

Spezifikation
(Mindestvoraussetzungen)
Windows 95
Pentium 100 Mhz
(Pentium 166 Mhz empfohlen)
16 Mb RAM
CD ROM Laufwerk mit 4 Geschwindigkeiten

Willkommen bei Kick Off 98, dem schnellsten und konkurrenzfähigsten Fussballspiel das je ohne eine 3D Beschleunigungskarte gespielt wurde.

Dieses Readme dient dazu, wichtige Informationen zu vermitteln, die beim Spielen nützlich sein können. Es ist wichtig, dies genau zu lesen, damit Sie das Beste aus Kick Off 98 machen können.

Was kann man vom fertigen Spiel erwarten?

Mit Kick Off 98 erlebt man die ganze Aufregung und Action der grossartigsten Fussballspiele der Welt. Was kann man also u.a. vom fertigen Spiel erwarten?

Sofort spielbar - Beim Spielen wird das Spielniveau eingeschätzt. Wird der Spieler besser, wird auch der Computer besser, wodurch man immer wieder neuen Herausforderungen ausgesetzt wird.

Zeit mit dem Ball - Jeder hat genügend Zeit um sich für eine der vielen Bewegungen zu entscheiden. Bei erfahrenen Spielern erhöht sich der Druck der Verteidiger, aber man hat immer Zeit den Ball abzugeben, bevor die Verteidigung zuschlägt.

Taktisches Spiel - Bei Kick Off 98 stehen 120 Nationalmannschaften zur Auswahl, und jede hat ihren eigenen Spielstil. Mit dem Taktikenmenü ist es während des Spiels ein Leichtes, bestimmte Gegenspieler bei gewissen Manövern auszumachen, um sich dann um die Gefahr zu kümmern, ehe es zu spät ist..

Erstaunliche Grafik - Kick Off 98 benutzt eine nagelneue 3D Maschine, die es (zum ersten Mal in der Geschichte der Fussballsimulation) dem Spieler ermöglicht, bis zu 500 Polygonspieler zu steuern, OHNE EINE 3D BESCHLEUNIGUNGSKARTE ZU BENUTZEN! Jedes Stadion wird in Perspektive gezeigt, wodurch das Spiel an Klasse und Realität gewinnt.

Jede menge Wettbewerbe - Man kann Weltmeisterschaftsspiele, Freundschaftsspiele, K.O. Wettbewerbe spielen, oder selbst Liga- und Pokalwettbewerbe erstellen.

Amosphäre - Durch Simulation echter Zuschauergeräusche aus vielen jubelnden Stadien in ganz Europa, gelingt es Kick Off 98 Fussballfieber zum Leben zu erwecken.

Eröffnungsmenü

Hier stehen 120 Nationalmannschaften zur Wahl. Das Mannschaftswahl-Fenster oben am Bildschirm wird erhellt, und wenn es einen grünen Rand hat, kann eine Mannschaft gewählt werden.

Mannschaftstaktiken

Die Mannschaftsoption wird bei einem beliebigen Menü angewählt, und man kann die Formation, Pässe und Verteilung jeder Mannschaft sehen. Diese drei wesentlichen Bestandteile bestimmen den Spielstil jeder Mannschaft. Jede Mannschaft ist einzigartig.

Mit der Mannschaftswahloption können die Mannschaft, Taktiken und Formation geändert werden. Verteilung und Pässe nur dann, wenn die Mannschaft mit ihren vorbestimmten Taktiken (Mannschaftstaktiken) spielt.

Formation und Mannschaftswahl-Menü

Wenn Sie mit Ihren Nachforschungen über den Spielstil der eigenen und der gegnerischen Mannschaft zufrieden sind, klicken Sie den linken Knopf an dem Haken, und Sie gelangen zurück zum Hauptmenü. Wird der linke Knopf an dem Haken nochmal angeklickt, gelangt man zum Formations- und Mannschaftswahlmenü. Hier kann die Mannschaft verändert werden und die gewünschte Formation festgelegt werden. Dieses Menü ist entscheidend für Sieg oder Niederlage, und es ist wichtig, dass die beste Formation und die besten Spieler gewählt werden, um das Spiel ausgeglichen werden zu lassen.

Um einen Spieler zu ersetzen, wird er mit dem linken Knopf angeklickt, dann wird der gewünschte neue Spieler ebenso angeklickt. Es wäre ratsam, sich zu versichern, dass die Spieler alle die besten Bewertungen haben.

DAS SPIEL

Angriff - Während man dem Ball nachjagt, wird der Passknopf gedrückt gehalten. Befindet man sich hinter dem Spieler mit dem Ball, wird er automatisch angerempelt. Drückt man dabei den Schussknopf, kann man sich den Ball von hinten angeln.

Pässe - Um den Ball abgeben zu können, muss man eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung finden. Man kann auch einen "Durchzieher" versuchen, indem man den Passknopf länger drückt - die Chancen stehen dann 50/50, dass man den Ball einem Stürmer der eigenen Mannschaft zuschiesst.

Direkter Freistoss und Ecken - Man kann den Bogen eines Schusses bestimmen. Schuss wird gedrückt und gehalten, und mit den Richtungstasten wird der Bogen festgelegt. Das ist besonders praktisch, wenn eine gegnerische Mauer zwischen Ihnen und dem Tor steht. Dies sollte ebenso bei Eckstößen benutzt werden, damit es für den Gegner schwieriger wird. Man kann auch mit einer Ecke ein Tor erzielen!

N.B. Je schneller der Schussknopf gedrückt wird, je schneller wird der Ball.

Lob Pass - Von Zeit zu Zeit kommt der Torwart aus dem Tor heraus um einen Angriff abzublocken. Hält man während man dem Tor gegenüber steht an und Pass wird gedrückt, lobt man automatisch den Ball über den Torwart hinweg.

Kopfball und Volley - nach einem Einwurf oder einer Ecke drückt und hält man den Schussknopf. Befindet sich der Ball in Kopfhöhe, führt Ihr Spieler (falls er sich in Ballnähe befindet) einen Kopfball aus. Befindet sich der Ball in Hüfthöhe, wird ein Volley ausgeführt.

Schiessen - Wurde der Schussknopf gedrückt, kann "nach Berührung" benutzt werden. Dadurch wird es für den Torwart schwieriger einen Ball zu halten. Dies ist natürlich besonders nützlich wenn es so aussieht, als ob der Torwart den Schuss halten könnte.

Toter Ball Aktion - Ecke, Einwurf, Freistoss, vorgegebener Freistoss, Torschuss und Drop Kick

Ist eine Toter Ball Aktion angesagt, erscheint eine rote Markierung, die mit dem Richtungspad bewegt wird. Knopf A wird gedrückt. Je länger der Knopf gedrückt wird, je höher steigt die Markierung. Lässt man den Knopf los, wird die Aktion ausgeführt.

Wahl eines Spielers - Torschuss, Drop Kick und Freistoss

Mit Knopf B wird ein Spieler gewählt. Jeder Knopfdruck lässt einen anderen Spieler anwählen. Der gewählte Spieler wird mit dem Richtungspad bewegt, und er folgt der Markierung.

Schnelle Ausführung - Torschuss, Drop Kick und Freistoss

Mit Knopf D wird der Ball ganz schnell getreten, gerollt oder abgegeben, sodass der Gegner keine Zeit zum Nachdenken hat.

Elfmeter

Elfmeter ausführen

Eine Markierung bewegt sich zwischen den Torpfosten hin und her. Mit einem Druck auf Knopf A entfernt sich der ausführende Spieler vom Ball. Mit einem Druck auf Knopf B beginnt er seinen Anlauf. Die Markierung bleibt stehen, wenn der Spieler den Ball erreicht hat. Die Schwierigkeit besteht darin, abzuschätzen ob die Markierung sich an der richtigen Stelle befindet. Man kann den Spieler auch ohne Anlauf, d.h. ohne Knopf A, den Elfmeter ausführen lassen. Der Ball wird dann genau platziert, aber dem Schuss fehlt jede Kraft.

Elfmeter halten

Mit dem Joypad wird die Sprungrichtung bestimmt, mit einem Druck auf Knopf A wird der Sprung ausgeführt.

STEUERUNGEN

F - Tasten

F1 = Action Replay. Mit der Cursortaste kann man die Replaysteuerungen durchlaufen. Mit Enter wird gewählt.

F2 = Bildschirmauflösung ändern.

F3 = Spieler Scanner. Das Radar hat 3 verschiedene Grössen.

F4 = Spielernamen und -nummern ein- und ausblenden

F5-F8 = Sichtmodus ändern

Joypadsteuerungen

SPIELER IN BALLBESITZ

SCHIESSEN

Knopf 1

Bei entsprechender Entfernung wird aufs Tor

geschossen

(abhängig von den Statistiken)

Tappen - Der Schuss erfolgt in Bodenhöhe

Halten - Je länger der Knopf gedrückt wird, je höher steigt der Ball.

Nach Berührung benutzen

CROSS

Knopf 1

Befindet sich der Ball in der entsprechenden Zone, gelangt der Ball in den Strafraum.

ANGESCHNITTENER BAL

Knopf 1

Stationär - Der Ball wird in Torrichtung angeschnitten.

Knopf 6 - Beim Laufen

PÄSSE

Knopf 2

PASS DIREKT

Tappen - Der Ball wird an den in derselben Richtung nächststehenden Spieler abgegeben.

PASS INDIREKT

Halten - Der Ball landet vor Ihnen.

LOBPASS

Stationär - Der Ball gelangt an den Spieler, der Ihnen in derselben Richtung am nächsten steht.

EINS-ZWEI

Doppelklick - Der Ball wird an den am nächsten befindlichen Spieler abgegeben, der ihn dann zu Ihnen zurückspielt.

AM FUSS FÜHREN

Knopf 3 oder Knopf 1 + 2

Sie führen den Ball vor sich her.

HACKE SPIELEN

Knopf 3 - stationär

Knopf 7 - jederzeit

PASS INDIREKT

Knopf 4

TÄUSCHUNG

Stationär - Knopf 5

HOHER PASS

Knopf 8

Tip: Um einem gegnerischen Spieler den Ball abzunehmen, wird Knopf B gedrückt gehalten, damit der Spieler angerempelt wird. Während er stolpert, kann man ihm mit Knopf A den Ball abnehmen.

SPIELER OHNE BALL

ANGRIFF:

GRÄTSCH , Knopf 1	Man befindet sich in einiger Entfernung gegenüber dem Spieler mit dem Ball.
SCHERE , Knopf 2	Man befindet sich kurz hinter dem Spieler mit dem Ball
SPERREN OHNE BALL , Knopf 2	Man befindet sich gegenüber von dem Spieler mit dem Ball.
SPRINT , Knopf 3	Der Spieler mit dem Ball wird gejagt.
KOPFBALL , Knopf 1	Der Ball befindet sich in der Luft.
KOPFBALLPASS , Knopf 2	Der Ball wird an den am nächsten befindlichen Spieler mit einem Kopfball abgegeben.
STEUERUNGSTRANSFER , Knopf 4	Die Steuerung wird schnell an den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, abgegeben.

TASTATURSTEUERUNGEN

SATZ 1

Pfeil rauf	Rauf	
Pfeil runter	Runter	
Pfeil links	Links	
Pfeil rechts	Rechts	
Ctrl		Knopf A
Shift (rechts)	Knopf B	
/	Knopf C	
.	Knopf D	
,	Knopf E	
M	Knopf F	

SATZ 2

F	Rauf
C	Runter
Z	Links
X	Rechts
\	Knopf A
G	Knopf B
Shift (links)	Knopf C

H
J
N

Knopf D
Knopf E
Knopf F