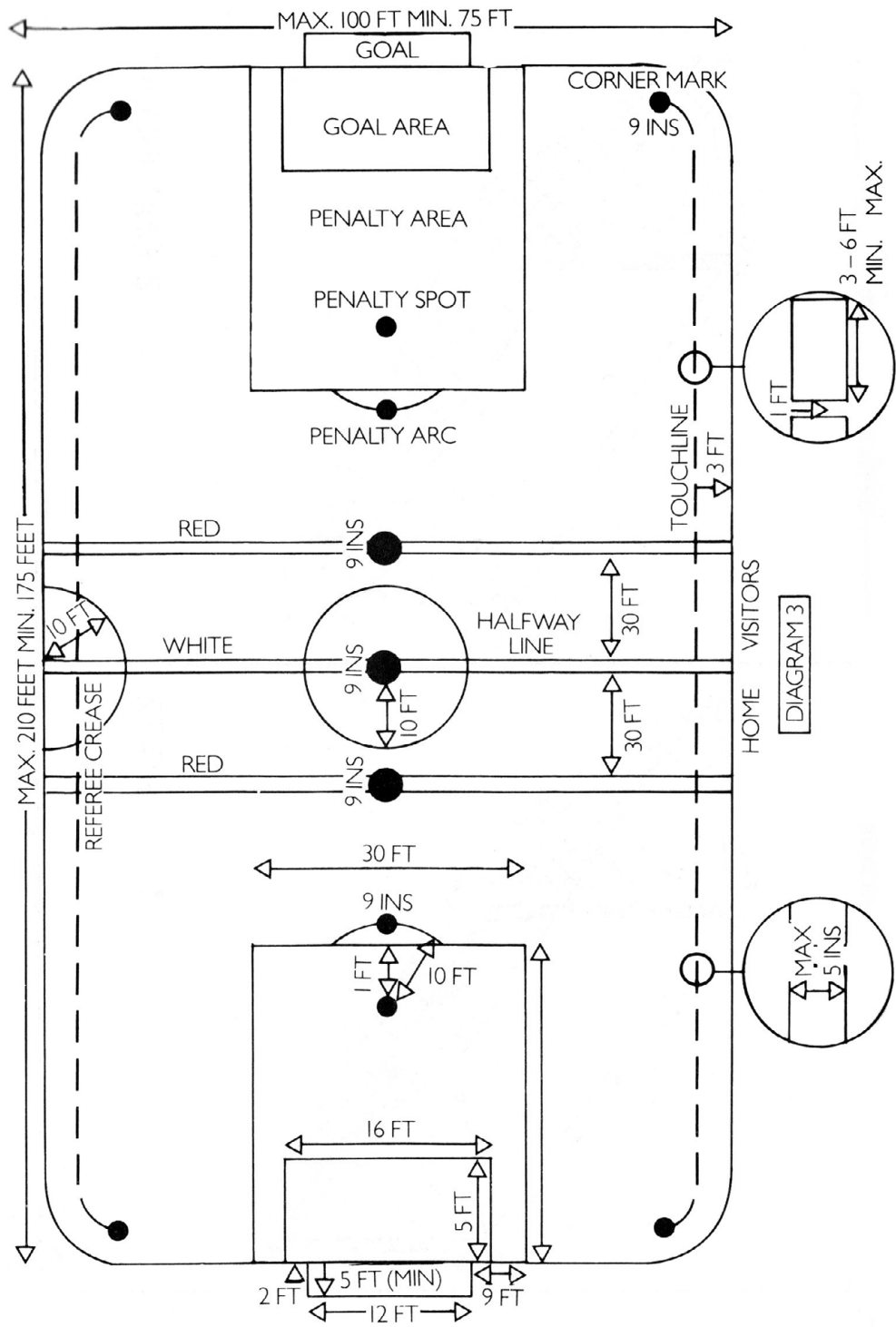
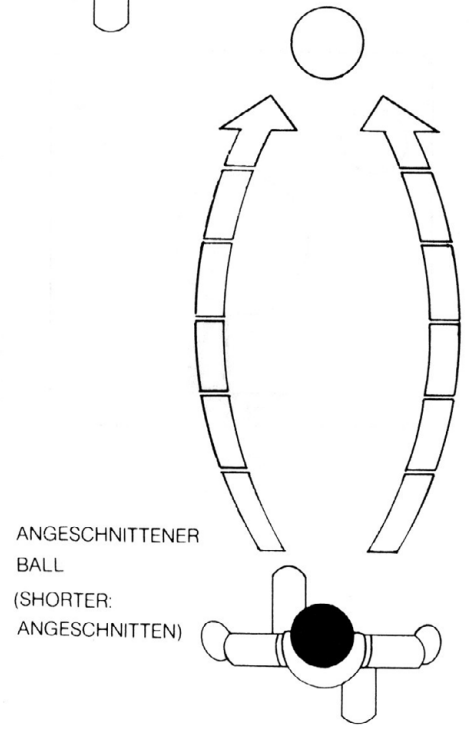
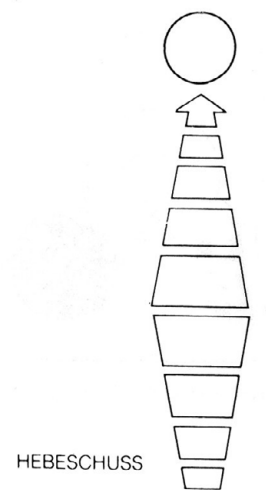
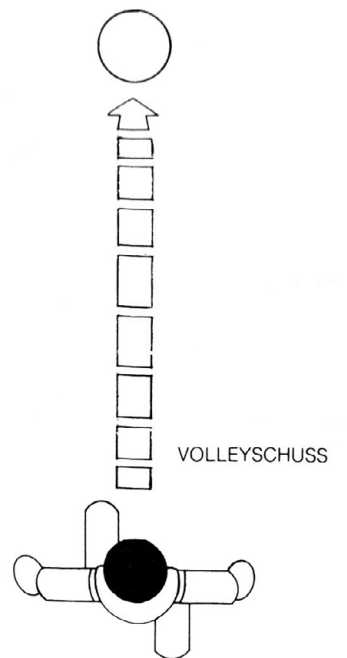
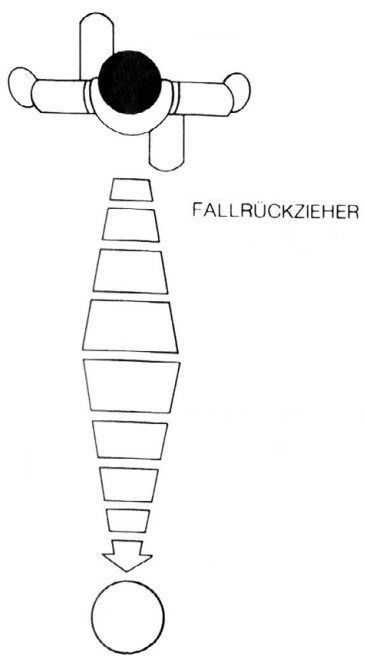
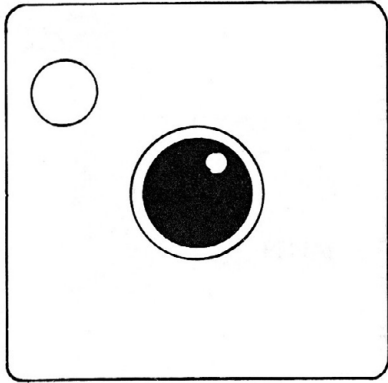
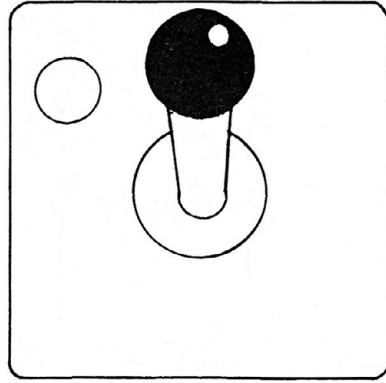


DIAGRAM 3

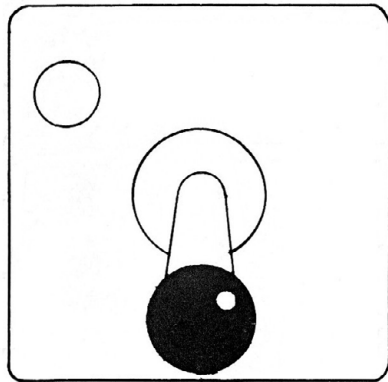




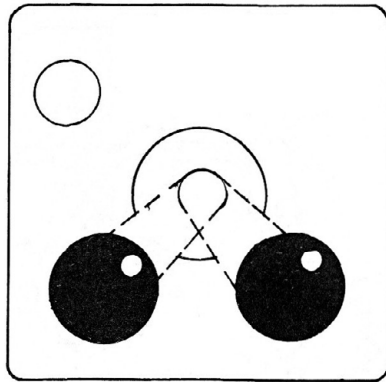
MITTELSTELLUNG



NACH VORNE



NACH HINTEN



SCHRÄG NACH LINKS/RECHTS

# **MICRO PROSE**

SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE, 2 MARKET PLACE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE GL8 8DA. TEL: (0666) 54326. TLX: 43422 MPS/UKG.