
BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER



Atari ST und Amiga
Programm

Edward Grabowski

16 bit Graphik

Erik Casey

Spectrum und Amstrad
Programm

Brian Rogers
Allen Pendle
Colin Nichols

C64 Programm

Paul Yates
Brian Rogers

8-bit Graphik

Kevin Ayre

Game Design

Richard Yapp

Kritik und Vorschläge

Fast jeder bei ODE

Documentation Design
und Satz

Antony J Bond

Anleitung Deutsch

Harald Ünzelmann

Besonderen Dank an Bodo Illgner

Bodo Illgner's Super Soccer is Published by *Empire*

Unauthorized publication, copying or distribution of the software and/or documentation throughout the World is prohibited. All rights reserved.

Ladeanweisungen und Systemanforderungen

Amiga

Amiga 500, 2000 oder 1000 mit 512KByte RAM oder mehr.

Für einen Spieler Joystick in Port 2, für zwei Spieler Joysticks in den Ports 1 und 2.

Legen Sie die Spieldiskette statt der Workbench in das Laufwerk DF0: ein. Wenn Ihr Rechner nur über 512KByte RAM verfügt, stellen Sie bitte sicher, daß sich keine weitere Software im Speicher des Rechners befindet.

Atari ST

Atari 520ST, 1040ST oder MEGA ST.

Für einen Spieler Joystick in Port 1, für zwei Spieler Joysticks in den Ports 0 und 1.

Legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk A: ein, und schalten Sie den Rechner ein oder drücken Sie den Reset-Taster. Sie können das Spiel auch aus dem Directory durch doppeltes Anklicken des Files BODO.PRG starten.

Commodore C64 Cassette

Commodore C64/128, Datasette.

Joysticks in den Ports 1 und 2.

Legen Sie die Spielcassette in die Datasette und stellen Sie sicher, daß das Band ganz an den Anfang zurückgespult ist. Drücken Sie nun gleichzeitig die <SHIFT>- und die <RUN/STOP>-Tasten und anschließend die <PLAY>-Taste Ihrer Datasette. Nach einer Weile erscheint das Titelbild, das Spiel wird geladen.

Commodore C64 Diskette

Commdore C64/128, Diskettenlaufwerk.

Joysticks in den Ports 1 und 2.

Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk und starten Sie das Programm mit dem Befehl **LOAD "*" ,8,1**. Nach einer Weile erscheint das Titelbild, und das Programm wird geladen.

Schneider CPC Cassette

Schneider CPC 464,664 oder 6128, Datenrecorder.

Joystick oder Tastatur.

Legen Sie die Spielcassette in den Datenrecorder und stellen Sie sicher, daß das Band ganz an den Anfang zurückgespult ist. Geben Sie den Befehl **RUN "BODO"**: ein und drücken Sie die **<PLAY>-TASTE** des Recorders. Wenn Sie einen externen Recorder benutzen, vergewissern Sie sich bitte, daß Lautstärke und Ton optimal eingestellt sind. Nachdem des Spiel geladen ist, drücken Sie bitte die **<STOP>-Taste**. Wenn Sie mit einem Joystick spielen wollen, drücken Sie bei der entsprechenden Abfrage den Feuerknopf. Ansonsten müssen Sie die Steuertasten definieren.

Schneider CPC Diskette

Schneider CPC 464, 664 oder 6128, Disketten-Laufwerk.

Joystick oder Tastatur.

Legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk A: ein und starten Sie das Programm mit dem Befehl **RUN "BODO"**. Nach einer Weile erscheint das Titelbild, und das Programm wird geladen. Wenn Sie mit einem Joystick spielen wollen, drücken Sie bitte bei der entsprechenden Abfrage den Feuerknopf. Ansonsten müssen Sie die Steuertasten definieren.

Das Spiel

BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER ist ein Action-Sportspiel, das Ihnen in nie gekannter Flexibilität alle Möglichkeiten der Liga- und Pokalspiele des Fußballs auf dem Computer bietet.

Die Menüs

Alles beginnt mit dem Start-Menü. Setzen Sie für Ihr erstes Match (zwei Teams werden vorgegeben) die entsprechenden Parameter, wie Ein- oder Zwei-Spieler-Modus. Im Ein-Spieler-Modus spielen Sie gegen den Computer. Gehen Sie in die tieferen Menüs, um komplexere Einstellungen vorzunehmen. Die Menüs sind selbsterklärend. Mit ihnen können Sie Ihre eigenen Ligen und Pokale entwerfen, Ihr Team aufbauen und trainieren und vieles mehr. Der beste Weg die Optionen kennenzulernen ist ausprobieren...

Ihr spezielles Team oder Ihre eigenen Ligen und Pokale können Sie am Ende jeder Woche oder Runde abspeichern. Wenn Ihre Mannschaft gut gespielt hat, so wird Ihre Leistungsfähigkeit später höher angesetzt werden und weitersteigen. Ein besonderes Bonbon ist, daß Sie einen Zwischenstand, den Sie mit einem Commodore C64 oder einem Schneider CPC auf Cassette abgespeichert haben, mit Rechnern beider Typen wieder einlesen können. Das Aufzeichnungsformat ist also bei beiden Rechnern gleich. Diese Bandspeicher-Funktion gibt es NUR in den Versionen für Schneider CPC und Commodore C64.

Spielerkontrollen

Der Spieler (auf dem Feld), der von Ihnen gesteuert wird, ist mit einem kleinen Dreieck über seinem Kopf gekennzeichnet. Führt der Spieler den Ball, blinkt dieses Dreieck. Er folgt Ihren Kommandos am Joystick bzw. an der Tastatur.

Sie können das Feld aus drei Perspektiven betrachten: das Mittelfeld von der Seite und die beiden Strafräume mit Blick auf das Tor. Sie haben also beste Sichtverhältnisse beim Torschuß.

Sie führen einen Spieler, bis Sie den Feuerknopf drücken. Die Kontrolle wechselt dann auf den ihm am nächsten stehenden Ihrer Mannschaft über. Nur Ihr Torhüter macht eine Ausnahme. Um ihn zu führen, müssen Sie bei Amiga- und Atari-ST-Rechnern die <LEERTASTE> und bei Commodore-C64- und Schneider-CPC-Computern die <ENTER>-Taste drücken. Anschließend bewegen Sie den Torhüter in bekannter Weise. Er wirft sich nach einem Ball, wenn Sie den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick in die gewünschte Richtung drücken. Drücken Sie erneut <LEERTASTE> oder <ENTER>, um in den normalen Modus zurückzukehren.

Schüsse und Würfe

Wenn Sie den Ball mit Ihrem Spieler führen, können Sie ihn in beliebige Richtung schießen. Stärke, Höhe und Schnitt des Schusses werden genau eingestellt, indem der Feuerknopf entsprechend lange gedrückt, bzw der Stick nach unten, rechts oder links bewegt wird. Als zusätzliche Hilfe haben wir das **BOOT-O-METER** in einem Dreieck im unteren Teil des Bildschirms installiert. Beachten Sie, wie der Punkt wächst und sich bewegt. Er zeigt Ihnen, wie der Effekt des Schusses sein wird. Torschüsse, Frei-, Straf- und Eckstöße, ja sogar Einwürfe sind so mit dem **BOOT-O-METER** unter Ihrer vollen Kontrolle.

Körperattacken

Wenn Sie einen Gegner abdrängen wollen, um an den Ball zu kommen, müssen Sie nahe genug an ihn herankommen und dann den Feuerknopf drücken. Ist der gegnerische Spieler stärker als Ihrer, müssen Sie sich durchsetzen!