INSTRUCTION MANUAL

Sensible WORLD OF SOCCER '96/'97



WARNER INTERACTIVE

© 1996 Sensible Ltd. Published under exclusive licence from Sensible Ltd by Renegade Software, a Warner Interactive Company. A Time Warner Company.

Sensible SOFTWARE

SWOS United e.V.

www.sensiblesoccer.de



CONTENTS

ENGLISH	4-33
FRENCH	34-67
GERMAN	68-99
ITALIAN	100-131
SPANISH	132-163
DUTCH	164-194



WARNING ! ACHTUNG ! ATTENTION ! ATTENTIONÉ ! ATENCIÓN !

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of conciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab,

SWOS United e.V.



und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EPILESSIA

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono aparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei sequenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN TUTTI I CASI PRIMA DI UTILIZZARE UN VIDEO GIOCHI

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate domito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Tenga la bondad de leer esta advertencia detenidamente antes de usar, o dejar a sus hijos que usen, cualquier vídeo juego.

Algunas personas tienden a sufrir ataques de epilepsia, o pérdida de conocimiento, cuando se exponen a luces fluorescentes, o algunas condiciones en la vida diaria. Estas personas corren el riesgo de sufrir un ataque mientras ven las imágenes de televisión, o mientras juegan con algunos vídeo juegos, y esto puede ocurrir incluso cuando no ha habido problemas médicos ni sufrido de epilepsia con anterioridad.

Si cualquier miembro de su familia ha sufrido en alguna ocasión síntomas de epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al verse expuesto a luces fluorescentes, consulte a su médico antes de jugar.

Los padres deben supervisar el uso de vídeo juegos de sus hijos. Si Vd. o sus hijos sufren cualquiera de los siguientes síntomas - mareo, cambio de visión, ticks nerviosos musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos o convulsiones involuntarias - deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico.

TENGA LA BONDAD DE SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES GENERALES AL JUGAR CON UN VIDEO JUEGO

No se siente demasiado cerca de la pantalla de la televisión; sitúese con el cable totalmente estirado. Juegue l os vídeo juegos preferiblemente en una pantalla pequeña. No juegue si está cansado o no ha dormido bien. Compruebe que la habitación donde va a jugar está bien iluminada. Descanse cada 10-15 minutos cada hora de juego.

www.sensiblesoccer.de



SENSIBLE SOFTWARE PROUDLY PRESENTS
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 EDITION

CONTENTS

INTRODUCTION 4
AMIGA LOADING INSTRUCTIONS 5
INSTALLING AND LOADING THE PC VERSION 5
- System requirements 5
- Install 7
- Sound Configuration 8
- Loading 9
- Windows 95 9

PLAYING THE GAME 13
- Controlling your player 13

OTHER IN-GAME CONTROLS 15
- The manager's bench 15

ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS 16
THE MAIN MENU 16
- Edit tactics 17
- Tactical Hints & tips 19
- Edit custom teams 19
- Highlights 20
- Options 20

TIME TO PLAY! 20
- Friendly 20
- DIY Competition 21
- Preset Competition 21
- Season 22
- Career 22
- Squad 23
- Transfers 25
- Play Match 26
- The Match 26

TROUBLESHOOTING 27
CREDITS 164

INTRODUCTION

First there was Sensible Soccer. Then there was Sensible World of Soccer. Now there is Sensible World of Soccer 96/97 Edition!

OBJECTIVE

Sensible World of Soccer 96/97 Edition(SWOS) is a complete management and arcade football game for 1-64 players. Based upon Sensible Soccer, the on pitch gameplay now includes enhancements to the tackling/heading/passing/interception and goalkeeping systems.

SWOS United e.V.



Also seven different skills, passing, heading, tackling, ball control, shot power, speed and finishing have been bestowed upon every individual player in the game in varying amounts and SWOS features practically every professional team, league and cup competition in the world. All 26,000+ of the real-life players included have accurate personal statistics. You can choose to be a player, a Coach or a player-coach for any one of 1,500-odd Club and National teams in any of 146 preset competitions or your own DIY competitions. In single player Career Mode you can even manage one or more teams throughout a 20 season career and take your team all the way to the European Cup Final. Your ultimate goal in career mode being to ascend the lofty heights of management until you are offered the chance to manage your National Team! In this special 96-97 Edition, you can even partake in this years tournament, with all teams and first round fixtures accurately portrayed.

AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

- If your Amiga is switched on, switch it off.
- Insert your Sensible World of Soccer 96/97 disk one into the disk drive (DF0).
- Switch on your Amiga. Sensible World of Soccer 96/97 will now load.
- When prompted, insert disk two into your disk drive (if you have two drives, you may insert disk two into the second drive).

INSTALLING AND LOADING THE PC VERSION

System Requirements

Computer: IBM 486 or 100% Compatible. 486DX 50 or better processor recommended.
System: MS-DOS 5.0 or higher. Will run as DOS application under Windows 95. Hard Disk compression software is not supported.
Memory: 4 Megabytes required. 8 Megabytes recommended (required for speech).
Graphics: 256 Colour VGA compatible video card required. VESA or PCI Bus recommended.
Hard Disk: 20 Megabytes of free space required (12 Megabytes for Floppy version).
Soundcards: Digital Soundcard required for speech / FX. Supports Midi Music.
CD-ROM: Double speed or faster required. MSCDEX v.2.1 or higher required.
Floppy: 1.44 Megabyte HD disk drive required.
Supported Soundcards: Soundblaster / Pro / 16 / AWE32 (and 100% Compatibles), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (or 100% Compatibles), ESS ES688, ESS FM, Adlib (or 100% Compatible), Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Supported controls: PC Joystick and Keyboard.
CD Music: You can listen to the CD music independently of the game. Simply insert the CD into any conventional audio CD player and select track 2.

NOTE - Track 1 contains computer data and may cause damage to speakers if listened through a conventional audio CD player. For this reason you should not play Track 1.

Installation

Please note that many terms in this manual refer to DOS installation. Windows 95 users can read the section titled 'Windows 95' for instructions.

All Installation screens are navigated using the cursor (arrow) keys on your keyboard.

www.sensiblesoccer.de



CD-ROM version:

- Switch on your machine and make sure that you are at the DOS prompt. (E.g. C:\>)
- Insert your SWOS CD-ROM into your CD-ROM drive.
- Log onto your CD-ROM drive in the usual way. For example, if your CD-ROM is drive D, you would type D: then press <Return>.
- At the D:\> prompt, type INSTALL and press <Return>
- Choose from the menu which language version you wish to install. You will now be presented with the Installation Screen.

Floppy Disk Version:

- Switch on your machine and make sure that you are at the DOS prompt (e.g. C:\>).
- Insert your SWOS Disk 1 into your 1.44Mb 3.5" floppy drive.
- Log onto your floppy drive in the usual way. For example, if your floppy drive is drive A, you would type A: then press <Return>.
- At the A:\> prompt, type INSTALL and press <Return>
- Choose from the menu which language version you wish to install. You will now be presented with the Installation Screen.

NOTE: You must exit Windows into DOS (Unless you are using Windows 95). Do not try to run SWOS through the DOS shell in Windows.

The Installation Screen

This screen is split into two sections. On the left side of the screen is a Menu consisting of several options. On the right hand side of the screen is a larger box. The information contained in this box changes as the various Menu options are selected. This box automatically defaults to System Information after the Menus have been used.

System Information

This screen will show the appropriate system information for your computer:

Processor: You need at least a 486 processor to play SWOS. It is recommended that you have a fast 486 or preferably a Pentium. The faster the processor, the better.

PC Speed Index: The higher the Index number, the smoother SWOS will run on your system.

Video Speed Index: This shows how fast your PC is at manipulating graphics. PCI or VESA Local (VL) Bus video cards will usually produce a higher rating than ISA cards. Some accelerated cards for Windows may not prove to be as fast under DOS as they are under Windows. This will obviously affect the speed at which the game will run.
SWOS uses the two Speed Index readings (PC and Video) to calculate how well it will run on your machine. The result of this calculation determines if the "Full" or "Half" version is loaded. The only difference between these two versions is that the number of colours displayed during a match is reduced in the "Half" version. This does not affect gameplay but does enable slower PCIs (and especially those without a VESA Local (VL) Bus or PCI Video card) to run SWOS at an acceptable speed. See the LOADING section for more details.

SWOS United e.V.



DOS Version: You need to have DOS version 5 or higher installed to play SWOS.

DOS free memory: This shows how much of the lower 640K of memory is free. For SWOS to operate, this figure must be over 491520 bytes.

XMS Version: Shows the Extended memory driver version number. It is included here for reference only.
XMS Free Memory: This shows the total amount of free memory in your system. This figure must be over 2976k for SWOS to operate. If you have 8 Megabytes of XMS memory you will be able to hear full in-game commentary and extra sound effects.

If any of these figures do not match the minimum required by SWOS, the game will not run. However, all is not lost. To alter the figures, refer to the Troubleshooting section of this manual.

Install

Selecting Install will copy SWOS to your hard drive. Please follow any on-screen instructions (such as swapping disks). You may select the path (directory) that SWOS is installed to. If you run the Install program from the hard disk after installation, the Install option will not be available, as the program knows it has already been installed.

If you are installing the CD version, please leave the CD in your drive during play, as data is loaded from the CD during a game.

Configure

Selecting Configure engages a sub-menu from which the following options may be selected:

Sound Device: This option lets you configure your soundcard for use with SWOS. See the Soundcard Configuration section of this manual for more details.

Control: This lets you select a control device to use with SWOS. You may select Keyboard (1 player only), Joystick and Keyboard (1 or 2 players) or 2 Joysticks (2 players only).

Keyboard: Only one player may use the Keyboard. You will be prompted to select your preferred keys. Please note that certain pre-defined keys (such as P for Pause) cannot be selected as control keys. A full list of these keys is provided in the ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS section.

Joysticks: If you are using joysticks you will be asked to calibrate them. The second joystick button is used to select the bench during gameplay. If you wish to use the two player / two joystick mode you will require a two-port gamecard installed in your machine, a joystick "splitter" cable (allowing two joysticks to be connected to one game port) or a joystick that "emulates" the keyboard.

Save Settings: Lets you save your configuration settings.

www.sensiblesoccer.de



View Readme: Any last minute information regarding the game will be displayed if this option is selected. Please make sure that you read this file, as any such information will be important.

View Autoexec.bat: The autoexec.bat file is one of the files that configures your PC when it is switched on. If SWOS fails to operate, you may need to edit this file. This procedure is explained in the Configuration section of this manual.

View Config.sys: The config.sys file is another one of the files that configures your PC when it is switched on. If SWOS fails to operate, you may need to edit this file. This procedure is explained in the Configuration section of this manual.

Exit: Leave the Install program and return to DOS.

Sound Configuration

It is important that your Soundcard is setup correctly for SWOS to operate. If your Soundcard is setup incorrectly you may not hear any sound, the sound may be incorrect or SWOS may crash! Make sure that your Soundcard is installed, setup and working correctly before you attempt to configure SWOS (See your Soundcard manual for instructions on how to do this).

The Sound Configuration utility screen is initially split into two sections. The "Current Sound Configuration" section displays which Soundcard SWOS is currently configured to use. SWOS uses two types of sound. Midi music and digital audio (for sound effects and speech). Both types of sound must be configured to use the correct soundcard.

Configuration Options

Select and configure MIDI music drivers: Use this option to choose which type of Soundcard will be used to play music during a game (please note that CD-ROM owners will also hear Digital music during the introduction). A list of supported Soundcards is displayed. Descriptions of each Soundcard are provided on-screen to help you make the correct choice. Once you have chosen a Soundcard the program will attempt to verify the existence of that Soundcard within your system. Selecting automatic configuration will work in most cases but make sure you read the on-screen advice as it will help pinpoint any potential problems. If automatic configuration fails to work you will have to set your Soundcard setting manually. Please consult the Help feature and the documentation that came with your Soundcard for more details. Choose Select to finish the configuration process.

Select and configure digital audio driver: Use this to choose which type of Soundcard will be used to play digital audio during SWOS. This includes sound effects on all versions and speech and introduction music on the CD-ROM version. A list of supported Soundcards is displayed. Descriptions of each Soundcard are provided on-screen to help you make the correct choice. Once you have chosen a Soundcard the program will attempt to verify the existence of that Soundcard within your system. Selecting automatic configuration will work in most cases but make sure you read the on-screen advice as it will help pinpoint any potential problems. If automatic configuration fails to work you will have to set your Soundcard setting manually. Please consult the Help feature and the documentation that came with your Soundcard for more details. Choose Select to finish the configuration process.



No MIDI music: If you do not wish to hear the in-game music or do not a have a supported Soundcard then choose this option.

No digital audio: If you do not wish to hear digital audio or do not have a supported Soundcard (such as an Adlib or Roland MT32) then use this option.

Done: Select this option to conclude the sound configuration process.

Loading

To load SWOS you must first change into the directory that the game was installed to on your hard disk. For example, from the DOS prompt you might type CD \SWOS then press <Enter>. If you own the CD-ROM version, also ensure that the SWOS CD-ROM is inserted into your CD-ROM drive.

Now type SWS and press <Return>, then follow any on-screen instructions. SWOS should autodetect the speed of your machine and adjust itself accordingly. However, if you feel that the speed is not appropriate, you can manually force SWOS to load into either of its graphical modes by typing the following commands at the DOS prompt.

SWS /F This will load the "Full" version of SWOS.

SWS /H This will load the "Half" version of SWOS.

The "Half" version of SWOS simply reduces the number of colours displayed in the "match" sequences, and has no effect on gameplay whatsoever. Other screens in the game will still be displayed in the "Full" colour palette.

Windows 95

SWOS will run as a DOS application under the Windows 95 operating system. It is recommended that you have at least 12 Megabytes of memory if using SWOS with Windows 95.
Please note that SWOS will run better under DOS than Windows.

1. Switch on the machine and load Windows 95.
2. Insert your SWOS CD-ROM or floppy disk 1 into your drive.
3. Click the START button on the taskbar.
4. Click the RUN icon.
5. Type D:\Setup [return] where D: is your CD-ROM or floppy drive. If your drive is A:, you would type A:\Setup [return].
6. Select the language you wish to install.
7. Choose the directory into which to install.
8. SWOS will now install to your hard drive and then run the intallation screen (as described earlier in this manual). Floppy disk users must swap disks when prompted by the installation program.
9. The install program creates a SWOS folder in the PROGRAMS folder of the START menu of Windows 95. To run SWOS, click on the START button then click on the PROGRAMS folder icon, then the Sensible World Of Soccer 96-97 folder. Inside you will find 3 icons. Click Sensible World of Soccer 96-97 to run SWOS, click Sensible World of Soccer 96-97 16 colour to run the 16 colour version of SWOS and click INSTALL to re-run the installation and configuration program.



If any problems occur, running under Windows 95 (e.g. SWOS will not load), try the following:

Windows '95 - Technical Help plus Tips and Tricks

Windows '95 supports various ways to run software. Following are some common ways to counter memory, sound and CD problems:

DOS Shell

The DOS shell in windows is a good way to free up memory because, unlike restarting/booting straight to DOS, you are able to utilise Window 95s' capabilities. By using the 'REM' command on the lines listed in the config.sys and autoexec.bat files, you can exclude any normal drivers like CD and audio. Windows 95 automatically detects all devices upon booting and uses them accordingly, hence plug 'n' play. Because you are running MS-DOS through Windows (Windows is still running in the background) you are able to use it to your advantage. By removing any device drivers, you can free up a lot of memory and be able to run SWOS You can even 'REM' out ALL drivers, though you may get less memory than before!

Shutting down into MS-DOS mode

Shutting down into MS-DOS via Windows is a good way to run SWOS when memory is tight or you are getting sound problems. In the same way as you would normally create a boot disk, you can edit the config.sys and autoexec.bat. Warning, these are the same files as the system uses to boot the computer, so its better to 'REM' lines than delete them.

A few suggestions for memory management are:

Config.sys

On the line that refers to the EMM386.EXE driver should be added the following items: (all others should be deleted)

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF
NOTE: If the computer hangs up whilst loading, remove the I=E000-EFFF and reboot the machine.

The RAM command allows your computer to load programs into upper memory. The I=E000-EFFF specifies to the computer what memory address should be used for loading programs high.
It is an effective way of freeing up extra conventional memory.

Autoexec.bat

On the line that loads the driver MSCDEX.EXE add a switch at the end /E
The /E command allows MS-DOS to load the CD buffers into upper memory, freeing up a small amount of conventional memory.



MS-DOS Command Prompt only

By pressing F8 as the message iStarting Microsoft Windows 95î appears, a menu with different boot options will be displayed on the screen. There will be about 6 options, unless you have set up the computer for a network or Multiboots etc. Option 6 is called Command Prompt only. This will boot the computer straight into the command prompt, bypassing Windows 95 startup files. Type in DOSSTART to run MS-DOS, without interference from any of Windows drivers and then AUTOEXEC if you want to load the autoexec.bat file. This is a quicker way of running DOS and can be far more effective than shutting the computer down into DOS mode.

Creating a PIF file

A PIF file is a good way to get SWOS to run directly through windows. SWOS is supplied wirh a PIF file but you may wish to make your own. Following are instructions on creating a basic PIF file.

- Double Click on My Computer, and then on the hard drive as to where the software is installed (e.g. C:\)
- Now find the folder where the game is installed (e.g. SWOS) and double-click on it with the left mouse button.
- A list of files and folders will be displayed in a new window. Find the .exe (executable) file which is normally indicated by a small WINDOW icon.
- Click once with the right mouse button on this file and a floating menu will appear. Select PROPERTIES from the bottom of the list.
- Another Window will appear with 6 indexed 'cards' displaying information about each relevant heading. They are GENERAL, PROGRAMS, FONT, MEMORY, SCREEN and MISC.

Following are the alterations that need to be made to each heading:-

GENERAL

Just general information.

PROGRAM

Although this doesn't necessarily need to be altered, you are able to designate a more definitive MS-DOS mode for the game to run under.
Clicking on the check-box next to MS-DOS mode, will list new options. Click on the circle-button with the text SPECIFY NEW MS-DOS CONFIGURATION. Two boxes will appear at the bottom called CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT. By writing in the specific lines in the relevant box, you are able to run the software with your specified configurations rather than altering your system start-up files. On running the game, the specified start-up files will be executed, and will only be effective for that specific game.

Also there is a linebox at the bottom with the text RUN next to it. Click on the small downward pointing arrow to the right side of the box and a list will appear. Select MAXIMISED from the list.



FONT
This option should never need to be used.

MEMORY

By clicking on Memory a 'card' detailing memory will appear. By clicking on the small downward arrows displayed to the right of each box you can define exactly how much memory you want Window '95 to assign to each memory area. At the moment each box displays the AUTO instead of a set figure. For example SWOS, would need the conventional memory set at 560 instead of AUTO.

PLEASE NOTE: That windows seems to have problems when creating 'virtual conventional memory'. The start-up files on your system will still need to be 'tuned' to achieve the maximum amount of conventional memory.

SCREEN
Under USAGE click on the circle-button entitled FULL SCREEN

MISC
Each option has a small check box next to it. Clicking on this box will display a tick (or remove the tick if there is one present in the box).
Under the heading FOREGROUND, the option says ALLOW SCREEN SAVER, click on the box so the tick disappears.
Under BACKGROUND, click on the box so there is a tick next to ALWAYS SUSPEND
Under IDLE SENSITIVITY, set the slider to LOW.
Under SHORT CUT KEYS make sure that none of the boxes are ticked.

- Now click on APPLY at the bottom of the window. You will notice that the button turns a light shade of grey.
- Now click on OK. This will take you back to the original window for the software that you were creating the PIF file for.
- A new MS-DOS icon will have appeared. To run the software now and in the future double-click with the left mouse button on this icon.

Using a previous version of MS-DOS

If you had a previous version of DOS installed (such as 6.22) and have installed the upgrade version of Windows '95, you are still able to utilise your original DOS. The following instructions are for creating a multiboot so you are able to use your original version of DOS before Windows '95 was installed.

- Double Click on the icon MY COMPUTER, this will open up a window containing all of your computers devices such as your hard drive and CD drive. Now double click on you hard drive icon (i.e. C:\), this will display a window containing all of you files and directories.
- With the left mouse button click on VIEW at the top of the screen. This will bring down a menu, select OPTIONS from the bottom of the menu and a box will appear. Click on view at the top of



the box (one of the indexes) and another page will appear. Under hidden files there are two choices - one to show all files and another to hide files. With the left mouse button click in the small circle next to the line *SHOW ALL FILES*. Now click on APPLY and then DONE at the bottom of the box.
- You will now be back at the window showing all of your files and directories. Click with the right mouse button on a file called MSDOS.SYS and a menu will appear. Select PROPERTIES and make sure that the check box next to read-only does not display a tick. If it does, click on the tick with the left mouse button and then click on apply and then DONE.
- Click with the right mouse button again on the MSDOS.SYS file and select OPEN WITH from the menu. Scroll down the list of programs and select NOTEPAD. Notepad will open displaying the file. After the line Network=0 (or 1) type in the exactly the following including capitals where displayed: BootMulti=1
- With the left mouse button click on FILE at the top of the screen and select SAVE.
- You will now be back at the window showing all of your files and directories. Click with the right mouse button on a file called MSDOS.SYS and a menu will appear. Select PROPERTIES and make sure that the check box next to read-only displays a tick. If it doesn't, click on the empty box with the left mouse button so a tick appears and then click on APPLY and then DONE.
- Reboot your machine but keep pressing he F4 until a new menu appears. You will now be able to boot using DOS 6.2 or Windows 95.

Note: On certain machines Windows setup rem's out your MSCDEX and MSMOUSE lines in your autoexec.bat file. Check this by opening up the autoexec.bat using notepad or write (it's located on your root directory). The 'rem' command will need to be removed from the front of the lines containing MOUSE and MSCDEX, e.g.

REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /V /M:15

Delete the REM (highlighted in bold) and then select SAVE from the file menu.

- When you re-boot the machine and the message saying Starting Windows '95 appears, press the F8 key. A menu will appear with a new option called ìload previous version of MS-DOSî. Choosing this option will then either boot straight into your previous version of DOS or display your original menu before you install Windows 95. Their config.sys and autoexec.bat will be unaltered by Windows '95 and run separately from Windows respective files.

PLAYING THE GAME

Controlling your player
During play, you directly control one member of your team at a time. Usually it will be the one closest to the ball. A small white shirt number will also appear above his head. There are two basic groups of controls, depending on whether you're currently with or without the ball. The control system may appear at first glance to be complex but it is in fact incredibly instinctive and easy to pick up. However, you should not attempt the more complex manoeuvres until you have mastered the basics.

Without the Ball
Moving the joystick in any of the eight directions will make your man run in that direction.



Tackling
If you press the fire button and the ball is beneath chest height, your man will attempt a sliding tackle in the direction he is running. If the tackle is successful, you can deflect the ball at 45 degrees diagonally to the right or to the left by holding down the joystick in that direction while your man is sliding in.

Heading
If you press the fire button and the ball is above chest height then pressing the fire button will cause your man to leap up or dive like a madman and attempt to head it. If the joystick is centred when you initiate your header then the player will jump up in the air. If you divert the joystick in any of the directions whilst the player is hanging in the air then he will attempt to perform a flick-on header in the direction in which you are pointing. If the joystick is not centred when you initiate your header, then the player will throw himself forwards in the direction that you are pointing and try to make contact with the ball using his head.

Deflection rules of headers are slightly more complex than those of sliding tackles as not only can you divert the ball at a 45 degree angle to the right or to the left of the direction you are facing (by turning the joystick that way before you make contact with the ball), but you can also make the ball loop through the air to a mild or a severe degree. When you are attacking the goal at the top of the pitch and the joystick is pointing upwards, leave the joystick up after clicking to initiate a header and the ball will travel upwards and stay close to the ground. If you pull the joystick down, the ball will go high in the air and if you keep it vertically centred, the ball will be lobbed. Combining any of these options with left or right on the joystick will also make the ball move in that direction (i.e. when heading up the pitch quickly pulling the joystick back and right before contact is made with the ball will cause the ball to be headed up the screen, high up in the air, at a 45 degree angle to the right of where the player is facing) . When attacking the goal at the bottom of the pitch, the height controls are reversed, e.g. leaving the joystick pointing down after heading keeps the ball nearer the ground. Left and right, of course remain the same.

With the ball
Moving the joystick in any of the eight directions will make your player run in that direction with the ball. The ball isn't glued to his feet, though, so as you run faster and attempt to turn with the ball you'll find it harder to keep control.

Passing
If you want to pass the ball to another player, simply tap the fire button once quickly. Your player will then attempt to pass directly to the nearest team-mate in the general direction you're facing. If there is no player there to receive the ball then it will just be played along the ground in the direction that the passing player is facing. It is also possible to modify passes slightly by quickly diverting the joystick after the fire button has been pressed to initiate a pass. If you are passing to a receiving player who is directly up the pitch from you, then leaving the joystick up after a pass will cause the ball to be passed towards the receiving player who will run towards you slightly to receive the ball. Pulling the joystick straight back or allowing it to centre directly after this pass is executed will cause the ball to be passed up the pitch and the receiving player to stay where he is and wait for the ball to come to his feet. For the same pass up the field pushing the joystick upwards and right/left directly after the pass is executed which will cause the ball to be played upwards and slightly to the right/left of the receiving player who will move side ways to intercept the ball.

SWOS United e.V.



Lastly for the same pass up the field, pulling the joystick backwards and/or right/left directly after the pass is executed will cause the ball to be played upwards and slightly beyond the receiving player to his left or his right. The receiving player will then run away from the passer to intercept the ball. When passing to a receiving player who is directly down the pitch from you, the height controls are reversed, e.g. leaving the joystick pointing down after kicking will cause the ball to be passed downwards towards the receiving player who will run towards you slightly to receive the ball. Left and right, of course remain the same.

Kicking/Shooting
If you hold the button down for a slightly longer period, your player will kick the ball straight in the direction he's facing (if you keep it held down even after you've kicked, the ball will pass through any of your players who were in the way of the shot). SWOS caters for all the flightpath deviations you could ever reasonably expect from a football. All bends, lobs or drives are controlled by moving the joystick after you've kicked the ball, and the sooner you move the joystick after the kick, the more dramatic the effect will be. When you are attacking the goal at the top of the pitch, if you leave the joystick up after kicking, the ball will stay close to the ground. If you pull the joystick down, the ball will go high in the air, and if you keep it vertically centred, the ball will be lobbed. Combining any of these options with left or right on the joystick will also make the ball curve in that direction (i.e. when kicking up the pitch with the ball at your feet pressing fire and quickly pulling the joystick back and right will cause the ball to be kicked high up in the air, swerving to the right) . When attacking the goal at the bottom of the pitch, the height controls are reversed, e.g. leaving the joystick pointing down after kicking keeps the ball on the ground. Left and right, of course remain the same. These are the basic controls at the heart of SWOS Throw-ins, corners, goal-kicks and penalties all work in exactly the same way as normal kicks.

OTHER IN-GAME CONTROLS

If you're not happy with the way your team is performing during a match, you don't have to just sit there and suffer. You can bring on substitutes, change your playing style or do both at once. You do all of these things by bringing up the Manager's Bench i.e. tapping the same direction on the joystick three times in quick succession at any point when the ball is either out of play or in the arms of either of the goalkeepers. The two Managers' Benches will then appear at the side of the screen.

The Manager's bench
On calling the bench, you should notice a little coloured arrow on the roof of your dugout. Moving it up and down causes it to point to one of up to six figures on the bench. The top one is generally the manager and the others are substitutes (In a Training Game the Manager sits in the middle of the bench between both sets of subs). If you click on the Manager he will stand up and you will be presented with a box entitled 'Formations' and a 'List of Players' currently on the pitch . If you click on 'Formations' you will be given a list of all the different tactical choices currently available to you as a manager. Selecting one of these will cause your team to rearrange themselves on the pitch into the newly selected Formation. Looking at the 'List of Players' you may notice that some players have a red or yellow card or a cross next to their name. These will appear when a player has been either booked, sent off or injured during the match (a player with a flashing cross is carrying a serious injury). If you wish to swap around players on the pitch without making a substitution you can click first on one player from the 'List of Players' and then on another player.

www.sensiblesoccer.de



The two selected players should now swap positions on the field (this method can also be used to fill a position on the pitch vacated by a player who has been sent off). If you wish to keep an eye on a particular player on your team then you should hold the fire button down over that player's name until his head starts to flash on the list, from now on that player will be highlighted on the pitch with a flashing diamond above his head. Another thing you can do from the bench is to make a substitution (but only when the ball is out of play). To bring on a particular sub, move the arrow down to where he is sitting on the bench and press the fire button. His name will then appear at the top of the screen, along with the names of the rest of the team. Using up and down on the joystick, highlight the name of the player you want to take off and press fire. The players will change places and the game will resume. For all friendly matches and DIY Competitions you can set the number of subs on the bench and the number of subs who can actually be used in a match. For all Preset Competitions and in Career Mode the number of subs are preset and are based on real life. When you've finished with the bench, push the joystick to the side to resume the game.

ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS

There are a few features not directly connected with play which you can also access during the game.

Press P	to pause or unpause the game.
Press R	to replay the last few seconds of the game.
Press R	during replay to toggle slow-motion on or off.
Press Spacebar	to record the last few seconds of the game as highlights to be shown at the end of the game.*
Press H	to watch recorded highlights (only operates when the full-time score is being displayed).*
Press S	while the ball is out of play to bring up the in-match statistics screen.
Press F8 (PC)	to toggle match Commentry on/off.
Press F8 (Amiga)	to turn on/off the name of the current player in possession of the ball and move it around the screen.*
Press F9	to toggle the spinning S logo in the top right corner of the screen on or off.
Press F10	during the game to toggle the crowd chants on or off.
Press Esc	to abandon current match. If you do this while the clock is showing 0 minutes you can replay the game, otherwise you will automatically lose.
Press Page Up (PC)	to call the bench if your team is kicking 'up' the pitch.
Press Page Down (PC)	to call the bench if your team is kicking 'down' the pitch.
Press Alt & F1 (PC)	to Quit to DOS

* Not supported on all Amiga machines. Please refer to your machine specific reference card for details.

THE MAIN MENU

The main menu has a number of options available:

Edit Tactics - This menu enables you to define your own personal team formations and strategies. If you are serious about winning cups, leagues etc. then you need to use this option! To learn more,

SWOS United e.V.



go to the EDIT TACTICS section.

Edit Custom Teams - This option allows you to create your own original teams and edit existing teams within the game. For more information see the EDIT CUSTOM TEAMS section.

Highlights - Enables you to watch the highlights from the last match, or load/save a set of match highlights onto disk. See HIGHLIGHTS. *

Options - See OPTIONS section for more details.

The remaining options on the main menu are all concerned with actually playing a game, and are discussed later.

Save Disk Filing (Amiga only) - Saving things onto disk and filing them. See the imaginatively titled SAVE section. This also allows you to delete saved games from the disk.

* Not supported on all Amiga machines. Please refer to your machine specific reference card for details.

Edit tactics

Most teams will improve their performances considerably (by up to 30 per cent in some cases) if Edit Tactics is used properly. If you are serious about winning trophies, then you should consider utilising the Edit Tactics option to the full.

The game comes with 12 preset tactics covering all the popular formations used in modern football, plus six slots for you to save your own custom designs to. All of the tactics in the game are based on an invisible grid which defines 35 separate areas of the pitch that the ball can be in at any one time, and 240 separate positions that any one player can be in at any one time. The Edit Tactics menu deals with the six Custom Tactics slots (called User A to User F), and presents you with six tools to help you shape them.

Abort - Clicking on this box will take you straight back out to the main menu, restoring all the default settings and without saving any changes you might have made. Use it only in an emergency.

Save/Exit - This takes you out of Edit mode, and gives you a choice between saving your newly-changed tactics to disk and giving them a fancy name, or Exiting back to the game without saving (but with your changes still intact). If you Exit without saving, your new tactics will be lost the next time you switch your computer off.

Undo - Undoes the last change you made.

Import - Selecting this box will bring up the list of preset tactics and from this you can choose one to use as a starting point for your new tactics. When the list comes up, you will also see a Load box, which allows you to load in a previously-saved set of Custom tactics and alter them in the same way. The tactics section allows you to define where your players will attempt to take up position for each of the 35 possible areas of the pitch that the ball can be in. "Attempt" is a key word here. To move either individual players or the ball on the tactics screen, move the cursor over the ball or player and press fire. You can now move the ball or player around with the joystick, and press fire to place it down on the pitch again. As you move the ball around, you'll see your players move to their default positions for that position of the ball. At any point, you can stop and move one or more

www.sensiblesoccer.de



players to a different position, and from then on they will always attempt to take up that position whenever the ball is in the designated area. Furthermore, if you select the ball and hold down the fire button, you can then direct a second, flickering ball, around the pitch. This will cause a set of arrows to appear around your players, indicating the direction each specific player will run if the ball is passed from the starting position to the flickering position. If you select a player and hold down the fire button, the other players will disappear and you can individually examine that player's positions when you move the ball around.
Those are the basic rules by which the Edit Tactics system operates. There are, however, a couple of labour-saving devices built in and these can be found under the last two boxes on the Edit Tactics screen.

Copy - This allows you to tell all your players to stay in the same position for two or more positions of the ball. When your players are in the positions you want click on Copy, then move the ball to the required position and click Copy again. Now, whenever the ball occupies either of those two positions on the pitch, the players will attempt to stand in the same places on both occasions.

Flip on/Flip off - This feature operates in several ways. Firstly, it works as a simple mirror, automatically replicating positions on one side of the pitch for the other side to save time. Its real use, however, comes when you bring pairings into play. When you first begin designing a Custom tactic, you should notice that some of the little "player head" icons (the ones down the middle of the screen beside the players' names) are surrounded by coloured boxes. There will always be two boxes of each colour (there are a maximum of five different colours, so you can have your entire team paired up if you like - you can't select the keeper for a partnership). These boxes represent players (usually ones occupying the same positions on opposite sides of the pitch, like the right-back and left-back) who mimic each others positions on opposite sides of the pitch. To switch off or make a partnership, click on the player-head icons of the players you want to break/form a partnership. You should find that the default settings cope perfectly well with all but the most bizarre of tactics.

Other tactical changes can be made by swapping players around on the pitch, or on/off the bench, or in/out of the match squad by first clicking on one player's name and then clicking on the name of the player you wish him to swap with. Then the two players will simply swap positions with each other within the squad (Clicking on the head of any player at the bottom of the list surrounded by dark blue will cycle through all squad members not currently included in the eleven on the pitch or on the bench.)

ASSISTANT COACH

In order to help you understand the full implication of his suggested tactical changes, the Assistant Coach (who also features on all pre-match squad menus and understands the way in which the computer calculates the potential ability of any given team) will give you his advice every time you make any tactical change in the game (except any changes made from the sub`s bench). He gives you his advice in the form of ticks and crosses against players names. If a player's face is replaced with an "x" it means that the Assistant Coach considers the last tactical change was unsuitable for that particular player compared to the previous tactics. If the player's face is replaced with a tick, this means that the Assistant Coach considers the last tactical change made was a benefit to that particular player compared to the previous tactics.

SWOS United e.V.



Individual player ticks and "x"s sometimes amount to big Ticks and "X"s for the whole Team which can be displayed from time to time at the top of the Team List. When one of these is displayed it means that the Assistant Coach reckons that the last tactical change you made to the squad had
a significant effect not only on the individual player(s) involved but also on the overall potential team performance.

Tactical Hints & tips

Ticks and `X`s, particularly big ones, have a real effect on the on pitch performance of players and also effect the calculation of any Result generated by the computer. Player/Coaches may wish to override the advise of the Assistant Coach and adopt tactics specifically suited to their kind of play. If you find there is a long pass you make that always goes to the opposition or to an empty area of the field, then go to the ball position where you normally make this pass and try filling the empty space by moving one of your players to the area where the ball normally lands.

To get started with your own designer formation, you should first import your favourite pre-defined formation (e.g. 4-4-2) and then try moving the players around in all 35 ball positions to get as many ticks as possible. When you are happy with your formation save it off and try making a more defensive and a more attacking variation of your new designer formation. You will soon have three designer formations to choose from, one for Normal Play, one to use when you are defending a slender lead in the last 15 minutes, and one for when you desperately need a goal at all costs, amazing!!

Try to keep at least one player on the ball at all times and get players to support the man on the ball. If players are paired-up, edit one player and his movements will be mirrored on the other side of the pitch by the other. In an ideal game, you should edit your tactics every time you change your team line-up, as one individual player's specific skills may well be suited to slightly differing team tactics than to another player playing in the same position on the pitch. However such attention to detail is probably impractical for most players. You might discover that some tactics that work well when playing as a Coach aren't as effective when you play as Player-Coach or when you go straight to the results. If this happens, you might want to create and Save a different group of Edited Tactics for each Game Type, ready to use whenever they are required.

Edit custom teams

This is the option which enables you to personalise your copy of SWOS. Simply select a team to edit from the list, then press fire when the cursor is flashing on the name of the player/team/ manager you want to change. Type in the new name and press fire or Return on the keyboard to enter the name. You can then select the hair/skin colouring of your player by clicking on his face to cycle through the three available types. To change the kit, first select the type of shirt you want by pressing fire on the appropriate design on the right of the screen, then move the cursor over to the larger shirt and press fire. Keep fire held down, then move left and right on the joystick to cycle through the main shirt colours, and up and down on the joystick to cycle through the secondary colours (i.e. the sleeves or stripes). Use the same procedure to change the shorts or socks. Press the Undo box at the bottom right of the screen at any time to completely restore the team to its original settings. By using the Import box you can bring any team from the real world into the Custom Teams selection (without upsetting their real-game status). You can bring up to 48 teams into your Custom selection, edit them if you want, and then save them to disk and play your own leagues and cups with them.

www.sensiblesoccer.de



Highlights
To save highlights (or games in progress or custom teams or anything else), you need an ordinary blank floppy disk or space on your Hard Disk.*

Options
The Options menu enables you to change a few of the game's external parameters. They are as follows:

Friendly/DIY Game length - Press fire to cycle through 3, 5, 7 or 10 minutes of real time per match.

Fix Pitch Type - Choose between Dry, Hard, Frozen, Muddy, Wet, Soft or Normal pitches, or have a Random pitch for every match. The other option is Seasonal which will, when playing in a league, season or career, choose a pitch appropriate to the time of year.
In custom competitions and friendlies, you can choose the months of the year you want your games to be played in.

Auto Replays - Switch to On if you want to see automatic replays of every goal, switch to Off if you don't.

All Player Teams Equal - All player teams in SWOS are normally of varying skills in keeping with that team in real life (i.e. Brazil are better than San Marino). If you wish to alter this so that no one player team has any advantage over another in terms of inherent skill then turn this option on and all opposing player teams will play at the same level. (i.e. Brazil and San Marino will both play with the same overall team skill.)

Auto Save Highlights - Switch to On if you want goals automatically saved as highlights. *

Menu Music - Switches music On or Off.

Save Disk Filing (Amiga only) - Selecting this option from the main menu allows you to format a Save Disk, delete a file, etc.

Commentary (PC only) - Switches commentary On or Off.

Chairman Scenes (PC only) - Switches the animated chairman scenes On or |Off.

Quit to DOS (PC only) - Leave SWOS and return to DOS.

* Not supported on all Amiga machines. Please refer to your machine specific reference card for details.

TIME TO PLAY!

The pre-match preparation is over. it's time to start the game. From the main menu you can see a number of options on the right:

FRIENDLY - (1-2 Players) - Play a single game between any two teams in the world.

DIY COMPETITION - (1-64 players) Set up your own competition to your own specifications.

SWOS United e.V.



PRESET COMPETITION - (1-64 players) - Take part in any national, continental or world competition. Simply select to either play the World Cup, or a continent to view. Then choose to play one of the continent-wide competitions available (e.g. the European Cup winners Cup) or pick a country to view followed by the competition you wish to play in that country (e.g. the English Premier League). This is where you will find the option to play in the European Championship Tournament.
This contains all the teams and fixtures from this years tournament and allows you to play as any team.

SEASON - (1-24 players) - This plays as a single full football season incorporating a mixture of domestic league and cup(s) from any one of 65 countries in the world.

CAREER - (1 player only) - Full-on Sensible World Of Soccer the ultimate football gaming experience.

Friendly
Select the two teams to play after first deciding on:

Load old competition - Select this option to load in any previously saved competition. (Other options may appear here if you interrupt a league or cup competition during play).

Pitch types - Use your joystick to highlight the Pitch Type selector box. Each press of the fire button will change the type of pitch to be used during the friendly match.

Substitutes - You can highlight either box and press fire to change the number of available substitutes and the number you can actually use in a match. Choose EXIT if you change your mind, or OK to proceed. You will then have to choose your teams for the Friendly/Competition selected.

First select the type of teams you wish to play with Custom, Club or National, then (if applicable) the continent, then the country, the division (if applicable) and finally the team(s). Highlight a selected team then press fire once, twice or three times depending on whether you want the team to be controlled by computer, by yourself (as player-coach) or whether you just wish to make the coaching decisions without having to play in the match (See Play Match).

DIY competition

There are three basic types of competition you can construct with the DIY Competition option:

League - This can comprise any number of teams from 2 to 24, playing each other between 1 and 10 times a season. You can award 2 or 3 points for a win, and allow any number between 0 and 5 substitutes and substitutions per match. You can also choose what months the league begins and ends (which will affect the pitches if they are set to "seasonal").

Cup - The cup can be for 2, 4, 8, 16, 32 or 64 teams, selected by clicking on the "rounds" number box. Away goals can be switched on or off (if applicable), and you can choose any combination of legs, extra time and penalties for each round. Substitutes are again any number between 0 and 5, and you can call the competition anything you like by pressing fire on the blue box at the top and

www.sensiblesoccer.de



typing your new name in. You can also change the month that the cup starts and ends in.

Tournament - Tournaments can be for 2 - 64 teams, in a format with any combination of leagues and knockout rounds. (i.e.: You may wish to play it a bit like the World Cup, with initial leagues providing the last 16, who then play in a knockout style to the death.) The Seeding option (activated by clicking on the little tiny box just under the second E of SEEDED) enables you to seed any or all of the rounds of the tournament in order to theoretically keep the best teams apart until the later stages. To change the number of participating teams, highlight any of the number boxes then press and hold down the fire button. Now push the joystick up or down to increase or decrease the number of teams involved. When you are happy with the selection let go of the fire button. The default number of participating teams is 24. If you choose OK for any of these, you will then be asked to choose the participating teams prior to the league, cup or tournament starting. Choose EXIT to go back to the Main Menu.

Preset competition

Select the continent, country, division and competition you wish to take part in. Each competition is defined according to the real events (number of teams, rounds, legs etc.). However should you wish to change the teams taking part in the Preset Competition then select 'Change Teams' and you can edit the teams taking part in that competition (i.e.: you can take Mexico out of the World Cup and replace them with Fiji).

Season

Select your continent, country, league and team. You will play through one season, participating in all the usual league fixtures, cup matches etc.

Career

Right. Career mode. 1 player only, a 20 season Management Career ahead of you. Now you can "be" the Coach or Player-Coach of any club team in the whole world. First type in your name, then select your nationality, by holding fire down on the small dark blue box and moving left or right to cycle through the available nationalities. Finally decide if you want to start off as a Player-Coach or as a Coach (You can change your mind from match to match anyway).
You will now be able to participate in all your team's matches as a player (if you want) and on the bench calling the shots, as well as picking the team, choosing the tactics, buying and selling players and managing the club's finances, etc. we'll assume you've chosen your team and are now looking at the main screen, which is a fixture list, listing all of your team's forthcoming matches this season, with 9 small coloured rectangles at the bottom:

Play Match - This takes you to your next game. You will first be shown the current league table or cup draw of the match you are about to play. More details are available in the PLAY MATCH section.

Squad - You can view and affect the composition of your current squad by choosing this option and even hold a training game to try out any new players or tactics. This is explained in more detail in a moment.

SWOS United e.V.



Next Match - Takes you to the next match in your current competition, whether it involves your own team or not. You can watch the match or simply view the result.

View Competition - Shows you the current status of all the competitions in your country. Where necessary, you will see red "up" and "down" arrows at the left-hand side of the screen which enable you to view results/fixtures off screen. Also included in this section is your own personal MANAGEMENT RECORD stretching up to 20 seasons and incorporating your entire career including any trophies you might have picked up along the way.

View World -Shows you the current status of any league or competition in the world.

Transfers - This is explained in more detail in the TRANSFERS section.

Job Offers - If jobs elsewhere are available, this will flash and you will be able to choose this option and view the Club and National job offers available. If you choose and accept a Job Offer at the end of a season, then you will start the next season as Manager of the new Club/National team whose job offer you have just accepted.

Club Business - Gives you a running financial statement, so you can check your club's bank balance. Running costs and player's wages relate directly to the combined player values of your team. Gate receipts go up when you are doing well in the league. (don't get overdrawn for too long or you could be sacked).

Exit - Quit the game, or skip out for a quick friendly, or save your current standings to disk.

Squad

The basic team selection screen (and a similar format to that used throughout SWOS for the display of any player or computer controlled team squad used in any of the competitions within the game).

The team players are listed alongside their position, nationality and value, which can increase or decrease according to their form.

N.B. Outside of club management in Career Mode the value is replaced with a star system to indicate the player's overall perceived skill. The more stars designated to a player and the bigger the stars, the more overall skill the player has.(Some players have been given different ratings for their Club and National teams).
A further feature listed alongside each player is his three most prominent skills in descending order (this is very important when bearing in mind the player's contribution to the overall team tactics). The skills are noted in the form of a yellow three letter code and are represented as follows:

T - Tackling
H - Heading
P - Passing

www.sensiblesoccer.de



S - Speed
C - Ball Control
F - Finishing
V - Shot Power

If you have more than 17 players in your squad, clicking on the little "head" icon of the bottom player (dark blue background) will cycle through all the other extra players in the squad.

The types of player are as follows:

G	Goalkeeper
RB	Right back
LB	Left back
D	Defender
RW	Right wing
LW	Left wing
M	Midfield
A	Attack

TRIAL - A new boy to the squad who is untested so far at a professional level. He will turn into a Reserve (RES) if you give him one game in the 1st team proper. Several new Trial Players will join the club throughout the season.

RES - A player who has had a few games in the 1st team and is looking for a few more 1st team games in order to gain a full contract from the chairman

LOAN - A donkey player who has been drafted in by the Chairman to make up the numbers.
The "players head" icons may also be replaced by coloured squares, indicating that a player is currently carrying a red or yellow card from a previous game. When players are booked or sent off during matches, they accumulate penalty points, which can cause them to be suspended from playing in a number of subsequent games. The table of suspensions operates like this:

1 yellow card	no suspension (Not applicable to any Domestic or DIY Competitions)
1 red card	1 match suspension
2 red cards	2 match suspension
3 red cards	3 match suspension

N.B. (If a player has a yellow card against his name in a particular Competition and in a subsequent match in the same Competition he is given another yellow card, he will receive a one match ban from the next game in that Competition

The other icons on the Squad screen relate to injuries as follows:
Bandaged head - the player has taken a knock.
You can still play him, and his form will not be directly affected, but he is more likely to pick up a serious injury.

Red Cross with number inside - the player is injured and will be out of the team for the number of

SWOS United e.V.

matches specified in the cross. If there is a "?" in the cross the number is unknown but will probably be more than four.
Black Cross - the player is seriously injured and out for the rest of the season.
When a player is under suspension or injured, he can not be included in your squad for a match (either playing or on the substitutes bench).



The Squad Screen is also the place to go if you want to find out your top scorers and which competitions they scored their goals in.

TRAINING

A Chance to play around with new tactics and players, by playing your own 'A' team against your own 'B' team. This is effectively like the PLAY MATCH option except the player is Coach of one side and Player/Coach or Coach of the other side as well. Selecting USE MATCH TEAM will enable you to use your last squad in a competitive match play as your 'A' Team (Only one training match is allowed between each Scheduled Match).

INTERNATIONAL SQUADS

If you are an International manager you will be able to select a squad of 20 players before each match, by looking through all the leagues in the world for players eligible to play for your country. If your team qualifies for the World Cup Finals, the European Championship Finals, the Copa America or any other major continental National Team Finals, then you will only be allowed to select 20 players in your squad with which to play the entire competition.

Transfers

Welcome to the transfer market. To buy a player, first click the Buy Player button. Now you can choose whether to look only at players currently on the market in your own country (Domestic) or to view those for sale in the entire world (Foreign). Or you could even bypass the market completely and try to buy a player who isn't, technically, up for grabs at all.

If you are trying to buy players who are on the transfer market, click on the appropriate box. You can look specifically for Goalkeepers, Defenders, Midfielders or Attackers, and even seek out players with particular abilities in Passing, Shooting, Heading, Tackling, Ball Control, Speed or Finishing, by clicking on the blue boxes to cycle through the options. Choose your approximate maximum budget with the other box (or leave all three boxes at Any to view the entire current list of available players). Then hit List to see the names. If there are more than the screen can display at one time, clicking on More will cycle through the list. If anyone takes your fancy, click on their name to make an offer.

The offer screen lists the player's name and value, and your current offer. To increase or decrease your offer, move the cursor over the value, hold down the fire button, and move the joystick left and right until you're happy with the value. If you want to offer a part-exchange deal, click on the green "+" box immediately to the right, and a list of your squad will come up. Click on the name of the player you want to swap and the transfer screen will come back with his name listed underneath your offer. If you want to add another of your players to the deal, click on the green "+" box which will have appeared under the name of your player. You can offer a maximum of two of your players

www.sensiblesoccer.de



as part of the deal.

To remove players, click on the "-" box beside your cash offer, and to add another player from the team you're buying from, click on the green "+" box underneath your target player's name and then select the extra player you wish to buy. The target team will either agree to the deal, refuse and give you a chance to make a better offer, or just refuse.

If you want to buy a player that isn't already on the market, it works in much the same way as buying players normally except that you have to go directly to the team you want to buy from. This means you have to know who your target actually plays for and you have to be prepared to pay well over the odds for him.

N.B. We suggest in Career Mode you start as the manager of a club in the lower divisions in order to progress your career. You can start as the manager of a top team but you will find it much less satisfying to be successful starting at this level and you will need to do a lot more in order to make it at the very highest level, international management.

Play Match
A general option applying to all Friendlies, DIY, Preset Competitions and Season and Career Mode matches played in SWOS.

You can elect just to see the result of the match (just select RESULT), or by selecting PLAY MATCH you can juggle your team and then either play in the game or watch the drama unfold before you as you sit nervously on the bench. This will depend on whether you choose "Player-Coach" or "Coach".

For a computer vs. computer game you can even select VIEW MATCH and turn into a total spectator as you watch the computer controlled sides battle it out.

Stats - Lets you check info on how the current competition works (current round highlighted for Cup or Tournament), the high-scorer list and also look at all the squads in the competition.

Scouting/Highlighting Players - Before any match can be viewed or played (including training matches), it is possible, via the Formation Screens displayed prior to each game, to highlight one player from either or both sides, such that throughout the match that player is marked with a flashing diamond above his head. This game feature can be used for both player and computer controlled sides and is useful for a number of reasons. In training matches it can be used to keep an eye on new players, or players in new positions. In computer vs. computer matches it can be used to scout potential player purchases or to highlight opposition players of particular concern to your team in forthcoming matches. In player matches it might be used to highlight a certain star player i.e. if you want him to get the ball to as much as possible.
On the VIEW TEAM or VIEW OPPO or VIEW OTHER squad list viewed just before going into the match, you can select the name of the player you wish to scout or highlight and hold the fire button down until that player's head flashes. This player will now be highlighted on the pitch.

The Match
Clicking on PLAY MATCH again brings up a list of your squad, alongside a small diagram of your currently-selected formation. You can change your squad, formation or edit tactics, all under the advise of your Assistant Coach. Or else, you can view the opposition's squad and formation.
It should be noted that in ALL Competitions it is possible to change between Coach, Player/Coach and viewing your team's results on a match by match basis. On the prematch squad screen, highlight the small box which shows what your current role is, then press fire to toggle between the two possible roles. (Perhaps, you may wish to be Coach for league games, but Player Coach for the glory cup games or just go for a result when you haven't got much time.)



TROUBLESHOOTING

Troubleshooting Questions and Answers

Q. SWOS will not load or crashes during play. SWOS reports "Not enough conventional memory" when trying to load.
A. SWOS has been designed to run as easily as possible on all systems that meet the basic specification (4 Megabytes of RAM, 486+ processor). It has been tested successfully with HIMEM, EMM386 and various versions of the QEMM memory managers. However, all PC's are different and what works on one machine may not necessarily work on another.

SWOS requires at least 480k conventional memory to run. You can free up this amount of memory by:

Firstly try running MEMMAKER from DOS. Type in MEMMAKER /BATCH2 and press enter. Consult your MS-DOS documentation for further information.

Alternatively, the following instructions detail ways to free up extra memory by creating a bootdisk:

SWOS Comes supplied with a bootdisk creator, that automatically configures your start-up files. Please note you will need a blank floppy disk before running this program:

CD Users: Type in the letter of your CD drive (e.g. D:) and press enter. Type in BOOT and press enter. Follow the on screen instructions for further information.

Floppy Disk Users: Put disk 3 into your floppy disk drive. Type in A:\ (or the letter of your floppy disk drive) and press enter. Now type in BOOT and follow the onscreen instructions

If you are still having trouble after running the bootdisk creator, try manually configuring your machine using the config.sys and autoexec.bat files described below. Use the EDIT program supplied with MS-DOS or another text editor to edit the files (see your DOS manual for more details on EDIT). If you do not want to change your configuration files, make aboot disk using the FORMAT A: /S command, copy these two files onto your floppy disk and edit them there. Alternatively, you can use the multiple start-up feature found in MS-DOS 6.

Place a disk into your floppy drive. At the C:\ prompt type in FORMAT A: /S and follow the on screen instructions. Replace the A:\ with the letter of your floppy drive if it is different from this, then do the following instructions.



When the formatting process has finished, type in A:\ and press enter. This will take you your floppy drive.
Now type in COPY C:\CONFIG.SYS and press enter
Then type in COPY C:\AUTOEXEC.BAT and press enter

You have now created a boot disk. Edit the respective files so they contain similar lines to the ones below.

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (Your Soundcard Setup)
DOS=HIGH,UMB	C:\(Your Soundcard setup)
DEVICE=C:\(Your CD-ROM Driver)*	C:\DOS\MSCDEX (Your setup)*

*Include these lines if you are using the CD-ROM version.

Potentially every PC can use a different instruction relating to the CD-ROM drive, hence the comments 'your setup' in the lines above. Your existing configuration files should already contain the correct lines, so copy them from there. Alternatively, consult the documentation that came with your Soundcard or CD-ROM.

Remove Smartdrive or decrease the size of the Smartdrive cache. This is especially important if you only have a 4 Megabyte machine, as you need 3 Megabytes of memory free to run the game.

If your Soundcard is incorrectly setup. Use INSTALL to configure it correctly.

Do not remove the CD-ROM from the drive. It must be left in during play.

If you are using Windows 95, consult the Windows 95 section located previously in the manual.

Q. I do not get any sound whilst playing SWOS
A. Make sure that your Soundcard is properly configured and working before you try and play SWOS. Make sure that you have the MIDI and Digital settings in the INSTALL program set to ON. Make sure that your Soundcard is correctly configured using the SWOS Install program.

Q. Even though I get all the sound effects and music in the game, I do not seem to get any commentary.
A. If you have only 4 Megabytes of RAM, speech will not be played and you will only hear a certain number of sound effects in any one game. If you have 8 Megabytes of RAM, you get the full sound experience of all the effects and match commentary. Floppy disk owners will unfortunately not have any speech available.

If your system meets the above criteria, you will then need to free up some more memory. Try removing SMARTDRV.EXE from your autoexec.bat. If this hasn't cured the problem, follow the previous instructions on creating a boot disk.



TROUBLESHOOTING

Q. After configuring my soundcard and calibrating my joystick I can play SWOS. But when I try to change my soundcard settings the install program will not let me select the sound configuration option form the menus. I have to re-install the game so I can alter them.
A. You can alter the soundcard settings without using the install program by changing to your SWOS directory and then typing SOUND /H and press enter. This will bring up the Miles drivers installation screen where you can select your sound options.

Q. I cannot install the game into sub-directory's, I keep getting a "DOS error - file not found"
A. This is caused by trying to install the game into a subdirectory (such as C:\Games\), you must install the game to the root directory of your hard drive and then manually move the entire SWOS directory into the sub-directory that you originally wished the game to be installed.

Q. Everytime I try to run SWOS, I get an error message saying "Bad command or file name"
A. You will need to re-install the game. Make sure you have enough free space on your hard drive. You may need to delete some old, unwanted programs, such as game demos and shareware titles.

Q. After shutting down Windows 95 into MS-DOS mode, I am unable to configure the soundcard. I keep getting a message similar to ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND.
A. Click on the START button, then click on PROGRAMS and select MSDOS. Now rerun the installation and configure your sound.

Q. After installation I click on sound to configure my audio card, but the program freezes and the screen goes black.
A. Try configuring the sound manually by typing in SOUND /H at the C:\SWOS prompt.

Q. After configuring and whilst loading I keep getting a message saying iunable to load dig.ini and midi.ini
A. This is because you do not have any sound drivers installed or you do not have a soundcard present in your system. If you have a soundcard, run install and setup your sound.

Q. On the configure screen I keep receiving a message "Access Denied - disk is full or write protected" when trying to save my settings.
A. This is due to the setup.dat configuration file enabled as read-only. At the C:\SWOS prompt type in: ATTRIB -R SETUP.DAT and press enter. Now try running the install program again and you should be able to save your configuration.

Q. Everytime I try to run the game I get a message saying "DOS 4GW Protected Error. divide stack overflow."
A. Change the soundcard settings in the Sound setup utility to Soundblaster Pro. Midi music should be set on Soundblaster Pro (old version) or 100% compatible and Digital Audio should be Soundblaster Pro or 100% compatible. If the error still appears, try different soundcard



drivers - make sure both are the same drivers. Mixing them will not resolve this problem.

Q. When trying to run the game, a black screen appears and then locks up the system.

A. Make sure that there are no other DOS4GW.EXE versions on the system. You should create a boot disk and replace the line that starts PATH C:\;... with PATH C:\SWOS. SWOS will now only look in its own directory for any versions of DOS4GW.EXE.

Q. SWOS is running too slowly.

A. SWOS autodetects the speed of your PC and loads either the "Full" or "Half" version. The only difference between the two is that the number of colours displayed during a "match" is reduced in the "Half" version. This does not affect gameplay but does enable slower PC's (and especially those without a VESA Local (VL) Bus or PCI Video card) to run SWOS at an acceptable level of speed. If SWOS is not detecting your PC Speed correctly, it may try and load the "Full" version when the "Half" version should be used. This would make SWOS run slower than it should. If this is the case, load SWOS using the SWS /H command to force loading the "Half" version. If you have a machine which is less powerful than a 386DX40, SWOS will probably not run at a decent speed even in "Half" mode, unless you have a VESA or PCI Video card. If you do own a 386 machine, it is unlikely it will have such a Video card..

Q. SWOS will not setup or run from Windows.

A. SWOS will not work under Windows except for Windows 95. If you have an earlier version of Windows you must exit to DOS before attempting to start SWOS It is recommended that you boot straight to DOS before running SWOS. If you have Windows 95 consult the Windows 95 section towards the start of the manual.

Q. If the OK box doesn't appear on the squad line up screen.

A. You will need to rearrange your squad accordingly. Firstly you will have to go onto the bottom player on the team list, then you will need to move the cursor onto the players head. If you press fire at this point you will be able to cycle through other players in your team. If you haven't got enough people in your squad loan players will be brought into your team automatically. Also, injured and/or suspended players will need to be put into this slot. Now the OK button should appear and you can carry on playing Sensible World of Soccer.

GENERAL GAMEPLAY PROBLEMS

Q. What should I do in the tactics editor?

A. In the tactics editor the pitch is split into 35 sections. Each player has certain skills which he can contribute, but only when he's in his designated area of the pitch. Technically, if you have a defender and you put him up front, and he spends most of his time hovering around the goal, all of his tackling skills are going to score zero, because all of his tackling skills are going to contribute 0 points to the team as far as the computer's invisible calculation of team performance is concerned, because his tackling skill is wasted in his opponents penalty area. What's more he will be playing out of position as an attacker which will also have a negative effect on his performance. This is important because not only does it effect his performance on the pitch, it also effects any Result calculation involving your team made by the computer, and over the long term in Career mode it can

SWOS United e.V.



also reflect on a player's value as his value is likely to drop if you persist in playing him out of position. Conversely if you position a player excellently so that all of his personal skills are used to maximum effect, you should see his value slowly creep up.

There are several factors which determine a player's contribution. His individual skills in relation to the area of the pitch in which he is standing (i.e. finishing is more useful in front of goal), his closeness to the ball, how out of position he is, whether he is being crowded by his team mates or not and the likelihood of him being able to get to that position in time having run there from any other defined position where he is meant to have be standing before the ball was kicked into the current area of the pitch. So a defender will score most heavily when he is defending, and tackling in and around the penalty area. If the ball's at the other end of the pitch, his contribution will halve.

Bearing all that in mind, the best thing you can do is to bring your midfielders back behind the ball a little bit. Try to make your wingers track the ball as much as possible, to follow it around the pitch to a certain extent. On the wing, the speed factor is very important - a fast player will have far more to contribute. Allow full-backs to push up, and to track the ball behind the wingers. Remember you can use the 'Flip on' facility here, so that when you move one, the others will move to suit.

If you find that one of your full-backs is very good at attacking, whereas the other isn't, bring the attacking player a bit further forward and send the other player back to balance it out. For your attackers, if you have two, it's often best to pull one of them back slightly so that he can feed the front attacking player. Real football is often played like that; and you've also got the advantage that the one that's further back is nearer the ball, and scoring more contribution points. it's getting close to the ball that's the key.

Q. What if I buy another player?

A. If you buy another player, he will almost certainly have a different set of skills from your existing players. So if you swap him with a team player, you will have to adjust your tactics slightly to cope with the difference in skills for that area of the pitch. The idea is to make it more like management really, so that you're thinking about your team. If you were to play it properly, which in reality you probably couldn't be bothered to do, you would need to alter the tactics subtly before each game, taking into account the team you were playing.

Q. How can I easily plan strategies against other teams?

A. The skill of the other opposition doesn't really affect your team's contribution to any great extent. So whether you can play five up against two in defence, or five in defence makes no difference whatsoever. it's all to do with how your team plays itself, not about the opposition. Use the formations too - if you're one nil up with ten minutes to go, stick your team on defend. It does work.

Q. How can I increase my team's performance?

A. If you use edit tactics properly and select your team wisely you can make your team much better. Most people who play the game will probably not bother to edit their own tactics, they will just use the default formations. In the early days with a prototype version of SWOS we were testing with Norwich City which had a worth of about 14 `Invisible Computer Points` in total. Without buying a single player in, we were able to bump them up to a worth of 21 `Invisible Computer Points` just by

www.sensiblesoccer.de



messing around with the tactics. This gave them 50 percent extra `Invisible Computer Points` and made them stronger than Liverpool at the time. Every time the Assistant Coach gives you a big tick at the top of the team sheet, he is telling you that the team have now improved by 1 `Invisible Computer Point`. So hunt those ticks and avoid those big crosses like the plague.

Q. How can I predict the result of a manage match?

A. Each player contributes a certain amount of Invisible 'Computer Points' to the team. The total Invisible Computer Points' for the team are then compared to the total Invisible Computer Points' for the opposition and thus the result of the match is determined. So you can look at your squad, estimate each Player's individual contribution and then estimate the Team's overall Invisible Computer Points'. Estimate the Opposition's total Invisible Computer Points' and you can have an educated guess at the likely result of the match.

The team with the higher number of Invisible Computer Points' will generally either win or draw - it's unlikely that they will lose. But there's also other factors in there that effect the result, home team advantage and a random form factor adding or subtracting from each team's calculated number of invisible Computer Points'. We could have, say Manchester United vs. York City for example. If York had a very good random form factor that day and Man. Utd had a very bad random form factor, then there's always a chance that York could turn Man. Utd over. Its very rare, though. The strategy is, then, to get that number of team points as high as possible.

CUSTOMER SERVICES

In the event of any technical problems please contact our Customer Services Department at the following address:

Customer Services
Warner Interactive International
No 2 Carriage Row
183 Eversholt Street
London
NW1 1BU

If you have a faulty CD disk please return the CD only, do not send back the manual or packaging unless specifically requested.

Voice and fax 0171 391 4343/45
Email customer_services@wmg.com

Opening times 10:30-12:30 2:30-5:00 GMT
A voice mail, fax back and pre-recorded help system is available at all other times.

When contacting the Customer Services Department, to greatly assist our representatives, please have details of your hardware manufacturer and, if possible, driver versions for devices such as your MOUSE, SOUNDCARD, VIDEOCARD and CD-ROM drive. Any other relevant information regarding your system will also be of a great help.To find out your system details, please consult your system documentation or the DEVICE MANAGER in Windows. To access the Device Manager right-click with the mouse on the icon MY COMPUTER - located on your desktop.

SWOS United e.V.



Select PROPERTIES from the menu that appears. Now click on the Device Manager tab from the dialog box that has appeared.
You will notice a complete list of system devices appears. By double-clicking on the relevant device name, such as display adapter for your video card, the device manufacturer and name will be displayed.

Australia
1 900 957 665 IT-M calls charged at 95c per minute. A higher rate applies from public and mobile phones.

WI Warranty Information

Warranty

Warner Interactive warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of original purchase ('the Warranty Period'). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase.

This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is", nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

www.sensiblesoccer.de



SENSIBLE SOFTWARE PRÉSENTE...
SENSIBLE WORLD OF SOCCER, EDITION 96/97

SOMMAIRE

INTRODUCTION 34
INSTALLATION ET DEMARRAGE DE LA VERSION PC 35
Configuration requise 35
Installation 37
Configuration de la carte son 38
Démarrage 39
Windows 95 40
Comment jouer 44
Diriger le joueur 44
Les commandes en cours de partie 46
Le banc du manager 46
Les commandes clavier supplémentaires 47
LE MENU PRINCIPAL 48
Elaborer des tactiques 49
Conseils de pros : trucs et astuces tactiques 51
Personnaliser vos équipes 51
Moments forts 52
Options 52
A VOUS DE JOUER 53
Le match amical 53
Compétition personnalisée 53
Compétition prédéfinie 53
Saison 55
Carrière 55
Equipe 56
Transferts 58
Commencer le match 59
REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES 60
GENERIQUE 164

INTRODUCTION

Au commencement était Sensible Soccer. Vint ensuite Sensible World of Soccer. Voici à présent Sensible World Of Soccer, Edition 96/97

BUT DU JEU

Sensible World Of Soccer, Edition 96/97 (SWOS) vous propulse aux commandes d'un authentique jeu de football et d'arcade conçu pour un à soixante-quatre joueurs. Directement héritée de Sensible Soccer, cette nouvelle version propose des améliorations intéressantes, notamment au niveau des tacles,du jeu de tête, des interceptions et du gardien de but. Découvrez également les nouveaux types de joueurs : chacun a été doté d'aptitudes variables dans les sept sections de jeu suivantes : passes,

SWOS United e.V.



jeu de tête, tacles, maîtrise du ballon, puissance de tir, vitesse et finition. Sensible World of Soccer intègre également presque la totalité des équipes professionnelles, des championnats et des coupes disputés dans le monde. Vous disposez des plus récentes statistiques des quelques 26 000 joueurs authentiques du jeu.
Joueur, entraîneur ou joueur-entraîneur de l'un des 1 500 clubs et des équipes nationales disputant l'une des 146 compétitions prédéfinies ou personnalisées... faites votre choix : les possibilités ne manquent pas ! Le mode Carrière (un joueur uniquement) permet même de diriger une ou plusieurs équipes tout au long de vingt saisons et de l'amener à la finale de la coupe d'Europe. Votre but final, en mode carrière, étant de rejoindre l'élite des managers jusqu'à ce que la chance de diriger votre équipe nationale vous soit offerte vous pouvez même participer au tournoi de cette année, toutes les équipes et rencontres du premier tour étant reproduites avec exactitude.

INTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DE LA VERSION AMIGA

- Si votre Amiga est allumé, éteignez-le
- Insérez votre disque 1 Sensible World of Soccer 96/97 dans le lecteur (DF0).
- Allumez votre Amiga. Le chargement de Sensible World of Soccer 96/97 va maintenant commencer.
- A l'invite, insérez le disque 2 dans votre lecteur (si vous disposez de deux lecteurs, vous pouvez insérer le deuxième disque dans le second lecteur).

INSTALLATION ET DEMARRAGE DELA VERSION PC

Configuration requise

Unité centrale : compatible 486DX ou 100% compatible. L'utilisation d'une UC 486DX 50 ou supérieure est conseillée.
Système d'exploitation : MS-DOS 5.0 ou supérieur. Sous Windows 95, une session DOS sera lancée. Les utilitaires de compression de disque dur doivent être désactivés : lancez sous partition non compressée.
Mémoire : 4 Mo de RAM. 8 Mo conseillés pour les séquences audio (commentaires).
Carte graphique : VGA 256 couleurs compatibles, bus VESA ou PCI recommandé.
Espace disque dur : 20 Mo d'espace libre (12 pour la version disquette).
Carte son : compatibilité Digital SoundCard indispensable pour les séquences audio / FX. Midi.
CD-ROM : double vitesse ou version plus rapide. MSCDEX 2.1 ou ultérieur.
Lecteur de disquette : lecteur 1.44 Mo.
Cartes son compatibles : Soundblaster / Pro / 16 / AWEL (et 100% compatibles), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (ou 100% compatibles), ESS ES688, ESS FM, Adlib (ou 100% compatible), Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Périphériques de contrôle : Joystick et clavier PC.
Fonctions CD audio: Certains fichiers sonores du CD-ROM peuvent être restitués par un lecteur de CD audio. Pour lancer la lecture, positionnez le sélecteur sur la piste 2.
REMARQUE - Evitez de passer la piste 1 sur un lecteur de CD audio. La restitution des données informatiques qu'elle contient par l'intermédiaire d'un lecteur de CD traditionnel peut endommager vos baffles. Débutez impérativement par la piste 2.

Installation

Tous les menus d'installation sont accessibles à l'aide des touches directionnelles du clavier.

Version CD-ROM.

- Allumez le micro-ordinateur et placez-vous à l'invite du DOS (généraOlement C:\>).
- Placez le CD SWOS dans le lecteur CD, face imprimée sur le dessus.

www.sensiblesoccer.de



- Tapez X:, représente la lettre désignant le lecteur de CD-ROM, et validez en appuyant sur la touche <Entrée>.
  (REMARQUE : en général, la lettre affectée à ce lecteur est D).
- A l'invite du DOS (par exemple : D:\>), tapez INSTALL et validez.
- A partir du menu, choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez installer le programme. L'écran d'installation apparaît alors.

Version disquette :
- Allumez le micro-ordinateur et placez-vous à l'invite du DOS (généralement C:\>).
- Insérez la disquette 1 (Disk 1 de SWOS) dans votre lecteur 1.44 Mo 3.5".
- Tapez X:, représente la lettre désignant le lecteur de disquette, et validez en appuyant sur la touche <Entrée>.
  (REMARQUE : en général, la lettre affectée à ce lecteur est A).
- A l'invite du DOS (par exemple : A:\>) tapez INSTALL et validez.
- A partir du menu, choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez installer le programme. L'écran d'installation apparaît alors.

REMARQUE : Vous devez quitter Windows et revenir au DOS (sauf si vous utilisez Windows 95). N'essayez pas de lancer SWOS par l'intermédiaire du shell DOS de Windows.

L'écran d'installation.
L'écran est divisé en deux parties. Dans la partie gauche, les diverses options du menu s'affichent, une boîte plus grande est affichée dans la partie droite. Les diverses indications qui y sont contenues varient en fonction des options sélectionnées dans le menu. Cette partie de l'écran affiche automatiquement les "Informations Système" lorsque tous les Menus ont été consultées.

"Informations Système"
Cet écran affiche les informations du système du micro-ordinateur.

Processeur (UC) : SWOS ne fonctionne qu'en présence d'un processeur de type 486 ou supérieur. Un processeur de type 486 rapide est conseillé ; un Pentium est préférable. Le rendu dépend de la vitesse du processeur.

Cadence : plus la cadence (l'indice qui se trouve derrière le type de processeur utilisé, par exemple : 486 D X 33) est élevée, meilleur sera le rendu de SWOS.

Vitesse d'exécution (carte graphique) : cette indication porte sur les performances de la carte graphique. Les cartes à bus PCI ou VLB (VESA Local Bus) sont plus performantes que les cartes ISA. Les cartes optimisées pour Windows peuvent s'avérer moins performantes en mode DOS qu'en mode Windows. La vitesse d'exécution du jeu en est affectée.

SWOS prend en compte les deux types de vitesses (cadence du processeur et carte graphique) pour déterminer la configuration optimale pour votre micro-ordinateur. Le résultat de ce calcul détermine le lancement de la version "complète" ou "réduite". La seule différence entre les deux tient au nombre des couleurs affichées en cours de partie : il sera moindre dans la version "réduite". Cela ne modifie pas les caractéristiques du jeu mais les micro-ordinateurs plus lents (particulièrement ceux ne disposant pas de carte graphique VLB ou PCI) pourront bénéficier d'une vitesse d'exécution



acceptable. Référez-vous à la section DEMARRAGE pour plus de détails.
Version du DOS : la version 5 ou ultérieure du DOS est requise pour le fonctionnement de SWOS.

Mémoire conventionnelle DOS : mémoire conventionnelle disponible sur les 640 Ko. SWOS nécessite un minimum de 492 Ko libres.

Mémoire XMS : indication de la version du gestionnaire de mémoire étendue. Cette information ne peut être modifiée par SWOS : il s'agit d'une référence.

Mémoire EMS (étendue) disponible : indication de la totalité de la mémoire disponible. Ce chiffre ne peut être inférieur à 3 154 Ko pour faire fonctionner SWOS Si vous disposez de 8 Mo de RAM, vous bénéficierez, en cours de partie, des commentaires vocaux et des effets sonores.

Si l'une ou l'autre de ces indications est inférieure au minimum exigé par SWOS, le jeu ne fonctionnera pas pendant, tout n'est pas perdu. Pour obtenir la configuration requise, reportez-vous à la section REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES de ce manuel.

INSTALLATION

Vous remarquerez que de nombreux termes de ce manuel concernent l'installation sous DOS. Les utilisateurs de Windows 95 trouveront les instructions correspondantes dans la partie intitulée "Windows 95".

Le programme Install copie les fichiers de SWOS sur le disque dur. Suivez les indications figurant à l'écran (par exemple pour sélectionner un lecteur de destination). Vous pouvez choisir le chemin dans lequel les fichiers de SWOS seront installés. Une fois le jeu installé, le programme d'installation ne peut plus être lancé à partir du disque dur.

Si vous installez la version CD, ne retirez pas le CD-ROM du lecteur pendant une partie : le programme effectue régulièrement des accès disque.

Configure (Configuration)
La fonction Configure (configuration) fait apparaître un sous-menu permettant d'activer les options suivantes :

Sound Device (Carte son) : cette option permet de configurer la carte son pour optimiser l'exécution de SWOS.
Reportez-vous à la section Configuration de la carte son pour plus de détails.

Control (Les commandes) : cette option vous permet de choisir le périphérique de contrôle que vous utiliserez au cours des parties de SWOS. Vous pouvez opter pour Keyboard (clavier/un seul joueur), Joystick and Keyboard (joystick et clavier/un ou deux joueurs) ou encore deux joysticks (uniquement pour le mode deux joueurs).

Keyboard (Clavier) : un seul joueur peut utiliser le clavier. Il vous sera demandé de choisir vos touches préferées. Certaines touches pré-sélectionnées ne peuvent être choisies comme touches



actives (par exemple la touche P : Pause). Le détail de ces touches est indiqué à la section LES COMMANDES CLAVIER SUPPLEMENTAIRES.

Joysticks : en cas d'utilisation d'un joystick, vous serez amené à procéder à sa configuration. Le bouton 2 du joystick permet d'activer le banc de l'entraîneur en cours de partie. Si vous optez pour une partie à deux joueurs (deux joysticks sont nécessaires), vous devez disposer soit d'une carte à deux ports, soit d'une carte joystick et d'un câble de type Y (permettant de brancher deux joysticks sur un seul port), ou encore d'une manette de jeu "simulant" un clavier.

Save Settings (Sauvegarder) : enregistrement des paramètres sélectionnés.

View Readme (Informations de dernière minute) : option permettant de prendre connaissance d'un fichier texte contenant les informations ou modifications les plus récentes. Prenez-en connaissance, elles sont importantes.

View Autoexec.bat (Fichier autoexec) : ce fichier fait partie de ceux qui déterminent la configuration du micro-ordinateur lors du lancement du système d'exploitation. Si SWOS ne fonctionne pas, vous pourrez être amené à modifier ce fichier. Reportez-vous à la section CONFIGURATION de ce manuel.

View Config.sys (Fichier configuration) : ce fichier fait également partie de ceux qui déterminent la configuration du micro-ordinateur lors du lancement du système d'exploitation. Reportez-vous à la section CONFIGURATION de ce manuel si SWOS ne fonctionne pas.

Exit (Quitter) : retour à l'invite du DOS.

Sound Configuration (Configuration de la carte son)
Votre carte son doit être correctement configurée pour que SWOS fonctionne. Si elle ne l'est pas, la qualité du son diffusé ne sera pas satisfaisante, et SWOS peut même boguer ! Vérifiez que votre carte son est bien installée, configurée, et qu'elle fonctionne parfaitement avant de configurer SWOS (Reportez-vous au manuel de votre carte son pour prendre connaissance de la marche à suivre).

L'écran de configuration de la carte son (Sound Configuration) est divisé en deux parties. La partie "Current Sound Configuration" (Paramètres Actuels) détaille la configuration de la carte son utilisée actuellement pour SWOS. Ce programme a recours à deux types de son : midi et audio numérique (pour les effets sonores et les fichiers vocaux). Ces deux types de son doivent être configurés en fonction des cartes installées.

Configuration Options (Options de configuration de la carte son)
Select and configure MIDI music drivers (pilote de la carte MIDI) : utilisez cette option pour déterminer quelle carte son sera utilisée pour diffuser de la musique pendant une partie (la version CD-ROM permet d'entendre un indicatif musical numérisé lors de l'introduction). Une liste de cartes son compatibles s'affiche. Pour vous assister dans votre choix, un descriptif de chaque carte apparaît à l'écran. Une fois la carte son choisie, le programme vérifie qu'elle est bien installée. Dans la plupart des cas, l'option de configuration automatique fixe correctement les paramètres.



N'oubliez pas cependant, de lire les messages qui apparaissent à l'écran lorsque vous choisissez cette option : ils vous informent des problèmes qui peuvent survenir au cours du paramétrage. En cas d'échec de la configuration automatique, effectuez le paramétrage manuellement. Consultez le fichier d'aide et le manuel de votre carte son pour toutes indications supplémentaires. Choisissez l'option "Select" pour entrer dans la dernière phase du processus de configuration.

Select and configure digital audio driver (pilote de la carte audio numérique) : utilisez cette option pour déterminer quel type de carte sera utilisé pour diffuser le son audio numérique en cours de partie. Pour les deux versions, cette option active les effets sonores ; pour la version CD-ROM, elle active également l'indicatif musical et les fichiers vocaux. Une liste des cartes son compatibles accompagnées de leur descriptif s'affiche pour vous assister dans votre choix. Une fois la carte son choisie, le programme vérifie automatiquement sa présence dans votre micro-ordinateur. Dans la plupart des cas, l'option de configuration automatique fixe correctement les paramètres. N'oubliez pas cependant, de lire les messages qui apparaissent à l'écran lorsque vous choisissez cette option : ils vous informent des problèmes qui peuvent survenir au cours du paramétrage. En cas d'échec de la configuration automatique, effectuez le paramétrage manuellement. Consultez le fichier d'aide et le manuel de votre carte son pour toutes indications supplémentaires. Choisissez l'option "Select" (sélection) pour entrer dans la dernière phase du processus de configuration.

No MIDI music (désactivation MIDI) : choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte compatible ou si vous ne désirez pas entendre la musique d'accompagnement en cours de partie.

No digital audio (désactivation de l'audio numérique) : choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte son compatible (Adlib ou Roland MT32) ou que vous ne souhaitez pas entendre les effets sonores.

Done (terminer) : cette option met fin au processus de configuration sonore.

Loading (Démarrage)
Pour démarrer SWOS, commencez par vous placer à l'invite du répertoire contenant le jeu sur votre disque dur (tapez par exemple CD \SWOS et validez en appuyant sur la touche <Entrée>, si SWOS se trouve dans le répertoire SWOS sur votre disque C:).

Si vous disposez de la version CD-ROM, vérifiez que le CD se trouve bien dans le lecteur correspondant.

Tapez ensuite SWS puis validez (<Entrée>) et suivez les indications portées à l'écran.

SWOS détecte automatiquement la vitesse du micro-ordinateur et s'y adapte. Toutefois, si vous considérez que la vitesse d'exécution ne vous convient pas, vous pouvez forcer le chargement de l'une ou de l'autre des deux versions de SWOS en saisissant les paramètres suivants à l'invite du DOS.

SWS/F - lancement de la version "complète" de SWOS.
SWS/H- lancement de la version "réduite" de SWOS.



La version "réduite" de SWOS réduit simplement le nombre de couleurs affichées au cours des matchs et n'affecte d'aucune façon son déroulement. Les autres écrans s'afficheront en palette de couleurs étendue comme dans la version "complète".

Windows 95
SWOS sera lancé en mode DOS sous le système d'exploitation Windows 95.
12 Mo de RAM sont recommandés si vous lancez SWOS sous Windows 95.
Remarque: SWOS fonctionnera mieux sous DOS que sous Windows.

1. Allumez votre ordinateur et chargez Windows 95.
2. Insérez votre CD-ROM ou votre disquette SWOS dans le lecteur.
3. Cliquez sur le bouton DEMARRER de la barre de tâches.
4. Cliquez sur l'icône EXECUTER
5. Tapez D:\Setup [Entrée], où D: est le lecteur CD-ROM ou le lecteur de disquettes.
   Si votre lecteur est A: , vous taperiez A:\[Entrée].
6. Choisissez la langue que vous désirez installer.
7. Choisissez le répertoire dans lequel vous voulez installer.
8. SWOS va maintenant être installé sur votre disque dur, puis l'écran d'installation (décrit plus haut dans ce manuel) sera exécuté. Les utilisateurs de disquettes doivent changer de disquette au signal du programme d'installation.
9. Le programme d'installation crée un dossier SWOS dans le dossier PROGRAMMES du menu DEMARRER de Windows 95. Pour exécuter SWOS, cliquez sur le bouton DEMARRER, puis cliquez sur l'icône du dossier PROGRAMMES, puis sur le dossier Sensible World of Soccer 96/97.
   A l'intérieur, vous trouverez 3 icônes. Cliquez sur Sensible World of Soccer 96/97 pour exécuter SWOS; cliquez sur Sensible World of Soccer 96/97 pour exécuter la version 16 couleurs de SWOS et cliquez sur INSTALL (INSTALLER) pour exécuter le programme d'installation et de configuration.

En cas de problème de lancement sous Windows 95 (si par exemple SWOS n'est pas chargé), essayez la méthode suivante :

Windows 95 - Aide technique, trucs et astuces
Windows 95 permet de lancer un logiciel de plusieurs façons. Vous trouverez ci-dessous les méthodes les plus courantes de résolution des problèmes de mémoire, de son et de CD.

Shell DOS
Le shell DOS de Windows est un bon moyen pour libérer de la mémoire car, contrairement au lancement sous DOS, il permet d'exploiter les possibilités de Windows 95. En ajoutant la commande "REM" aux lignes de vos fichiers config.sys et autoexec.bat, vous pouvez exclure les logiciels pilotes normaux tels que ceux du CD et du son. Windows 95 détecte automatiquement tous les périphériques au lancement et les utilise de la façon appropriée, ce qu'on appelle le "plug n play". Comme vous lancez DOS par l'intermédiaire de Windows (ce dernier fonctionne toujours en arrière-plan), vous pouvez en tirer parti. Le fait de supprimer un des pilotes de périphérique permet de libérer une grande quantité de mémoire, grâce à laquelle vous pourrez lancer SWOS. Vous avez la possibilité de supprimer par des "REM" la totalité des périphériques, mais cela implique que vous pouvez alors vous retrouver avec moins de mémoire qu'auparavant !

Arrêt avec retour en mode MS-DOS
S'arrêter en revenant à MS-DOS via Windows est une bonne façon de lancer SWOS lorsque la mémoire est faible ou lors de problèmes de son. En procédant de la même façon que lorsque vous créez un disque de lancement, vous pouvez modifier config.sys et autoexec.bat. Attention, il s'agit des fichiers dont le système se sert pour lancer le micro-ordinateur, et il est donc préférable de désactiver les lignes par des "REM" plutôt que de les supprimer.
Voici quelques suggestions concernant la mémoire :



Config.sys

Sur la ligne mentionnant le pilote EMM386.EXE, ajoutez les éléments suivants (tous les autres devant être supprimés) :

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF
REMARQUE : si le micro-ordinateur bogue au chargement, supprimez la mention I=E000-EFFF et relancez.

La commande RAM permet au micro-ordinateur de charger des programmes en mémoire haute. Le I=E000-EFFF lui indique l'adresse mémoire à utiliser pour charger les programmes dans cette zone mémoire. C'est une façon efficace de libérer un supplément de mémoire conventionnelle.

Autoexec.bat

A la fin de la ligne qui charge le pilote MSCDEX.EXE, ajoutez le commutateur /E.
La commande /E permet à MS-DOS de charger en mémoire haute les buffers du CD, ce qui libère un peu de mémoire conventionnelle.

Invite de commande MS-DOS seulement

En appuyant sur la touche F8 à l'apparition du message "Démarrage de Windows 95", un menu comportant différentes options de lancement apparaît à l'écran. Il existe environ 6 options, sauf si vous avez paramétré votre micro-ordinateur pour un réseau, pour Multiboots, etc. L'option 6 s'appelle Invite commande seulement. Elle provoque le passage direct à l'invite de commande au lancement du micro-ordinateur, en sautant les fichiers de démarrage de Windows 95. Tapez DOSSTART pour lancer MS-DOS sans intervention des pilotes Windows, puis AUTOEXEC, si vous voulez lancer le fichier autoexec.bat. Cette méthode permet un fonctionnement plus rapide du DOS et peut s'avérer beaucoup plus efficace que celle consistant à arrêter le micro-ordinateur en mode DOS.

Création d'un fichier PIF

Un fichier PIF est un bon moyen d'exécuter SWOS directement par Windows. SWOS est fourni avec un fichier PIF, mais vous pouvez créer le vôtre. Voici comment créer un fichier PIF de base.

- Cliquez deux fois sur Poste de travail, puis sur le lecteur sur lequel le logiciel est installé (par exemple C:\).
- Recherchez le dossier dans lequel le jeu est installé (par exemple SWOS), et cliquez deux fois dessus avec le bouton gauche de la souris.
- Une liste des fichiers et dossiers s'affiche dans une nouvelle fenêtre. Trouvez le fichier exécutable (.exe) qui est généralement indiqué par une petite icône FENETRE.
- Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris sur ce fichier. Un menu flottant apparaît. Sélectionnez PROPRIETES en bas de la liste.
- Une autre fenêtre contenant 6 "cartes" à index apparaît ; elle donne des informations sur chacun des domaines correspondants. Ces domaines sont GENERAL, PROGRAMMES, POLICE, MEMOIRE, ECRAN et DIVERS.



Apportez les modifications suivantes aux différents domaines :
GENERAL
Il s'agit d'informations générales.

PROGRAMMES
Bien que cela ne soit pas indispensable, vous pouvez indiquer un mode MS-DOS particulier pour le fonctionnement du jeu.
Un clic sur la case à cocher voisine du mode MS-DOS fait apparaître une liste de nouvelles options. Cliquez sur le bouton radio portant la mention SPECIFIER NOUVELLE CONFIGURATION DOS. Deux cases apparaissent en bas, intitulées CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. En écrivant les lignes voulues dans la case correspondante, vous pouvez exécuter le logiciel avec la configuration que vous avez définie au lieu de modifier les fichiers de démarrage du système. Au lancement du jeu, les fichiers de démarrage seront exécutés et ne seront actifs que pour le jeu en question.

Il existe également une case en bas de la fenêtre, avec la mention EXECUTER à côté. Cliquez sur la petite flèche orientée vers le bas située à droite de la case, et une liste apparaît. Sélectionnez MAXIMISE dans cette liste.

POLICE
En principe, cette option n'est pas nécessaire.

MEMOIRE
En cliquant sur Mémoire, une carte la décrivant apparaît. En cliquant sur les petites flèches vers le bas visibles à la droite de chaque case, vous pouvez définir exactement la quantité de mémoire que Windows 95 devra affecter à chaque zone de mémoire. Pour l'instant, chaque case affiche l'option AUTO au lieu d'un nombre fixe. SWOS aurait par exemple besoin d'une mémoire conventionnelle fixée à 560 au lieu de AUTO.

REMARQUE : Windows semble rencontrer des problèmes lorsque de la "mémoire conventionnelle virtuelle" est créée. Il sera malgré tout nécessaire d'affiner les fichiers de démarrage de votre système pour obtenir la quantité maximum de mémoire conventionnelle.

ECRAN
Dans UTILISATION, cliquez sur le bouton radio intitulé PLEIN ECRAN.

DIVERS
A côté de chaque option figure une case à cocher. Un clic sur cette case fait apparaître une coche (ou la fait disparaître si elle est déjà présente dans la case).
Dans AVANT-PLAN, l'option AUTORISER L'ECONOMISEUR D'ECRAN est indiquée. Cliquez dans la case pour faire disparaître la coche.
Dans ARRIERE-PLAN, cliquez dans la case de façon à placer une coche à côté de TOUJOURS SUSPENDRE.
Dans SENSIBILITE AU REPOS, placez le curseur sur FAIBLE.
Dans TOUCHES DE RACCOURCI, vérifiez qu'aucune des cases n'est cochée.

- Cliquez à présent sur APPLIQUER, en bas de la fenêtre. Vous remarquerez que le bouton devient grisé.



- Cliquez à présent sur OK. Vous revenez à la fenêtre d'origine du logiciel pour lequel vous avez créé un fichier PIF.
- Une nouvelle icône MS-DOS est apparue. Pour lancer le logiciel, vous devrez désormais cliquer sur cette icône avec le bouton gauche de la souris.

Utilisation d'une version antérieure de DOS

Si une version antérieure était auparavant installée (6.22 par exemple) et que vous ayez installé la version de mise à jour de Windows 95, vous pouvez toujours utiliser votre DOS d'origine. Les instructions ci-dessous servent à créer un multiboot pour vous permettre d'utiliser la version de DOS que vous utilisiez avant d'installer Windows 95.

- Cliquez deux fois sur l'icône POSTE DE TRAVAIL. La fenêtre qui apparaît alors contient tous les périphériques du micro-ordinateur, tels que disque dur et lecteur de CD. Cliquez à présent deux fois sur l'icône de votre disque dur (c'est-à-dire C:\), ce qui fait apparaître une fenêtre contenant tous vos fichiers et répertoires.
- Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur VOIR dans la partie supérieure de l'écran. Un menu déroulant s'affiche. Choisissez OPTIONS en bas du menu. Une boîte apparaît. Cliquez sur Voir dans la partie supérieure de la boîte (l'un des index) et une autre page apparaît. Dans Fichiers Cachés, deux choix sont possibles : l'un affiche tous les fichiers et l'autre ceux non cachés uniquement. Avec le bouton gauche de la souris, cliquez dans le petit cercle situé à côté de la ligne Afficher tous les fichiers. Cliquez ensuite sur APPLIQUER, puis sur TERMINER en bas de la boîte.
- Vous revenez alors à la fenêtre montrant tous vos fichiers et répertoires. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier appelé MSDOS.SYS. Un menu apparaît. Sélectionnez PROPRIETES et vérifiez que la case à cocher située à côté de Lecture seulement n'est pas cochée. Si elle l'est, cliquez sur la coche avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez sur APPLIQUER, puis sur TERMINER.
- Cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris sur le fichier MSDOS.SYS, et choisissez OUVRIR AVEC dans le menu. Faites défiler la liste des programmes et sélectionnez NOTEPAD. Le bloc-notes s'ouvre, affichant le fichier. A la suite de la ligne Network=0 (ou 1), reproduisez exactement, en tenant compte des majuscules, la formule suivante : BootMulti=1.
- Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur FICHIER en haut de l'écran, et sélectionnez ENREGISTRER.
- Vous revenez alors à la fenêtre qui comprend tous vos fichiers et répertoires. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier appelé MSDOS.SYS et un menu apparaît. Sélectionnez PROPRIETES et vérifiez que la case proche de Lecture seulement soit bien cochée. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur la case vide avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître une coche, puis cliquez sur APPLIQUER, puis sur VALIDER.
- Relancez votre machine en maintenant enfoncé la touche F4 jusqu'à ce qu'apparaisse un nouveau menu. Vous pouvez désormais effectuer le lancement à partir de DOS 6.2 ou de Windows 95.

REMARQUE : sur certains micro-ordinateurs, le paramétrage de Windows met en REM les lignes MSCDEX et MSMOUSE de votre fichier autoexec.bat. Vérifiez ce point en ouvrant l'autoexec.bat à l'aide du bloc-notes ou de Write (dans votre répertoire racine). Il faudra supprimer la commande REM en tête de toutes les lignes contenant MOUSE et MSCDEX. Exemple :



REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /V /M:15

Supprimez la mention REM (indiquée en gras), puis sélectionnez ENREGISTRER dans le menu Fichier.

- Lorsque vous relancez la machine et que le message "Démarrage de Windows 95" apparaît, appuyez sur la touche F8. Un menu comportant une nouvelle option appelée "Load previous version of MS-DOS" apparaît. Si vous choisissez cette option, vous obtenez soit un lancement direct aboutissant à votre version antérieure de DOS, soit l'affichage du menu qui apparaissait avant l'installation de Windows 95. Leurs fichiers config.sys et autoexec.bat resteront inchangés par Windows 95, et ils fonctionneront séparément des fichiers Windows correspondants.

COMMENT JOUER

Diriger le joueur

Pendant la partie, vous dirigez un seul joueur de votre équipe à la fois. C'est en général celui qui est le plus près du ballon (un petit numéro imprimé sur un maillot blanc sera placé au-dessus de lui).
Il existe deux principaux groupes de commandes de base, que le joueur soit ou non en possession du ballon. Si elles vous semblent complexes au premier abord, ne vous inquiétez pas : d'ici peu elles vous paraîtront parfaitement naturelles et vous vous y habituerez très vite. Attention, il est préférable de ne pas tenter les manœuvres les plus compliquées avant de maîtriser parfaitement les mouvements de base.

Le joueur n'est pas en possession du ballon

Déplacez votre joueur dans l'une des huit directions possibles à l'aide du joystick.

Les tacles

Si vous appuyez sur le bouton d'action, alors que le ballon évolue sous la poitrine du joueur, celui-ci tentera d'effectuer un tacle glissé dans le sens de sa course. En cas de succès, vous pourrez dévier le ballon de 45 degrés à gauche ou à droite du joueur en continuant à diriger le joystick dans la direction qu'il prend pendant son tacle.

Le jeu de tête

Si vous appuyez sur le bouton d'action, alors que le ballon évolue au-dessus de sa poitrine, le joueur bondit en l'air ou effectue un plongeon désespéré pour tenter de faire une tête. Si le joystick est centré au moment où vous déclenchez la tête, le joueur saute en l'air. Si vous inclinez le joystick dans une direction quelconque pendant que le joueur est en l'air, il tente de rabattre de la tête le ballon dans la direction vers laquelle vous pointez. Si le joystick n'est pas centré au moment où vous déclenchez votre tête, le joueur se jettera dans la direction désirée et tentera de frapper le ballon de la tête.



Les règles de déviation des têtes sont quelque peu plus complexes que celles des tacles glissés, car vous pouvez non seulement dévier le ballon de 45 degrés vers la droite ou la gauche de la direction à laquelle vous faites face (en tournant le joystick dans ce sens avant d'entrer en contact avec le ballon), mais vous pouvez également faire effectuer au ballon un lobe léger ou accentué. Dans le cas d'une attaque contre le but de la partie supérieure de l'écran, et si le joystick est orienté vers le haut, maintenez le joystick en haut après avoir cliqué pour déclencher une tête, et le ballon se déplace vers le haut en restant près du sol. Si vous tirez le joystick vers le bas, le ballon montera très haut en l'air, et si vous le maintenez centré dans le sens vertical, le ballon sera lobé. En combinant l'une de ces options avec un déplacement du joystick vers la gauche ou la droite, vous provoquerez également un déplacement du ballon dans la direction en question (c'est-à-dire que dans le sens de la remontée du terrain, le fait de tirer le joystick en arrière et à droite avant le contact avec le ballon provoque l'envoi de celui-ci vers le haut de l'écran, haut en l'air, à un angle de 45 degrés vers la droite de la direction vers laquelle le joueur est tourné). Lors d'une attaque des buts en bas du terrain, les commandes de hauteur sont inversées, c'est-à-dire que si, par exemple, on laisse le joystick orienté vers le bas après une tête, on maintient le ballon près du sol, gauche et droite restant, bien entendu, identiques.

Le joueur est en possession du ballon

Déplacez le joueur dans l'une des huit directions possibles à l'aide du joystick. Cependant, le ballon ne reste pas collé à son pied ; par conséquent, vous aurez d'autant plus de mal à le contrôler que la vitesse du joueur augmentera et qu'il tentera de changer de direction.

Les passes

Pour faire une passe à l'un de vos partenaires, appuyez une fois sur le bouton d'action. Votre joueur tentera alors d'effectuer une passe directe au partenaire le plus proche dans le sens de sa course. Il se dirigera alors légèrement vers vous pour recevoir le ballon. Si aucun joueur ne se trouve à proximité pour s'en saisir, le ballon se déplace dans la direction prise par le joueur qui effectue la passe. Il est également possible de modifier légèrement les passes en déviant rapidement le joystick après avoir appuyé sur le bouton d'action pour déclencher une passe. Si vous faites une passe à un joueur récepteur se trouvant immédiatement en avant du terrain par rapport à vous, et si vous laissez le joystick vers le haut après la passe, le ballon sera envoyé en direction du joueur récepteur, qui se déplacera quelque peu dans votre direction pour le recevoir. Le fait de tirer le joystick en arrière ou de le laisser revenir en position centrale immédiatement après exécution de la passe provoque l'envoi du ballon vers l'avant du terrain, le joueur récepteur restant à l'endroit où il se trouve et attendant que le ballon lui arrive dans les pieds. Pour la même passe vers l'avant du terrain, le fait de pousser le joystick vers le haut et vers la droite ou la gauche immédiatement après la passe provoque l'envoi du ballon vers le haut et légèrement à gauche ou à droite du joueur récepteur, lequel se déplacera latéralement pour l'intercepter. Enfin, toujours pour la même passe vers l'avant du terrain, le fait de tirer le joystick en arrière, à droite, ou à gauche immédiatement après exécution de la passe provoque l'envoi du ballon vers le haut et légèrement au-delà, à gauche ou à droite, du joueur récepteur. Le joueur récepteur s'écartera alors du passeur en courant pour intercepter le ballon. Lors d'une passe faite à un joueur récepteur se trouvant immédiatement en



arrière par rapport à vous, les commandes de hauteur sont inversées, c'est-à-dire qu'en maintenant le joystick vers le bas après avoir frappé le ballon, celui-ci est passé vers le bas en direction du joueur récepteur, lequel effectuera un léger déplacement dans votre direction pour le recevoir. La gauche et la droite restent, bien entendu, inchangées.

Les tirs (les Frappes et les Tirs)

Si vous maintenez le bouton enfoncé pendant une durée légèrement plus longue, le joueur tirera dans le sens de sa course (si vous maintenez votre pression même après avoir frappé le ballon, ce dernier dépassera tous les coéquipiers du joueur se trouvant sur sa trajectoire).
SWOS réalise pour vous toutes les déviations aériennes susceptibles d'intervenir au cours d'une véritable partie de football. En déplaçant le joystick après avoir frappé le ballon, vous pouvez obtenir n'importe quel angle, effectuer des lobs et des tirs au but ; plus tôt vous actionnez le joystick et plus l'effet donné au ballon est considérable.
Dans le cas d'une attaque contre le but de la partie supérieure de l'écran, le ballon restera au ras du sol si vous maintenez le joystick vers le haut après le coup de pied. A l'inverse, en tirant le joystick vers le bas, le ballon volera en hauteur. En laissant le joystick au centre, vous obtiendrez un lob. Enfin, en combinant l'une de ces options avec un déplacement à droite ou à gauche du joystick, vous donnez à la course du ballon la courbe correspondante (lorsque vous remontez le terrain avec le ballon au pied, appuyez sur le bouton d'action et déplacez le joystick rapidement vers l'arrière et la droite : le tir sera aérien et orienté vers la droite).
Dans le cas d'une attaque contre le but situé dans la partie inférieure de l'écran, les commandes de hauteur sont inversées (maintenez le joystick vers le bas après le coup de pied et le ballon restera au ras du sol) ; bien entendu, les directions droite et gauche demeurent inchangées.
Ce sont là les commandes essentielles, indispensables pour jouer à SWOS. Remises en jeu, corners, dégagements du gardien de but et penalties s'effectuent de la même manière que les tirs normaux.

AUTRES POSSIBILITES DE COMMANDES EN COURS DE PARTIE

Si pendant une partie vous n'êtes pas satisfait de la prestation de votre équipe, rien ne vous oblige à rester assis et à subir le match ! Vous pouvez effectuer des remplacements, changer de tactique, etc. Pour cela, faites apparaître le banc du manager en actionnant le joystick trois fois de suite dans la même direction, lorsque le ballon n'est pas en jeu ou lorsque l'un des deux gardiens est en possession de ce dernier. Les bancs des deux managers feront alors leur apparition sur le côté de l'écran.

Le banc du Manager

Vous remarquerez alors une petite flèche colorée au-dessus du toit. Déplacez-la de haut en bas pour sélectionner l'une des six silhouettes du banc. La première représente généralement celle du manager, les cinq autres celles des joueurs remplaçants (lors d'un match d'entraînement, le manager est assis au milieu du banc entre les remplaçants des deux équipes). Cliquez sur le manager pour qu'il se lève ; la boîte intitulée "Formations" et la liste des joueurs actuellement sur le terrain ("List of Players") apparaissent alors. Cliquez sur "Formations" pour afficher les différents choix tactiques dont vous disposez en tant que manager. Le choix de l'une d'entre elles provoquera un nouvel agencement des joueurs sur le terrain. En parcourant la liste des joueurs, vous remarquerez peut-être qu'à côté du nom de certains joueurs se trouve un carton jaune ou rouge ou encore une croix, ce qui indique que le joueur a fait l'objet d'un avertissement, d'une expulsion ou qu'il a été blessé



au cours du match (un joueur accompagné d'une croix clignotante est gravement blessé). Si vous souhaitez faire permuter certains joueurs du terrain sans procéder à leur remplacement, cliquez d'abord sur l'un des joueurs de la liste, puis sur un autre. Les deux joueurs sélectionnés changeront alors de place (cette méthode peut être également utilisée pour combler l'espace vide laissé par l'expulsion d'un joueur).

Si vous souhaitez garder l'œil sur un joueur particulier de votre équipe, maintenez le bouton d'action enfoncé sur le nom de ce joueur jusqu'à ce que sa tête commence à clignoter sur la liste. A partir de ce moment, le joueur en question sera mis en évidence sur le terrain par un losange clignotant au-dessus de sa tête. Vous pouvez également procéder à un remplacement classique à partir du banc, mais uniquement lorsque le ballon n'est pas en jeu. Pour faire entrer un remplaçant en particulier, déplacez la flèche sur sa silhouette et appuyez sur le bouton d'action. Son nom s'inscrira dans la partie supérieure de l'écran avec ceux du reste de l'équipe. En actionnant le joystick de haut en bas, mettez en surbrillance le nom du joueur que vous souhaitez changer et appuyez sur le bouton d'action. Les joueurs changent de place et le jeu reprend. Pour tous les matchs amicaux et les compétitions personnalisées, il est possible de déterminer le nombre de remplaçants du banc et celui des remplaçants que vous pouvez faire entrer au cours d'un match. Pour toutes les compétitions prédéfinies et le mode Carrière, le nombre de remplaçants est prédéfini et s'appuie sur les règles authentiques du football. Après avoir effectué les remplacements désirés, actionnez le joystick vers le côté pour reprendre le match.

LES COMMANDES CLAVIER SUPPLEMENTAIRES

Certaines options sans lien direct avec le jeu peuvent être activées à partir du clavier pendant la partie.

Appuyez sur P	pour passer en mode pause ou reprendre la partie.
Appuyez sur R	pour revoir les dernières secondes de la partie en cours.
Appuyez de nouveau sur R	pendant le mode visionner pour activer et désactiver le ralenti.
Appuyez sur la barre d'espacement	pour enregistrer les ultimes secondes du match et les visionner de nouveau à la fin de la rencontre.*
Appuyez sur H	pour visionner les meilleurs moments enregistrés (cette option n'est disponible qu'à l'affichage du score final).
Appuyez sur S	pendant les arrêts de jeu, pour faire apparaître l'écran des statistiques du match en cours.
Appuyez sur F8	pour faire apparaître/disparaître le nom du joueur en possession de la balle et déplacer ce nom sur l'écran.*
Appuyez sur F8 (version PC)	pour activer/désactiver les commentaires de match.
Appuyez sur F9	pour activer et désactiver le logo S qui tourne dans l'angle supérieur droit de l'écran.
Appuyez sur F10	pendant la partie, pour activer et désactiver les encouragements des spectateurs.
Appuyez sur Esc (Echap)	pour abandonner la partie en cours. Si vous appuyez sur cette touche alors que le temps réglementaire est écoulé, vous pouvez rejouer le match. Dans tous les



autres cas, vous perdez automatiquement la partie.
Appuyez sur
Page Précédente pour afficher le banc lorsque l'action se porte vers le "haut" du terrain. Appuyez sur Page Suivante pour afficher le banc lorsque l'action se porte vers le "bas" du terrain.
Appuyez simultanément sur Alt et F1 pour retourner à l'invite du DOS.
Non disponible sur tous les Amigas. Pour plus de details, consultez la carte de référence spécifique de votre ordinateur.

MENU PRINCIPAL

Utilisez le clavier ou le joystick pour vous déplacer sur l'écran.
Le menu principal comporte un certain nombre d'options :

EDIT TACTICS (ELABORER DES TACTIQUES PERSONNELLES). Cette option permet de définir les formations de votre équipe et ses tactiques de jeu. Vous aurez tout intérêt à l'exploiter si vous avez l'intention de remporter coupes, championnats et autres prestigieuses compétitions ! Pour en savoir plus, consultez la section ELABORER DES TACTIQUES PERSONNELLES.

EDIT CUSTOM TEAMS (PERSONNALISER LES EQUIPES). Cette option permet de créer complètement vos propres équipes ou de modifier des équipes authentiques pour les intégrer au jeu. Pour en savoir plus, consultez la section PERSONNALISER LES EQUIPES.

HIGHLIGHTS (MEILLEURS MOMENTS). Cette option permet de visionner les meilleurs moments du dernier match disputé, de charger ou de sauvegarder une série de meilleurs moments sur le disque dur. Pour en savoir plus, consultez la section LES MEILLEURS MOMENTS.

OPTIONS. Pour les options, consultez la section du même nom.

Toutes les autres options disponibles du menu principal concernent directement le déroulement de la partie et seront commentées par la suite.

SAVE DISK FILING (SAUVEGARDER LES DONNÉES SUR LE DISQUE). Cette option permet de sauvegarder des données sur le disque dur et de les classer. Consultez la section SAUVEGARDE. Cette option permet également d'effacer des parties déjà sauvegardées.
* Non disponible sur tous les Amigas. Pour plus de détails, consultez la carte de référence spécifique de votre ordinateur.

ELABORER DES TACTIQUES
En utilisant correctement l'option Edit Tactics, vous pouvez améliorer considérablement les performances de la plupart des équipes (jusqu'à 30 % dans certains cas). Pour espérer remporter des trophées, la maîtrise et l'emploi de cette option sont fortement recommandés.

SWOS propose douze tactiques de jeu prédéfinies qui regroupent les plus célèbres formations de jeu du football moderne, auxquelles viennent s'ajouter six possibilités pour la sauvegarde de vos propres stratégies de jeu. Toutes les tactiques du jeu se fondent sur une grille invisible appliquée sur le

SWOS United e.V.



terrain. Elle définit les 35 endroits que le ballon peut occuper à un moment ou à un autre de la partie et les 240 positions que peut prendre un joueur. L'option Edit Tactics gère les six possibilités réservées à vos stratégies personnalisées (d'Utilisateur A à Utilisateur F) et met à votre disposition six instruments pour les réaliser.

ABORT (ABANDONNER). Cliquez sur cette boîte pour retourner directement au menu principal. Vous rétablirez ainsi tous les paramètres par défaut et ne sauvegarderez aucune des modifications éventuellement effectuées. N'utilisez cette option qu'en cas d'absolue nécessité.

SAVE/EXIT (SAUVEGARDER/QUITTER). Cette option permet de quitter le mode Edit. Vous pouvez alors, soit sauvegarder sur le disque dur les tactiques que vous venez de modifier sous un nom original, soit revenir au jeu sans sauvegarder (choisissez alors OK), mais tout en tenant compte des changements effectués. Si vous choisissez cette dernière possibilité, sachez que vos nouvelles tactiques de jeu seront définitivement perdues dès que vous éteindrez le micro-ordinateur.

UNDO (ANNULER). Cette option annule la dernière modification effectuée.

IMPORT (IMPORTER). Sélectionnez cette boîte pour afficher la liste des tactiques prédéfinies. Vous pourrez alors choisir l'une d'entre elles comme point de départ pour élaborer vos propres stratégies. L'affichage de la liste s'accompagnera de l'apparition d'une boîte Load (Charger), qui vous permettra de charger une série de tactiques personnalisées déjà sauvegardées, susceptibles d'être modifiées de la même manière.

La section tactique permet de définir les positions que tenteront de prendre vos joueurs pour chacune des 35 zones du terrain que peut occuper le ballon. "Tenter" est ici un mot-clé... Pour déplacer les joueurs individuellement ou le ballon sur l'écran des différentes tactiques, placez le curseur sur le joueur ou le ballon et appuyez sur le bouton d'action. Déplacez ensuite le joueur ou le ballon sur le terrain avec le joystick et appuyez sur le bouton d'action pour continuer à jouer. A mesure que vous déplacez le ballon, vos joueurs occuperont les positions par défaut correspondantes. Vous pouvez à chaque instant replacer un ou plusieurs joueurs dans une position totalement différente ; par la suite, ils tenteront de prendre cette même position à chaque fois que le ballon occupera cette zone précise. Par ailleurs, en sélectionnant le ballon et en maintenant enfoncé le bouton d'action, vous pouvez diriger un autre ballon, clignotant, sur le terrain. Des flèches apparaîtront alors tout autour de vos joueurs pour indiquer la direction que prendra chacun d'entre eux si le ballon passe de la position de départ à la position clignotante. Si vous sélectionnez un joueur et continuez à appuyer sur le bouton d'action, les autres joueurs disparaissent et vous aurez alors tout loisir d'observer la position de ce joueur lorsque vous déplacez le ballon.
Telles sont les règles essentielles de fonctionnement de l'option Edit Tactics. Il existe cependant quelques options supplémentaires qui rendront votre tâche plus agréable. Vous les trouverez sous les deux dernières boîtes de l'écran Edit Tactics. Ce sont :

COPY (COPIER). Cette option permet à vos joueurs de conserver la même place pour deux ou plusieurs positions du ballon. Lorsqu'ils prennent la position désirée, cliquez sur Copy (Copier), placez le ballon à l'emplacement souhaité et cliquez de nouveau sur Copy. Par la suite, à chaque fois que la balle occupera l'un de ces deux emplacements en cours de partie, les joueurs feront tout pour prendre la position prédéfinie.

www.sensiblesoccer.de



FLIP ON/FLIP OFF (BASCULER). Cette option fonctionne de plusieurs manières. Tout d'abord, elle tient lieu de miroir et reproduit automatiquement les positions d'un côté à l'autre du terrain, afin de vous faire gagner du temps. Mais elle prend toute sa dimension lorsque vous arrangez vos joueurs deux par deux. Au début de la création d'une tactique personnalisée, vous remarquerez que certaines des petites icônes représentant la tête des joueurs (elles apparaissent au centre de l'écran, près de leur nom) sont entourées de boîtes de couleurs. Il y a toujours deux boîtes de la même couleur, (étant donné qu'il existe au maximum cinq couleurs différentes, vous pouvez faire jouer tous les joueurs par paires, sauf bien sûr celles du gardien de but). Ces boîtes représentent des joueurs (en général ceux qui occupent les mêmes postes mais sur deux ailes différentes : par exemple l'arrière droit et l'arrière gauche). Pour établir les paires (ou les supprimer), cliquez sur les icônes représentant la tête des joueurs concernés. Normalement, leurs paramètres par défaut conviennent à la plupart des tactiques, à condition qu'elles ne soient pas trop fantaisistes.

D'autres changements tactiques peuvent être réalisés par la permutation de joueurs sur le terrain, par le remplacement à partir du banc ou au sein de l'équipe disputant le match. Pour obtenir toutes ces modifications, cliquez d'abord sur le nom d'un joueur puis sur celui du joueur avec lequel vous souhaitez le faire permuter. Tous deux changeront alors leur place (en cliquant sur la tête de l'un des joueurs du bas de la liste : ils se détachent d'un fond bleu sombre ; vous ferez défiler les membres de l'équipe qui ne font pas partie actuellement des onze joueurs de champ ou du banc des remplaçants).

L'ENTRAÎNEUR ADJOINT

Afin d'aider le joueur à saisir parfaitement toutes les implications des changements tactiques qu'il se propose d'effectuer, l'entraîneur adjoint (qui apparaît également dans tous les menus d'équipes d'avant match et qui comprend comment l'ordinateur calcule les potentialités d'une équipe donnée) vous prodiguera des conseils chaque fois que vous effectuerez ces changements au cours de la partie (sauf pour les remplacements effectués à partir du banc). Ces recommandations apparaîtront sous la forme de coches et de croix tracées à côté du nom des joueurs. Si le visage de l'un d'eux est marqué d'un "X", l'entraîneur adjoint considère que le changement tactique a été préjudiciable au joueur en question par rapport à la tactique précédente. A l'inverse, une coche sur le visage du joueur indique que le dernier changement tactique lui a été bénéfique.
Les coches et les croix des joueurs sont parfois assez nombreuses pour provoquer l'apparition, de temps en temps, d'une plus grosse coche ou croix placée au-dessus de la composition de l'équipe. Leur présence indique que, selon l'entraîneur adjoint, le dernier changement tactique apporté à l'équipe par vos soins a eu un effet significatif, non seulement sur chacun des joueurs concernés, mais également sur les performances potentielles de l'ensemble de l'équipe.

Conseils de pro : trucs et astuces tactiques

Les coches et les croix, les grosses en particulier, ont une réelle influence sur les performances des joueurs sur le terrain et sur le calcul de tout résultat donné par l'ordinateur.
Peut être préférerez-vous, si vous êtes joueur-entraîneur, ne pas tenir compte des conseils de l'entraîneur adjoint et adopter des tactiques plus particulièrement adaptées à votre style de jeu. Si lorsque vous faites une longue passe, vous remarquez que le ballon parvient systématiquement à l'équipe adverse ou dans une zone vide du terrain, rendez-vous à l'emplacement normalement occupé par le ballon après cette passe et comblez cet espace en y plaçant l'un de vos joueurs.

Pour l'élaboration de votre propre formation, commencez de préférence par importer la formation



prédéfinie favorite (par exemple le 4-4-2). Déplacez ensuite à votre gré les joueurs sur les 35 positions du ballon, afin d'obtenir le plus grand nombre possible de coches. Une fois satisfait, sauvegardez la nouvelle formation et essayez d'en imaginer des variantes plus "défensive" et "offensives". Vous aurez alors le choix entre trois formations personnelles : la première sera utilisée pour une partie normale, la deuxième interviendra lorsque vous menez difficilement à la marque et qu'il ne reste que quinze minutes à jouer, et la dernière servira lorsque vous devez marquer un but à tout prix. Incroyable, n'est ce pas !

Essayez, dans la mesure du possible, d'avoir un seul porteur du ballon à la fois, soutenu par ses coéquipiers. Si les joueurs évoluent par paires, déterminez les mouvements de l'un des joueurs et ils seront reproduits sur l'autre aile du terrain. L'idéal serait qu'au cours d'une partie, vous définissiez de nouvelles tactiques à chaque fois que vous changez la disposition de vos joueurs, car les qualités spécifiques d'un joueur peuvent également convenir à des tactiques de jeu légèrement différentes et donc à un autre joueur évoluant au même poste sur le terrain. Cependant, un tel souci du détail s'avère probablement impraticable pour la plupart des joueurs.
Peut-être découvrirez-vous que certaines tactiques sont efficaces lorsque vous êtes l'entraîneur de l'équipe et qu'elles ne le sont plus lorsque vous êtes à la fois joueur et entraîneur, ou lorsque vous consultez directement les résultats. Dans ce cas, il vaut peut-être mieux créer et sauvegarder une autre série de tactiques personnalisées pour chaque type de jeu, et l'employer lorsque la situation l'impose.

PERSONNALISER LES EQUIPES

L'option Edit Custom Teams vous permet de personnaliser votre copie de SWOS. Pour cela, il vous suffit de sélectionner une équipe dans la liste, d'appuyer sur le bouton d'action lorsque le curseur fait clignoter le nom du joueur, de l'équipe ou du manager que vous voulez changer. Il ne vous reste plus qu'à entrer le nouveau nom souhaité et d'appuyer sur le bouton d'action ou bien sur la touche "Entrée" du clavier. Vous pouvez alors sélectionner la couleur des cheveux ou de peau de votre joueur en cliquant sur son visage, pour faire défiler les trois options disponibles.
Pour changer la tenue des joueurs, choisissez tout d'abord le type de maillot que vous désirez en le sélectionnant à l'aide du bouton d'action, à droite de l'écran. Placez ensuite le curseur sur le maillot plus grand et appuyez sur le bouton d'action. Continuez à appuyer sur ce dernier et déplacez le joystick vers la gauche et la droite pour faire défiler les couleurs principales, vers le haut et le bas pour faire défiler les couleurs secondaires (pour les manches ou les rayures). Procédez de la même manière pour changer les shorts et les chaussettes des joueurs. Vous pouvez à tout instant rétablir les couleurs de départ en cliquant sur la boîte Undo (Annuler), située en bas à droite de l'écran.
En utilisant la boîte Import (Importer), vous pouvez intégrer n'importe quelle équipe réelle dans votre sélection d'équipes personnalisées (elle n'en disparaîtra pas pour autant des épreuves réelles). Vous pouvez ainsi intégrer jusqu'à 48 équipes dans votre sélection personnalisée, les sauvegarder sur le disque dur et vous en servir pour disputer vos propres championnats et coupes.

MOMENTS FORTS

*Pour sauvegarder les meilleurs moments (ou les parties en cours, les équipes personnalisées ou quoi que ce soit d'autre), il vous faut une disquette ordinaire vierge, ou bien de la place sur votre disque dur.

OPTIONS

Elles permettent de modifier certains paramètres du jeu :



FRIENDLY/DIY GAME LENGTH (MATCH AMICAL/COMPETITON PERSONNALISÉE DUREE DE JEU). Appuyez sur le bouton d'action pour décider de la durée des matchs (vous avez le choix entre trois, cinq, sept ou dix minutes de temps effectif).

FIX PITCH TYPE (CHOISIR LE TYPE DE TERRAIN). Choisissez entre un terrain sec (Dry), dur (Hard), gelé (Frozen), boueux (Muddy), humide (Wet), souple (Soft) ou normal (Normal). Il est également possible de jouer sur un terrain de nature différente à chaque rencontre (Random). Une autre option, Seasonal (terrain de saison), permet, au cours d'un championnat, d'une saison, ou d'une carrière, de choisir un type de terrain correspondant à la période de l'année. Enfin, vous pouvez choisir, pour vos compétitions personnalisées et matchs amicaux, les mois de l'année pendant lesquels vos rencontres seront disputées.

AUTO REPLAY (REVOIR L'ACTION). Choisissez On (activé) si vous souhaitez revoir chaque but inscrit, sinon choisissez Off (désactivé).

ALL PLAYER TEAMS EQUAL (MÊME NIVEAU POUR TOUTES LES EQUIPES). Dans SWOS, les équipes ont normalement des niveaux de jeu différents qui correspondent à leur niveau réel de compétition (par exemple l'équipe du Brésil est meilleure que celle de Saint Marin). Si vous ne souhaitez pas qu'une équipe dispose d'un avantage particulier sur une autre en terme de qualité de jeu, activez cette option. L'ensemble des équipes aura alors le même niveau, quelles que soient leurs différences dans la réalité.

AUTO SAVE HIGHLIGHTS (SAUVEGUARDE AUTOMATIQUE DES MEILLEURS MOMENTS). Choisissez On (activé) si vous souhaitez sauvegarder automatiquement les buts de la partie comme des moments forts.*

MENU MUSIC (MUSIQUE). Activez ou désactivez l'option musique en choisissant On ou Off.

SAVE DISK FILING (SAUVEGARDER LES DONNÉES SUR LE DISQUE). Cette option dans le menu principal vous permet de formatter une disquette, effacer un fichier, etc...

COMMENTAIRE. Active ou désactive le commentaire. (seulement sur PC)

VUES DU PRÉSIDENT. Active ou désactive les séquences où figure le président. (seulement sur PC)

REVENIR AU DOS. Quitte SWOS avec retour au DOS. (seulement sur PC)
*Non disponible sur tous les Amigas. Veuillez consulter votre carte de référence spécifique pour plus de détails.

A VOUS DE JOUER !

Les préparatifs d'avant match sont à présent terminés. L'heure de la compétition a sonné... Une série d'options apparaît sur la droite de l'écran principal.

FRIENDLY (MATCH AMICAL) (un ou deux joueurs). Cette option permet d'opposer, au cours d'une rencontre amicale, deux équipes choisies parmi toutes les formations du monde.
DIY COMPETITION (COMPETITION PERSONNALISEE) (de un à soixante-quatre joueurs). Créez votre compétition en définissant vos propres paramètres.



PRESET COMPETITION (COMPETITION PREDEFINIE) (de un à soixante-quatre joueurs). Engagez-vous dans l'une des compétitions nationales, continentales ou mondiales. Il vous suffit de sélectionner la Coupe du Monde ou de visualiser un continent. Choisissez ensuite de disputer l'une des compétitions disponibles sur ce continent (par exemple la Coupe Européenne des Vainqueurs de Coupe) ou de visualiser un pays. Sélectionnez ensuite la compétition à laquelle vous voulez prendre part (par exemple le Championnat anglais.)
C'est là que vous trouverez l'option vous permettant de jouer dans le tournoi du Championnat d'Europe. Vous y trouverez toutes les équipes et les rencontres du tournoi de cette année, et vous pourrez représenter une équipe de votre choix.

SEASON (SAISON) (de un à vingt-quatre joueurs). Participez à une saison complète composée d'un championnat et des coupes nationales de l'un des soixante-cinq pays du monde.

CAREER (CARRIERE) (un joueur uniquement). C'est l'option de jeu principale de SWOS ; choisissez-la, vous ne le regretterez pas !

MATCHS AMICAUX
Sélectionnez les deux équipes qui vont s'affronter. Choisissez au préalable parmi les options suivantes :

LOAD OLD COMPETITON (CHARGER UNE COMPETITION PASSEE). Sélectionnez cette option pour charger une compétition précédemment disputée et sauvegardée par vos soins (d'autres options sont susceptibles d'apparaître si vous interrompez un championnat ou une coupe).

PITCH TYPES (TYPES DE TERRAIN). Utilisez le joystick pour mettre en surbrillance la boîte affectée au choix du type de terrain (Pitch Type). Chaque pression du bouton d'action modifiera le type de terrain du match amical.

SUBSTITUTES (REMPLACEMENTS). Mettez en surbrillance une des boîtes et appuyez sur le bouton d'action pour modifier le nombre de remplaçants disponibles, ainsi que ceux d'entre eux que vous pouvez effectivement utiliser pendant un match.
Choisissez EXIT (QUITTER) si vous changez d'avis, ou OK pour continuer. Vous devrez ensuite choisir vos équipes pour le match amical ou la compétition choisis.

Choisissez d'abord le type d'équipe avec lequel vous souhaitez jouer parmi les options Custom (Personnalisé) Club ou National, puis le continent (si disponible), le pays, la division (si disponible) et enfin les équipes. Mettez en surbrillance une équipe sélectionnée et appuyez sur le bouton d'action une, deux ou trois fois selon que vous désirez qu'elle soit dirigée automatiquement, par vous-même (en qualité de joueur-entraîneur) ou si vous souhaitez uniquement prendre les décisions, sans intervenir physiquement dans le match (Voir Commencer le match).



DIY Competition (Compétition personnalisée)

L'option DIY Competition (Compétition personnalisée) vous permet de créer trois types d'épreuves :

LEAGUE (CHAMPIONNAT). Pour cette option, de deux à vingt-quatre équipes s'affrontent de une à dix fois au cours d'une saison. Vous pouvez récompenser une victoire avec 2 ou 3 points, décider du nombre de remplacements entre 0 et 5 (le nombre de joueurs remplaçants varient également entre 0 et 5 par match). Vous pouvez également fixer les mois de début et de fin de championnat (un tel choix affectera le type de terrain si l'option "seasonal" est activée).

CUP (COUPE). Elle regroupe deux, quatre, huit, seize, trente-deux ou soixante-quatre équipes, que vous sélectionnez en cliquant sur la boîte indiquant le nombre de "tours". Vous pouvez activer ou désactiver les buts marqués à l'extérieur (si la commande est disponible), choisir le type de match (match aller, retour ou les deux), décider des prolongations et des penalties pour chaque tour. Comme pour le championnat, le nombre de remplaçants varie de 0 à 5, et il vous est même possible de choisir le nom de votre coupe : pour cela, dirigez le joystick sur la boîte bleue, appuyez sur le bouton d'action et entrez le nouveau nom de la coupe. Enfin, vous pouvez là encore fixer les mois de début et de fin de la coupe.

TOURNAMENT (TOURNOI). Les tournois opposent de deux à soixante-quatre équipes, sous la forme d'une combinaison quelconque de championnat et de matchs à élimination directe (peut-être préférerez-vous la forme d'une Coupe du Monde : plusieurs championnats fournissent les seize équipes qualifiées qui, à leur tour, adoptent un mode d'élimination directe). L'option Seeding (semer), que vous activez en cliquant la minuscule boîte située sous le second E de SEEDED, permet de "semer" ici et là un ou tous les "tours" de l'épreuve. Ainsi, les meilleures équipes ne s'affronteront que dans les phases ultimes de la compétition. Pour modifier le nombre d'équipes participant au tournoi, mettez en surbrillance l'une des boîtes numérotées et continuez à appuyer sur le bouton d'action. A présent, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou réduire le nombre d'équipes engagées dans le tournoi. Relâchez-le lorsque le nombre d'équipes souhaitées est atteint. Par défaut, leur nombre est de vingt-quatre.
Si vous choisissez OK pour l'une de ces options, il vous faudra sélectionner les équipes avant d'entamer le championnat, la coupe ou le tournoi. Choisissez EXIT (QUITTER) pour revenir au menu principal.

PRESET COMPETITON (COMPETITON PREDEFINIE)
Sélectionnez le continent, le pays, la division et l'épreuve à laquelle vous désirez prendre part. Chaque compétition est définie en fonction de critères réels (nombre d'équipes, de tours, matchs aller et retour, etc). Néanmoins, si vous souhaitez changer les équipes de la Compétition présélectionnée, choisissez "Change Teams" pour élaborer les équipes (vous pouvez par exemple retirer le Mexique de la Coupe du Monde et le remplacer par les îles Fidji).

SEASON (SAISON)

Sélectionnez le continent, le pays, le championnat et l'équipe désirés. Vous jouerez alors pendant une saison entière et disputerez ainsi toutes les rencontres de championnat, de coupe, et des autres épreuves.

SWOS United e.V.



CAREER (CARRIERE) (UN JOUEUR UNIQUEMENT).

Le mode carrière... Nous y voilà ! Vingt saisons à la tête d'une équipe, c'est toute une carrière qui vous tend les bras ! Décidez d'être l'entraîneur ou l'entraîneur-joueur de n'importe quelle équipe du monde. Entrez tout d'abord votre nom, Votre nationalité en maintenant le bouton d'action enforcé sur la petite boîte bleu foncé et en allant vers la doite ou vers la gauche pour passer d'une nationalité disponible à l'autre. Enfin, choisissez de commencer en qualité d'entraîneur-joueur ou d'entraîneur (ne vous inquiétez pas, vous pourrez changer à chaque rencontre).
Vous pouvez désormais participer à tous les matchs de votre équipe en tant que joueur à part entière ou depuis le banc, où vous déciderez des tireurs, des tactiques, des achats et des ventes de joueurs, de la gestion des finances du club, etc.

Supposons que vous ayez choisi votre équipe. Vous vous trouvez alors devant l'écran principal qui indique l'ensemble des matchs que vous aurez à disputer cette saison, ainsi qu'une série de neuf petits rectangles colorés en bas de l'écran :

PLAY MATCH (COMMENCER LE MATCH). Cette option vous conduit au match suivant. Vous consulterez en premier lieu, si vous le souhaitez, le tableau du championnat en cours ou un schéma de la coupe dont fait partie le match que vous vous apprêtez à disputer. Pour plus de détails, consultez la section COMMENCER LE MATCH.

SQUAD (EQUIPE). Avec cette option, visualisez et modifiez la composition actuelle de votre équipe et organisez même un match d'entraînement, afin de mettre à l'épreuve de nouveaux joueurs ou de nouvelles tactiques (pour plus de détails, consultez la section suivante).

NEXT MATCH (MATCH SUIVANT). Cette option fait apparaître le match suivant, que votre équipe y prenne part ou non. Vous pouvez alors regarder le match ou consulter le score final.

VIEW COMPETITION (COMPETITIONS EN COURS). Cette option met à jour toutes les compétitions disputées dans votre pays. A chaque fois que cela s'avérera nécessaire, des flèches vers le haut et le bas en rouge à gauche de l'écran vous permettront de visualiser les résultats ou les rencontres. Vous trouverez également dans cette partie votre DOSSIER DE MANAGER personnel, qui s'étend sur 20 saisons et qui retrace la totalité de votre carrière, y compris les trophées que vous pouvez avoir reçus au cours de cette période.

VIEW WORLD (COMPETITIONS MONDIALES EN COURS). Cette option permet de regarder tous les championnats et toutes les coupes actuellement disputées
dans le monde.
TRANSFERTS (TRANSFERTS). Cette option est décrite plus en détail dans la section qui porte son nom.

JOB OFFERS (OFFRES D'EMPLOI). Si des emplois sont disponibles dans d'autres régions du monde, cette option se mettra à clignoter. Vous pourrez alors l'activer et visualiser les offres d'emploi disponibles. Si vous décidez d'accepter un emploi en fin de saison, vous commencerez alors la saison suivante en qualité de manager de la nouvelle équipe dont vous venez d'accepter l'offre.

www.sensiblesoccer.de



CLUB BUSINESS (SITUATION DU CLUB). Cette option fournit un rapport sur la situation financière actuelle de votre club. Vous pourrez donc vérifier l'équilibre des comptes. Les coûts d'exploitation et salariaux des joueurs sont directement liés aux valeurs combinées des joueurs de votre équipe. N'oubliez pas que les recettes d'entrées augmentent en fonction des résultats obtenus par votre équipe en championnat (ne soyez pas déficitaire trop longtemps ou vous pourriez bien être licencié).

EXIT (QUITTER). Cette option permet d'abandonner la partie en cours, de basculer vers un match amical ou de sauvegarder les résultats et autres paramètres sur le disque dur.

SQUAD (EQUIPE)

Il s'agit de l'écran sur lequel vous pouvez composer votre équipe. (Ce format est également utilisé tout au long de SWOS pour la présentation d'un joueur ou de la composition d'une équipe dirigée automatiquement et qui participe à l'une des compétitions).
La liste des membres de l'équipe est affichée en regard de leur position, de leur nationalité et de leur valeur, variable selon leur forme du moment.

Remarque : Hors de la gestion du club, en mode Carrière, la valeur est remplacée par un système d'étoiles qui indique le talent global du joueur. Plus un joueur a d'étoiles, et plus celles-ci sont grosses, meilleur est le joueur. (Certains joueurs peuvent avoir été évalués différemment dans leurs clubs et dans leurs équipes nationales).

En regard du joueur figurent également, en ordre décroissant, ses trois spécialités les plus importantes. C'est un point très important pour la contribution qu'apportera le joueur dans la tactique globale de l'équipe. Les spécialités sont représentées par un code de trois lettres, dont la signification est la suivante :

T : Tacle
H : Tête
P : Passe
S : Rapidité
C : Contrôle du ballon
F : Finition
V : Puissance de tir

Si vous disposez dans votre équipe de plus de dix-sept joueurs, vous pouvez faire défiler les joueurs supplémentaires en cliquant sur la petite icône de la tête du joueur du bas de l'écran (il se détache d'un fond bleu sombre).
Il existe différents types de joueurs :

G Gardien de but
RB Arrière droit
LB Arrière gauche
D Défenseur
RW Ailier droit
LW Ailier gauche

M Milieu de terrain
A Attaquant



TRIAL (MISE À L'ÉPREUVE). Nouveau membre de l'équipe n'ayant pas encore fait ses preuves au niveau professionnel. Il passera en réserve (RES) si vous lui accordez un match dans l'équipe première. Plusieurs nouveaux joueurs à l'épreuve rejoindront l'équipe au cours de la saison.

RES. Joueur ayant participé à quelques matchs en équipe première et cherchant à en jouer quelques-uns de plus pour obtenir du président un contrat définitif.

LOAN (PRET). Il s'agit d'un joueur médiocre recruté par le président pour compléter l'effectif.
Les icônes "têtes de joueurs" peuvent également être remplacées par des carrés colorés. Ces derniers indiquent que le joueur concerné fait l'objet d'un carton jaune ou rouge, infligé lors d'un match précédent. Lorsque les joueurs reçoivent un carton jaune ou sont exclus en cours de partie, ils accumulent des points de pénalités, susceptibles de provoquer une suspension pendant plusieurs matchs. Voici comment fonctionne le tableau des suspensions :

1 carton jaune :	pas de suspension (ne concerne pas les compétitions nationales et personnalisées).
1 carton rouge :	1 match de suspension
2 cartons rouges :	2 matchs de suspension
3 cartons rouges :	3 matchs de suspension

REMARQUE : Si un même joueur reçoit dans la même compétition un carton jaune lors de deux matchs consécutifs, il ne peut participer au match suivant de cette compétition.

Les autres icônes de l'écran Equipe concernent les blessures suivantes.:

Bandage à la tête. Le joueur a pris un coup sur la tête. Vous pouvez le faire jouer, sa forme physique n'est pas directement affectée. En revanche, il s'expose à une blessure plus grave.

Croix rouge avec un chiffre. Le joueur est blessé et sera indisponible pour le nombre de matchs indiqué par le chiffre. Si le chiffre est remplacé par un point d'interrogation ("?"), la durée d'indisponibilité n'est pas connue mais excédera probablement quatre rencontres.

Croix noire. Le joueur est gravement blessé et indisponible pour le reste de la saison.
Lorsqu'un joueur est blessé ou sous le coup d'une suspension, il ne peut pas participer au match suivant disputé par votre équipe (il n'est accepté ni comme joueur, ni comme remplaçant).

L'écran de l'équipe indique également les meilleurs buteurs de votre équipe et les compétitions au cours desquelles ils ont inscrit leurs buts.

ENTRAINEMENT

C'est la possibilité de tester de nouvelles tactiques et de nouveaux joueurs en faisant jouer votre équipe A contre votre équipe B. Tout se passe comme dans l'option JOUER MATCH, excepté que le



joueur est entraîneur d'un côté, et joueur / entraîneur ou entraîneur de l'autre. En choisissant USE, MATCH TEAM vous permet d'utiliser comme équipe A la dernière de vos équipes à avoir participé à un match de compétition. (Un seul match d'entraînement est autorisé entre deux matchs programmés.)

EQUIPES INTERNATIONALES

Si vous êtes manager international, vous pourrez sélectionner une équipe de 20 joueurs avant chaque match, en recherchant dans toutes les ligues du monde des joueurs pouvant jouer pour votre pays. Si votre équipe se qualifie pour la finale de la Coupe du Monde, la finale du Championnat d'Europe, la Copa America ou toute autre grande finale entre équipes nationales d'un continent, vous aurez le droit de sélectionner dans votre équipe 20 joueurs seulement, avec lesquels vous jouerez la totalité de la compétition.

TRANSFERTS

Vous voici donc dans la cour des grands ! Pour acheter un joueur, cliquez d'abord sur le bouton Buy Player (Achat de joueurs). Vous pouvez alors faire votre choix parmi les joueurs actuellement disponibles sur le marché dans votre pays (cliquez sur Domestic) ou passer en revue les joueurs à vendre dans le monde entier (cliquez sur Foreign). Il est également possible de contourner le marché et d'essayer d'acheter un joueur absolument indisponible, du moins en théorie.
Pour acheter des joueurs disponibles sur le marché des transferts, cliquez sur la boîte appropriée. Vous pouvez rechercher un type particulier de joueurs : gardiens de but, défenseurs, milieux de terrain ou attaquants. Il est même possible de choisir des joueurs faisant preuve de dispositions particulières pour les passes (Passing), les tirs (Shooting), le jeu de tête (Heading), les tacles (Tackling), la maîtrise du ballon (Ball control), la vitesse (Speed) ou la finition (Finishing) ; cliquez sur les boîtes bleues pour faire défiler ces options. En choisissant l'autre boîte, vous pouvez fixer le montant de votre budget. Vous pouvez enfin laisser les trois boîtes sur Any, pour visualiser la liste complète des joueurs actuellement disponibles. Appuyez ensuite sur List (liste) pour obtenir leurs noms (si l'écran ne peut pas tous les afficher en une seule fois, cliquez sur More (Autres noms) pour faire défiler la liste complète. Si un joueur vous intéresse, cliquez sur son nom pour faire une offre.

L'écran des offres affiche le nom et la valeur du joueur, ainsi que le montant de votre offre. Pour l'accroître ou la réduire, placez le curseur au-dessus de la valeur du joueur, continuez à appuyer sur le bouton d'action et déplacez le joystick à gauche et à droite l'obtention du montant désiré. Si vous souhaitez accompagner votre offre d'un de vos joueurs, cliquez sur la boîte verte contenant le symbole "+", située immédiatement sur la droite. La liste des joueurs de votre équipe apparaît. Cliquez sur le nom du joueur que vous souhaitez ajouter à l'offre. L'écran des transferts réapparaît et le nom de ce joueur s'affiche sous votre offre. Si vous souhaitez ajouter un autre de vos joueurs à la transaction, cliquez sur la boîte "+" verte, apparaissant sous le nom du premier joueur. Vous pouvez ajouter un maximum de deux joueurs à votre offre.

Pour les supprimer, cliquez sur la boîte contenant le signe "-", à côté de votre offre financière. Pour acheter un second joueur issu de la même équipe, cliquez sur la boîte verte contenant le symbole "+", située sous le nom du premier joueur pour ensuite sélectionner le joueur supplémentaire que vous souhaitez acquérir. L'équipe qui reçoit votre offre peut accepter la transaction, la refuser et vous permettre de surenchérir, ou simplement la rejeter.

SWOS United e.V.



Si vous souhaitez acheter un joueur qui n'est pas encore sur le marché, procédez de la même façon que pour l'acquisition des joueurs classiques, après vous être adressé directement à l'équipe concernée (cela implique que vous sachiez dans quelle équipe évolue le joueur que vous convoitez et que vous soyez prêt à l'acquérir pour une somme largement supérieure à celle que vous escomptiez).

Remarque : dans le mode Carrière, nous vous conseillons de débuter comme dirigeant dans un club de faible division afin de mieux progresser par la suite. Bien entendu, vous pouvez commencer avec l'une des meilleures équipes mais votre réussite ne vous donnera pas autant de satisfaction que si vous étiez parti de rien, et il vous faudra beaucoup plus d'efforts pour parvenir au summum, la direction internationale.

COMMENCER LE MATCH

Cette option générale est disponible pour tous les matchs amicaux, les rencontres disputées dans le cadre de compétitions personnalisées, prédéfinies, mais également des modes Carrière et Saison.

Vous pouvez choisir de ne consulter que le résultat d'un match (sélectionnez alors RESULT), ou constituer votre équipe, pour ensuite participer au match ou assister de votre banc à la rencontre, angoissé ; tout de votre choix initial entre "Player-Coach" (joueur-entraîneur) et "Coach" (entraîneur).

Il est même possible, pour les matchs opposants deux équipes dirigées automatiquement, de sélectionner VIEW MATCH. Vous deviendrez alors le simple spectateur d'une rencontre acharnée.

STATS (Statistiques) permet la consultation de statistiques sur le déroulement de la compétition en cours (pour une coupe ou un tournoi, le tour actuellement disputé est en surbrillance), du tableau des meilleurs buteurs ou encore de l'ensemble des équipes de la compétition.

Scouting / Highlighting Players (Surveillance / repérage de joueurs). Avant de voir ou de jouer un match (y compris les matchs d'entraînement), il est possible, grâce aux écrans de Formation qui apparaissent avant chaque jeu, de marquer un joueur d'un côté ou des deux.

Pendant tout le match, le joueur ainsi marqué sera repéré par un losange clignotant au-dessus de sa tête. Cette fonction du jeu, qui peut être utilisée aussi bien dans le camp du joueur que dans celui de l'ordinateur, s'avère utile pour différentes raisons. Dans les matchs d'entraînement, elle permet de garder un œil sur les nouveaux joueurs ou sur ceux qui occupent de nouveaux postes. Dans les matchs ordinateur contre ordinateur, elle peut servir à observer les joueurs candidats à l'achat, ou à surveiller ceux des adversaires les plus inquiétants pour votre équipe dans les matchs à venir. Dans les matchs du joueur, elle peut être utilisée pour repérer un certain joueur vedette, par exemple si vous voulez qu'il obtienne le ballon aussi souvent que possible. Sur la liste consultée juste avant par VIEW TEAM, VIEW OPPO ou VIEW OTHER, vous pouvez sélectionner le nom du joueur que vous voulez surveiller ou marquer, et maintenir le bouton d'action enfoncé jusqu'à ce que la tête du joueur clignote. Ce joueur sera désormais repéré sur le terrain.

LE MATCH

Cliquez à nouveau sur PLAY MATCH pour faire apparaître la liste de vos joueurs, ainsi qu'un petit schéma de la formation actuelle de votre équipe. Il est possible de changer la composition de

www.sensiblesoccer.de



l'équipe, la formation, ou d'élaborer des tactiques, tout cela en suivant les conseils de votre entraîneur adjoint. Enfin, vous pourrez également consulter la composition de l'équipe adverse ainsi que sa formation.
Notez que pour toutes les compétitions, vous pouvez passer du rôle d'entraîneur à celui de joueur-entraîneur et inversement, et consulter les résultats de votre équipe. A l'écran de l'équipe d'avant match, mettez en surbrillance la petite boîte indiquant votre rôle actuel et appuyez sur le bouton d'action pour passer de l'un à l'autre. Par exemple, peut-être préférez-vous être entraîneur pour les matchs de championnat et joueur-entraîneur pour les prestigieuses épreuves de coupes. Enfin, vous pouvez simplement consulter les résultats si vous n'avez pas assez de temps.

REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES

Problèmes techniques : questions / réponses

Q. SWOS ne démarre pas ou bogue en cours de partie.
SWOS a été conçu pour fonctionner sans problème sur toutes les machines conformes à la configuration de base (4 Mo RAM, processeur 386). Il a passé avec succès les tests effectués avec divers programmes de gestion de la mémoire tels HIMEM, EMM386 et diverses versions du logiciel QEMM de Quarterdeck. Toutefois, tous les PC ne se ressemblent pas et un bon fonctionnement sur diverses machines n'est pas nécessairement garanti sur tous les types de micro-ordinateurs.

SWOS a besoin d'au moins 480 ko de mémoire conventionnelle pour fonctionner. Vous pouvez libérer de la mémoire de la façon suivante :

Essayez d'abord de lancer MEMMAKER à partir du DOS. Tapez MEMMAKER /BATCH2, puis appuyez sur Entrée. Consultez votre documentation MS-DOS pour plus de précisions.

Les instructions ci-dessous décrivent d'autres méthodes possibles pour libérer davantage de mémoire en créant un disque de lancement :

SWOS est fourni avec un utilitaire de création de disque de lancement qui configure automatiquement vos fichiers de démarrage. Pensez à vous procurer une disquette vierge avant de lancer ce programme.

Utilisateurs du CD : tapez la lettre correspondant à votre lecteur de CD (par exemple D:), puis appuyez sur Entrée. Tapez BOOT, puis appuyez sur Entrée. Continuez en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran.
Utilisateurs des disquettes : mettez la disquette 3 dans votre lecteur. Tapez A:\ (ou la lettre correspondant à votre lecteur de disquettes), puis appuyez sur Entrée. Tapez ensuite BOOT et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si vous rencontrez toujours des difficultés après avoir exécuté le créateur de disque, tentez de redémarrer le micro-ordinateur avec des fichiers config.sys et autoexec.bat conformes à ceux décrits plus loin. Utilisez le programme EDIT de MS-DOS ou un autre traitement de texte et reportez-vous aux manuels correspondants (consultez le manuel du DOS pour la fonction EDIT). Si vous ne désirez pas modifier ces deux fichiers de configuration, utilisez sous DOS la commande FORMAT A: /S, afin



de créer une disquette de réinitialisation, copiez ensuite vos fichiers de configuration et modifiez-les à partir de la disquette. Vous pouvez également avoir recours aux options de lancement multiple avec MS-DOS 6.x.

Mettez une disquette dans votre lecteur. A l'invite C:\, tapez FORMAT A: /S et suivez les instructions apparaissant à l'écran. Le cas échéant, remplacez A:\ par la lettre correspondant à votre lecteur si celle-ci est différente.

Une fois l'opération de formatage terminée, tapez A:\, puis appuyez sur Entrée. Vous passez ainsi à la disquette.

Tapez à présent COPY C:\CONFIG.SYS et appuyez sur Entrée.
Tapez à présent COPY C:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur Entrée.

Vous venez de créer un disque de lancement. Modifier ces deux fichiers de façon à ce qu'ils contiennent les lignes suivantes :

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (votre paramétrage de carte son)
DOS=HIGH,UMB	C:\(les références relatives à votre carte son)
DEVICE=C:\(les références de votre lecteur CD-ROM)*	C:\DOS\MSCDEX (vos références de lecteur CD)*

* Inclure ces lignes si vous utilisez la version CD-ROM.

Chaque utilisateur de PC doit indiquer les références se rapportant à son propre lecteur CD, et c'est pourquoi il n'est pas possible d'indiquer une configuration standard. Vos fichiers de configuration doivent normalement déjà mentionner les références adéquates et il est conseillé de procéder à des opérations de copier-coller. Vous pouvez également vous reporter aux manuels de votre carte son et de votre lecteur CD.

1. Désactivez Smartdrive ou diminuez la taille de son cache. Cette mesure est particulièrement importante si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM puisque le jeu nécessite un minimum de 3 Mo.

2. Votre carte son peut être mal configurée. Utilisez l'option INSTALL pour la paramétrer correctement.

3. Ne retirez pas le CD-ROM de votre lecteur. Il doit être présent dans votre lecteur en cours de partie.
4. Sous Windows 95, essayez de modifier la quantité de mémoire allouée à SWOS ou essayez de lancer SWOS en mode MS-DOS.

Q. Le son ne fonctionne pas une fois SWOS lancé.
1. Assurez-vous que votre carte son est correctement configurée et fonctionne bien avant de démarrer SWOS. Vérifiez que les fonctions MIDI et Digital Sound sont bien activées (ON) lorsque vous lancez INSTALL. Utilisez le programme INSTALL de SWOS et assurez-vous à nouveau de la bonne configuration de votre carte son.



Q. Avec la version CD-ROM de SWOS, je n'entends pas les commentaires en cours de partie.
1. Si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM, les fichiers vocaux ne sont pas activés et vous n'entendrez qu'un nombre limité d'effets sonores en cours de partie. Avec 8 Mo de RAM, vous devez pouvoir entendre l'ensemble des effets sonores et des commentaires. Malheureusement, les fichiers vocaux des commentaires ne figurent pas dans la version disquette.

Si votre système répond aux critères ci-dessus, il vous faut ensuite libérer davantage de mémoire. Essayez de supprimer SMARTDRV.EXE de votre autoexec.bat. Si cela ne résout pas le problème, créez un disque de lancement de la façon indiquée plus haut.

Q. Après avoir configuré ma carte son et paramétré mon joystick, je peux jouer. Mais si j'essaie de modifier les paramètres de ma carte son, le programme d'installation ne me permet pas de sélectionner la configuration son dans les menus. Il me faut réinstaller le jeu pour pouvoir la modifier.
R. Vous pouvez modifier les paramètres de la carte son sans utiliser le programme d'installation. Passez dans le répertoire SWOS et tapez SOUND /H, puis appuyez sur Entrée. Vous arrivez ainsi à l'écran d'installation des pilotes Miles dans lequel vous pouvez sélectionner vos options de son.

Q. Je ne peux pas installer le jeu dans des sous-répertoires. J'obtiens sans cesse le message "DOS error - file not found".
R. Ceci vient de ce que vous essayez d'installer le jeu dans un sous-répertoire (par exemple C:\JEUX\). Vous devez installer le jeu dans le répertoire racine de votre disque dur, puis déplacer manuellement le répertoire SWOS complet dans le sous-répertoire où voulez mettre le jeu.

Q. Chaque fois que j'essaie de lancer SWOS, j'obtiens le message d'erreur "Bad command or file name".
R. Il vous faut réinstaller le jeu. Vérifier que vous avez assez de place sur le disque dur. Il vous faudra peut-être supprimer certains programmes anciens et inutiles, par exemple démonstrations de jeux ou titres de sharewares.

Q. Après avoir quitté Windows 95 et être revenu en mode MS-DOS, je ne parviens pas à configurer ma carte son. J'obtiens chaque fois un message du genre ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND.
R. Cliquez sur le bouton DEMARRER, puis cliquez sur PROGRAMMES et sélectionnez MSDOS. Relancez à présent l'installation et configurez votre son.

Q. Après installation, je clique sur sound pour configurer ma carte son, mais le programme bogue, et l'écran devient noir.
R. Essayez de configurer le son manuellement en tapant SOUND /H à l'invite C:\SWOS.

Q. Après configuration, et pendant le chargement, j'obtiens à chaque fois le message "unable to load dig.ini and midi.ini".
R. Ceci est dû au fait que vous n'avez pas de pilote son installé, ou pas de carte son dans votre système. Si vous avez une carte son, lancez install et paramétrez votre son.

Q. Sur l'écran de configuration, j'obtiens le message "Access denied - disk is full or write protected" lorsque j'essaie de d'enregistrer mes paramètres.

R. Ceci est dû au fichier de configuration setup.dat, qui est activé en lecture seulement. A l'invite C:\SWOS, tapez : ATTRIB -R SETUP.DAT, puis Entrée. Essayez à présent de lancer le programme d'installation à nouveau, et vous devriez pouvoir enregistrer votre configuration.



Q. Chaque fois que j'essaie de lancer le jeu, j'obtiens le message "DOS 4GW Protected Error. divide stack overflow."
R. Changez les paramètres de son dans l'utilitaire de paramétrage du son en Soundblaster Pro. La musique Midi music doit être réglée sur Soundblaster Pro (ancienne version) ou 100 % compatible, et Digital Audio doit être réglé sur Soundblaster Pro ou 100 % compatible. Si l'erreur subsiste, essayez des pilotes de cartes son différents. Veillez à utiliser les mêmes pilotes. Vous ne résoudrez pas le problème en les mélangeant.

Q. Lorsque j'essaie de lancer le jeu, un écran noir apparaît, et le système se bloque.
R. Vérifiez que le système ne contient pas d'autres versions de DOS4GW.EXE. Vous devriez créer un disque de lancement et remplacer la ligne commençant par PATH C:\ ... par PATH C:\SWOS. SWOS ne cherchera désormais les versions de DOS4GW.EXE que dans son propre répertoire.

Q. SWOS fonctionne trop lentement.
1. SWOS détecte automatiquement la vitesse d'exécution de votre ordinateur PC afin de lancer soit sa version "complète", soit sa version "réduite". La seule différence entre les deux réside dans le fait que la version "réduite" ramène le nombre des couleurs chargées au niveau inférieur en cours de partie. Cela ne change en rien le mode de fonctionnement mais les possesseurs de micro-ordinateurs plus lents (en particulier ceux qui ne possèdent pas de VL (VESA Local) bus ou de carte graphique PCI) pourront jouer avec SWOS à une vitesse convenable. Si SWOS ne détectait pas correctement la vitesse d'exécution de votre PC, le programme pourrait se charger en version "complète" alors qu'il devrait démarrer sa version "réduite". Le déroulement d'une partie serait alors ralenti. Dans ce cas, démarrez SWOS en tapant SWS/H pour obliger le programme à charger sa version "réduite" lors du démarrage.

2. Si le processeur de votre ordinateur est inférieur à un 386DX40, SWOS ne fonctionnera pas à une vitesse convenable, même en version "réduite" si vous ne disposez pas d'une carte graphique VESA ou PCI. Les cartes de ce type sont très rares sur les ordinateurs 386.

Q. SWOS ne peut être paramétré ou exécuté depuis Windows.
R. SWOS ne fonctionne pas sous Windows, sauf Windows 95. Si vous avez une version antérieure de Windows, vous devez la quitter et revenir au DOS pour pouvoir lancer SWOS. Il est recommandé de lancer la machine directement sous DOS avant de lancer SWOS. Si vous avez Windows 95, consultez la partie intitulée Windows 95, au début de ce manuel.

Q. La boîte OK n'apparaît pas sur l'écran de composition de l'équipe.
R. Il vous faut réorganiser votre équipe de façon correcte. Vous devrez d'abord vous placer sur le joueur du bas de la liste de l'équipe. Vous devez ensuite placer le curseur sur la tête du joueur. Si vous appuyez sur le bouton d'action à ce moment-là, vous pourrez passer d'un joueur à l'autre. Si vous n'avez pas assez de joueurs dans votre équipe, des joueurs en prêt y seront automatiquement ajoutés. Il faudra également placer dans cette case les joueurs blessés ou suspendus. Le bouton OK doit cette fois apparaître, et vous allez pouvoir jouer à SWOS.



PROBLÈMES GÉNÉRAUX DE DÉROULEMENT DU JEU

Q. Que dois-je faire pour bien utiliser les diverses tactiques ?
L'éditeur de tactiques divise le terrain en 35 zones. Chaque joureur dispose d'aptitudes particulières dont il peut faire bénéficier l'équipe, mais uniquement lorsqu'il se trouve placé dans la zone correspondante (pour déceler ces aptitudes particulières, observez les joueurs en pleine action ; vous pouvez également sélectionner certaines caractéristiques lors du transfert de joueurs vers votre équipe). Si, par exemple, vous placez un arrière vers l'avant, et qu'il passe la majeure partie de son temps à se positionner à proximité du but, toutes ses aptitudes destinées à bloquer un attaquant seront mobilisées en vain et sa valeur ne progressera pas, car sa contribution aux performances de l'équipe sera nulle, du moins en ce qui concerne le calcul automatique de la performance de l'équipe. En réalité, ses aptitudes au tacle ne peuvent être exploitées dans la zone de penalty adverse. Défenseur, il risque de se retrouver dans la position d'un attaquant, ce qui, bien entendu, nuira d'autant plus à ses performances. Cette question est essentielle car cette mauvaise position affecte non seulement les performances du joueur sur le terrain, mais également le calcul automatique des résultats de votre équipe. A plus long terme et dans le mode Carrière, cela pourrait être fortement préjudiciable à la valeur du joueur, car celle-ci ne cessera de chuter, si vous persistez à le faire jouer à un poste qui ne lui convient pas. Inversement, si vous positionnez parfaitement un joueur et que ses aptitudes physiques sont exploitées au mieux, vous devriez voir sa valeur augmenter progressivement.
Divers facteurs déterminent la contribution d'un joueur. Ses aptitudes et talents particuliers par rapport à la zone du terrain qu'il occupe (pour la finition, il est certainement plus utile devant le but), sa proximité par rapport au ballon, l'écart entre sa position et la zone qui lui est normalement attribuée, sa proximité avec ses partenaires, sa capacité à gagner à temps une zone favorable du terrain après avoir quitté une position définie et qu'il occupait avant le départ du ballon. Ainsi, un arrière sera favorisé à l'arrière lorsqu'il sera employé à bloquer les attaquants dans ou à proximité de la surface de réparation. Si le ballon se trouve à proximité du but adverse, sa contribution diminuera de moitié.
Tout bien considéré, la meilleure marche à suivre est de rapprocher les demis du ballon sans qu'ils le précèdent. Essayez de faire en sorte que vos ailiers chassent le ballon autant que possible, et le suivent à travers le terrain sans le "coller" partout. Sur les ailes, la vitesse d'évolution est un facteur très important - un joueur véloce aura une contribution importante. Vous autoriserez vos arrières à poursuivre le ballon en couvrant au besoin les ailiers. N'oubliez pas que vous pouvez avoir recours à la fonction "Flip on" (basculer), de façon à ce que lorsque vous activez un équipier, les autres le suivent en se conformant à son évolution.

Si vous vous apercevez que l'un de vos équipiers se révèle bon attaquant alors qu'un autre ne l'est pas, portez vers l'avant celui qui est meilleur en attaque et ramenez l'autre vers l'arrière pour contrebalancer. Si vous avez deux avants bien placés, il est souvent judicieux d'en placer un légèrement en retrait pour qu'il puisse passer le ballon à son équipier mieux placé. Les vrais matchs se jouent souvent de la sorte, et vous bénéficiez aussi de l'avantage d'avoir un des joueurs davantage à proximité du ballon, ce qui accroît ses points de contribution. Se rapprocher du ballon est la clef du succès.

Q.. Et si j'achète un nouveau joueur ?
Si vous achetez un nouveau joueur, c'est très certainement qu'il dispose d'aptitudes faisant défaut aux équipiers dont vous disposez. Ainsi, si vous le faites entrer sur le terrain en remplacement d'un autre joueur, vous devrez adapter légèrement les tactiques adoptées, afin de vous ajuster aux différences d'aptitudes relatives à la zone contrôlée. Il s'agit de procéder à une véritable direction de l'équipe, de la considérer en tant qu'entité globale. Si vous deviez vous adonner totalement à la direction de l'équipe, ce que vous n'avez sans doute pas la possibilité ou l'envie de faire, il vous faudrait moduler vos tactiques subtilement avant chaque rencontre afin de prendre en compte toutes les ressources de votre équipe.



Q. Comment puis-je facilement utiliser des stratégies pour triompher de l'équipe adverse ?
Les capacités de la partie adverse influent peu sur la contribution de votre équipe. Par conséquent, que vous disposiez cinq joueurs à l'attaque et deux à l'arrière l'inverse ne porte pas à conséquence. Ce qui compte, c'est la façon dont votre équipe se comporte, et non le comportement de l'adversaire. Mais veillez à adopter la formation adéquate. Si vous menez un à zéro à dix minutes du coup de sifflet final, adoptez une formation défensive. Vous verrez, c'est payant.

Q. Comment puis-je améliorer les performances de mon équipe ?
Si vous faites un bon usage des tactiques et si vous sélectionnez judicieusement votre équipe, vous pouvez améliorer sensiblement ses performances. La plupart des joueurs ne se préoccupent pas d'élaborer leurs propres tactiques et utilisent les formations par défaut. A l'origine, nous avions testé une version prototype de SWOS avec l'équipe de Norwich City, détentrice d'environ 14 "points invisibles". Sans acquérir de nouveau joueur, nous étions parvenus à faire passer ce capital à 21 points, uniquement en modifiant les tactiques de jeu. Ces manipulations ont permis une augmentation de 50% du capital "points invisibles", ce qui rendait cette équipe plus forte que Liverpool, à l'époque. Chaque fois que l'entraîneur adjoint fait apparaître une grosse coche en haut de la liste de vos joueurs, il vous informe que l'équipe a amélioré d'une unité son capital "points invisibles". Aussi, recherchez à tout prix ces coches et fuyez les grosses croix comme la peste !

Q. Comment puis-je prévoir le résultat d'un match ?
Chaque joueur apporte à l'équipe un certain nombre de "points invisibles". Ce capital est alors comparé à celui de l'équipe adverse, ce qui permet de déterminer le résultat du match. Vous pouvez donc étudier votre équipe, évaluer la contribution individuelle de chaque joueur en terme de "points invisibles" pour ensuite apprécier celle de l'équipe entière. En évaluant le capital de l'équipe adverse, vous pouvez vous faire une idée assez précise du résultat probable du match.

L'équipe alignant le meilleur capital emportera généralement la rencontre ou fera match nul. En tout état de cause, il serait bien rare qu'elle perde. Mais d'autres facteurs interviennent pour modifier le résultat, comme l'avantage indéniable pour une équipe de jouer à domicile, ou encore un facteur aléatoire ajouté ou soustrait du capital "points invisibles" de chaque équipe. Admettons que Manchester United affronte York City. Si York se voit attribuer un nombre aléatoire élevé en la circonstance, et que Manchester en obtient un très faible, il est toujours possible de voir York triompher de Manchester. Mais ce cas reste très exceptionnel. La stratégie est de porter les points obtenus par l'équipe au plus haut niveau possible.



NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR CHOISI L'UN DE NOS PRODUITS.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.
Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (01) 43 12 31 02 de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 18h00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.
Vous pouvez également nous contacter par Minitel en tapant 3615WIE (2,23 F/min). Nous disposans aussi d'une messagerie sur Internet :wie-fr@wmg.com.

IINFORMATIONS SUR LA GARANTIE WI

Garantie

Warner Interactive garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.





SENSIBLE SOFTWARE PRÄSENTIERT
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 EDITION

INHALT

EINLEITUNG 68
INSTALLATION UND LADEANWEISUNGEN FÜR DIE PC-VERSION 69
Systemanforderungen 69
Installation 71
Soundkonfiguration 72
Ladeanweisungen 73
Windows 95 74
SPIELABLAUF 78
Steuerung der Spielfigur 78
ANDERE STEUEREINGABEN IM SPIEL 80
Auf der Bank des Managers 80
ZUSÄTZLICHE TASTATURKOMMANDOS 81
HAUPTMENÜ 82
Taktik einstellen 82
Taktische Tips & Tricks 84
Eigene Mannschaften zusammenstellen 85
Highlights 85
Optionen 85
LOS GEHT´S! 86
Freundschaftsspiel 86
Selbstdefinierter Wettbewerb 87
Vorgegebener Wettbewerb 88
Saison 88
Karriere 88
Mannschaftskader 89
Transfers 91
Spiel austragen 92
Das Spiel 93
FEHLERBEHEBUNG 93
TECHNISCHE HILFE UND KUNDENDIENST 99
MITWIRKENDE 164

EINLEITUNG

Zuerst gab es Sensible Soccer. Dann gab es Sensible World of Soccer. Jetzt gibt es Sensible World of Soccer 96/97 Edition!



SPIELZIEL

Sensible World of Soccer 96/97 Edition (SWOS) ist ein komplettes Management-Game ebenso wie ein Action-Fußballspiel für 1-64 Mitspieler. Aufbauend auf Sensible Soccer wurde das Spielsystem bezüglich Zweikampf, Kopfballspiel, Paßgenauigkeit, Abfangverhalten und Torwartintelligenz wesentlich verbessert. Außerdem wurden jedem individuellen Feldspieler insgesamt sieben verschiedene Eigenschaften (Passen, Kopfball, Zweikampf, Ballkontrolle, Schußkraft, Geschwindigkeit und Abschlußstärke) zugeteilt und SWOS enthält praktisch jedes Profiteam, jede Liga und jeden Pokalwettbewerb der Welt. Alle der mehr als 26.000 Spielercharaktere aus dem richtigen Leben besitzen akkurate persönliche Statistiken. Sie können die Rolle eines Feldspielers, des Trainers oder beides gleichzeitig übernehmen und mit einem der über 1500 Teams in den 146 voreingestellten Wettbewerben oder einem selbstgebastelten Turnier antreten. Als Einzelspieler im Karrieremodus können Sie sogar eines oder mehrere Teams durch eine Spielzeit mit 20 Saisons führen und Ihre eigene Mannschaft bis ins Endspiel des Europacups begleiten. Das ultimative Spielziel im Karrieremodus ist der Aufstieg in die schwindelerregenden Höhen des Managements bis Sie die Chance erhalten, die Nationalmannschaft zu übernehmen! In dieser speziellen Sensible World of Soccer 96/97 Edition dürfen Sie sogar an der aktuellen Europameisterschaft teilnehmen, wobei alle Teams und Erstrundenbegegnungen originalgetreu eingebaut wurden.

AMIGA-LADEANWEISUNGEN

- Vergewissern Sie sich, daß Ihr Amiga ausgeschaltet ist.
- Legen Sie die erste Diskette von Sensible World of Soccer 96/97 in das Diskettenlaufwerk (DF0).
- Schalten Sie den Amiga an. Nun wird SWOS geladen.
- Wenn Sie dazu aufgefordert werden, legen Sie die zweite Diskette ins Laufwerk (falls Sie über Zwei Laufwerke verfügen, können Sie das zweite für die zweite Diskette benutzen).

INSTALLATION UND LADEANWEISUNGEN FÜR DIE PC-VERSION

Systemanforderungen

Computer: IBM 486DX oder 100%-kompatibel. Prozessor 486DX 50 oder besser empfohlen.
System: MS-DOS 5.0 oder höher. Kann als DOS-Applikation unter Windows 95 laufen.
Festplatten-Kompressions-Software wird nicht unterstützt.
Speicher: 4 MB RAM erforderlich. 8 MBytes RAM empfohlen (Voraussetzung für Sprache).
Grafik: VGA-kompatible Grafikkarte mit 256 Farben erforderlich. VESA- oder PCI-Bus empfohlen.
Festplatte: 20 MB freier Platz erforderlich (12 MBytes für die Floppy-Version).
Soundkarte: Digital-Soundkarte für Sprache/Effekte benötigt. Unterstützt MIDI-Musik.
CD-ROM: Double-Speed oder schneller erforderlich. MSCDEX v.2.1 oder höher vorausgesetzt.
Floppy: Benötigt Floppy-Laufwerk für HD-Disketten mit 1,44 MB.
Unterstützte Soundkarten: SoundBlaster / Pro / 16 / AWE (und 100%-kompatibel), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (oder 100%-kompatibel), ESS ES688, ESS FM, Adlib (oder 100%-kompatibel), Adlib Gold, EnhancedYamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General MIDI.
Unterstützte Steuerung: PC-Joystick und Tastatur.
CD-Musik: Sie können sich die CD-Musik unabhängig vom Spiel anhören. Legen Sie einfach die CD in jeden beliebigen CD-Spieler und wählen Sie Track 2 zur Wiedergabe an.



HINWEIS - Track 1 enthält die Computerdaten und könnte Ihre Lautsprecher beschädigen, wenn Sie diesen Track auf einem konventionellen CD-Spieler anhören. Deswegen sollten Sie Track 1 nie abspielen.

Installation
Auf allen Installationsbildschirmen schalten Sie die Auswahlmöglichkeiten über die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur durch.

CD-ROM-Version:

- Schalten Sie Ihren Computer ein und warten Sie, bis die DOS-Eingabezeile erscheint (z.B. C:\>).
- Legen Sie die SWOS-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- Wechseln Sie wie gewohnt auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk beispielsweise die Bezeichnung D trägt, geben Sie D: ein und drücken danach <Return>.
- In der Eingabezeile D:\>, geben Sie INSTALL ein und drücken erneut <Return>.
- Wählen Sie im Menü, welche Sprachversion Sie installieren möchten. Danach erscheint der Installationsbildschirm.

Diskettenversion:

- Schalten Sie Ihren Computer ein und warten Sie, bis die DOS-Eingabezeile erscheint (z.B. C:\>).
- Legen Sie die SWOS-Diskette 1 in Ihr 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk.
- Wechseln Sie wie gewohnt auf Ihr Diskettenlaufwerk. Wenn Ihr Diskettenlaufwerk beispielsweise die Bezeichnung A trägt, geben Sie A: ein und drücken danach <Return>.
- In der Eingabezeile A:\>, geben Sie INSTALL ein und drücken erneut <Return>.
- Wählen Sie im Menü, welche Sprachversion Sie installieren möchten. Danach erscheint der Installationsbildschirm.

HINWEIS: Sie müssen Windows verlassen und zu DOS zurückkehren (es sei denn, Sie benutzen Windows 95). Versuchen Sie bitte nicht, SWOS in einem DOS-Fenster in Windows zu starten.

Der Installationsbildschirm

Dieser Bildschirm ist in zwei Sektionen aufgeteilt. Auf der linken Seite sehen Sie ein Menü mit mehreren Optionen. Auf der rechten Seite befindet sich ein größerer Kasten. Die Anzeige in diesem Kasten verändert sich bei Wechsel der verschiedenen Menüeinstellungen. Der Kasten zeigt automatisch die Systeminformation, nachdem Sie die Menüauswahl abgeschlossen haben.

Systeminformation
Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die entsprechenden Informationen für Ihre Computerkonfiguration:

Prozessor: Sie benötigen mindestens einen 486-Prozessor, um SWOS zu spielen. Wir empfehlen einen schnellen 486- oder vorzugsweise einen Pentium-Prozessor. Je schneller der Prozessor, um so besser.

PC-Speed-Index: Je höher die Indexangabe, um so flüssiger wird SWOS auf Ihrem System laufen.



Video-Speed-Index: Dies zeigt Ihnen, wie schnell Ihr PC in Bezug auf die Grafikdarstellung ist. PCI- oder VESA-Local-Bus-Karten erzielen normalerweise eine höhere Einstufung als ISA-Karten.
Einige für Windows beschleunigte Karten verhalten sich unter DOS entsprechend langsamer als unter Windows. Dies kann natürlich ebenfalls Einfluß auf die letztendliche Geschwindigkeit des Spielablaufs haben. SWOS benutzt diese zwei Geschwindigkeits-Indices (PC und Video), um zu errechnen, wie gut das Spiel auf Ihrem Computer laufen wird. Das Resultat dieser Bestimmung entscheidet darüber, ob die Voll- oder Halb-Version geladen wird. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Versionen ist die Anzahl der Farben, die bei der Halb-Version reduziert ist. Der Spielablauf wird dadurch nicht beeinflußt, aber es wird eine akzeptable Spielgeschwindigkeit auch auf langsameren PCs (speziell solche ohne PCI- oder VESA-Local-Bus-Karte) erreicht. Siehe LADEANWEISUNGEN für weitere Einzelheiten.

DOS-Version: Sie benötigen eine DOS-Version 5 oder höher, um SWOS zu spielen.

Freier DOS-Speicher (DOS Free Memory): Dies zeigt an wieviel Speicher in den unteren 640 KByte frei ist. Damit SWOS startet, muß diese Angabe mindestens bei 491520 Bytes liegen.

XMS-Version: Zeigt die Versionsnummer des Treibers für Extended Memory. Dies wurde hier nur als Referenzangabe eingebaut.

Freier XMS-Speicher (XMS Free Memory): Dies zeigt die Gesamtmenge an freiem Speicherplatz in Ihrem Rechner. Diese Angabe sollte über 2500 KB liegen, um SWOS zu starten. Sollten Sie 8 MB XMS-Speicher besitzen, können Sie während des Spiels volle Sprachkommentare und extra Soundeffekte hören.

Wenn eine von den erwähnten Angaben nicht die Minimalerfordernisse von SWOS erreicht, läßt sich das Spiel nicht starten. Allerdings ist damit noch nicht alles verloren. Um bestimmte Einstellungen anzupassen, beziehen Sie sich bitte auf die Sektion FEHLERBEHEBUNG in diesem Handbuch.

INSTALLATIONSVORGANG

Beachten Sie bitte, daß sich die meisten Bezeichnungen in diesem Handbuch auf die DOS-Installation beziehen. Benutzer von Windows 95 sollten den Abschnitt 'Windows 95' heranziehen.

Die Auswahl von "Install" kopiert SWOS auf Ihre Festplatte. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm (Diskettenwechsel). Der Pfad (Verzeichnis), in dem SWOS installiert wird, läßt sich einstellen. Wenn Sie das Install-Programm nach einer vollzogenen Installation von der Festplatte aus starten, ist die Install-Option nicht anwählbar, weil sich das Programm ja bereits auf Ihrer Festplatte befindet.
Sollten Sie die CD-Version installieren, muß die CD während des Spiels im Laufwerk verbleiben, weil weitere Daten im Spielverlauf nachgeladen werden.

Konfiguration
Durch Auswahl von "Konfiguration" erreichen Sie ein Untermenü, aus dem Sie die folgenden Optionen einstellen können:



Soundausgabe: Diese Option ermöglicht die Einstellung der Soundkarte für den Betrieb unter SWOS. Siehe Sektion "Soundkarten-Konfiguration" in diesem Handbuch für weitere Details.

Steuerung: Damit wird ein Eingabegerät zur Steuerung von SWOS definiert. Sie können Tastatur (nur 1 Spieler), Joystick und Tastatur (1 oder 2 Spieler) oder 2 Joysticks (nur 2 Spieler) wählen.

Tastatur: Nur ein Spieler darf die Tastatur benutzen. Sie werden nach Ihrer bevorzugten Tastenbelegung gefragt. Bitte beachten Sie, daß bestimmte voreingestellte Tasten (wie P für Pause) nicht für die Steuerung zur Verfügung stehen. Eine komplette Liste dieser Tasten finden Sie in der Sektion ZUSÄTZLICHE TASTATURKOMMANDOS.

Joysticks: Sollten Sie Joysticks benutzen, werden Sie aufgefordert diese zu kalibrieren. Der zweite Joystick-Knopf wird im Spiel dazu benutzt, auf die Bank zu wechseln. Wenn Sie den Zwei-Spieler/Zwei-Joysticks-Modus benutzen möchten, benötigen Sie eine Gamecard mit zwei Anschlüssen, ein Joystick-Y-Kabel (erlaubt zwei Joysticks an einem Gameport) oder einen Joystick, der die Tastatur "emulieren" kann.

Einstellungen speichern: Hier läßt sich Ihre Konfiguration speichern.

Letzte Informationen: Jegliche Information aus letzter Minute bezüglich des Spiels wird unter dieser Option angezeigt. Bitte lesen Sie unbedingt die Information in dieser Datei; alles darin ist wichtig.

Autoexec.bat anschauen: Die Datei Autoexec.bat sorgt für die Konfiguration Ihres PCs beim Booten. Sollte SWOS nicht korrekt laufen, sind eventuell Änderungen in dieser Datei erforderlich. Eine solche Prozedur ist in der Sektion "Konfiguration" ausführlich erklärt.

Config.sys anschauen: Die Datei Config.sys ist ebenfalls für die Konfiguration Ihres PCs nach dem Einschalten zuständig. Sollte SWOS nicht korrekt laufen, sind eventuell Änderungen in dieser Datei erforderlich. Eine solche Prozedur ist in der Sektion "Konfiguration" ausführlich erklärt.

Ende: Verlassen des Install-Programms und Rückkehr zu DOS.

Soundkonfiguration
Es ist wichtig, daß Ihre Soundkarte korrekt eingestellt ist, damit SWOS einwandfrei läuft. Sollte Ihre Soundkarte falsch eingestellt sein, ist entweder gar kein Sound vorhanden oder der SWOS-Sound hört sich verstellt an und das Programm könnte sogar abstürzen. Stellen Sie sicher, daß Ihre Soundkarte installiert und eingestellt ist sowie korrekt arbeitet bevor Sie SWOS konfigurieren (Beziehen Sie sich zum Einrichten auf das Handbuch zu Ihrer Soundkarte).
Der Bildschirm zur Soundkonfiguration ist anfänglich in zwei Sektionen unterteilt. Die Sektion "Momentane Soundkonfiguration" zeigt, auf welche Soundkarte SWOS gerade eingestellt ist. SWOS enthält zwei Arten von Sound: MIDI-Musik und Digital-Audio (für Soundeffekte und Sprache). Beide Soundarten müssen auf die Benutzung der richtigen Soundkarte eingestellt sein.

Konfigurationsoptionen
Auswahl und Konfiguration der Soundkarte für MIDI: Benutzen Sie diese Option, um einzustellen, welcher Soundkartentyp die Musikwiedergabe während des Spiels übernimmt (Besitzer der CD-ROM-Version hören auch während des Vorspanns Digitalmusik). Eine Liste der unterstützten

SWOS United e.V.



Soundkarten wird angezeigt. Auf dem Bildschirm finden Sie zusätzliche Beschreibungen, die Ihnen zur korrekten Entscheidung verhelfen. Sollten Sie sich für eine Soundkarte entschieden haben, wird das Programm versuchen, diese Soundkarte in Ihrem Computer zu finden. Die Anwahl der "Automatischen Konfiguration" dürfte in den meisten Fällen funktionieren. Lesen Sie aber auf jeden Fall die Hinweise am Bildschirm, um potentielle Fehlerquellen zu entdecken. Sollte die automatische Konfiguration fehlschlagen, müssen Sie die Soundkarte manuell einstellen. Bitte beziehen Sie sich auf die Hilfefunktion und die Dokumentation, die Sie zu Ihrer Soundkarte erhalten haben. Klicken Sie auf "Auswählen", um den Konfigurationsprozeß abzuschließen.
Soundkarte für digitale Effekte wählen und einstellen: Hiermit stellen Sie ein, welcher Soundkartentyp die Wiedergabe der Digitaltöne während des Spiels übernimmt. Dies beinhaltet die Soundeffekte bei allen Versionen und die Sprache sowie die Intro-Musik bei der CD-ROM-Version. Eine Liste der unterstützten Soundkarten wird angezeigt. Auf dem Bildschirm finden Sie zusätzliche Beschreibungen, die Ihnen zur korrekten Entscheidung verhelfen. Sollten Sie sich für eine Soundkarte entschieden haben, wird das Programm versuchen, diese Soundkarte in Ihrem Computer zu finden. Die Anwahl der "Automatischen Konfiguration" dürfte in den meisten Fällen funktionieren. Lesen Sie aber auf jeden Fall die Hinweise am Bildschirm, um potentielle Fehlerquellen zu entdecken. Sollte die automatische Konfiguration fehlschlagen, müssen Sie die Soundkarte manuell einstellen. Bitte beziehen Sie sich auf die Hilfefunktion und die Dokumentation, die Sie zu Ihrer Soundkarte erhalten haben. Wählen Sie "Erledigt", um den Konfigurationsprozeß abzuschließen.

Keine MIDI-Musik: Wenn Sie die Musik im Spiel nicht hören möchten oder keine passende Soundkarte besitzen, wählen Sie diese Option.

Kein Digital-Audio: Wenn Sie die Digitaltöne im Spiel nicht hören möchten oder keine passende Soundkarte (etwa Adlib oder Roland MT32) besitzen, wählen Sie diese Option.

Erledigt: Wählen Sie diesen Punkt an, um die Soundkonfiguration endgültig abzuschließen.

Ladeanweisungen
Um SWOS zu laden, müssen Sie zuerst in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte wechseln, in das das Spiel installiert wurde. Zum Beispiel geben Sie in der DOS-Eingabezeile CD \SWOS ein und drücken dann <Return>.

Sollten Sie die CD-ROM-Version besitzen, stellen Sie außerdem sicher, daß sich die SWOS-CD im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Tippen Sie jetzt SWS, drücken Sie <Return>, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
SWOS sollte daraufhin die Geschwindigkeit Ihres Computers automatisch ermitteln und sich entsprechend darauf einstellen. Wenn Ihnen trotzdem die Geschwindigkeit nicht passend erscheint, können Sie SWOS manuell dazu bewegen, ein bestimmtes Grafikset zu laden, indem Sie in der DOS-Eingabezeile das Spiel folgendermaßen starten:

SWS /F Dies lädt die "Voll"-Version von SWOS.

SWS /H Dies lädt die "Halb"-Version von SWOS.

Die "Halb"-Version von SWOS reduziert einfach die Anzahl der Farben, die in der Spielsequenz

www.sensiblesoccer.de



dargestellt werden und hat ansonsten keinen Einfluß auf den Ablauf. Andere Bildschirme werden vom Programm weiterhin mit der vollen Farbpalette angezeigt.

Windows 95

SWOS läuft auch als DOS-Applikation unter Windows 95. Es wird empfohlen, daß Sie mindestens 12 MBytes RAM besitzen, um SWOS auf diese Weise zu benutzen.

Bitte denken Sie daran, daß SWOS unter DOS besser läuft als unter Windows.

1. Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie Windows 95.
2. Legen Sie die SWOS-CD-ROM oder Diskette in das Laufwerk.
3. Klicken Sie START auf der Task-Leiste an.
4. Klicken Sie AUSFÜHREN an.
5. Tippen Sie D:\Setup [Eingabetaste], wenn D: der Kennbuchstabe Ihres Laufwerks ist. Sollte es sich beim Laufwerk um A: handeln, müssen Sie A:\ [Eingabetaste] tippen.
6. Wählen Sie die Sprache, die Sie installieren wollen.
7. Wählen Sie das zu installierende Verzeichnis.
8. SWOS wird nun auf der Festplatte installiert, und anschließend erscheint der Installationsbildschirm (wie bereits beschrieben). Disketten-Benutzer müssen die Disketten wechseln, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
9. Das Installationsprogramm erstellt einen SWOS-Ordner im Programm-Ordner des START-Menüs von Windows 95. Um das Spiel zu betreiben, klicken Sie zunächst die Schaltfläche START, danach das Icon des Ordners PROGRAMME und schließlich den Ordner Sensible World of Soccer 96/97 an. Dort finden Sie drei Icons. Klicken Sie Sensible World of Soccer 96/76 an, um SWOS zu betreiben; klicken Sie Sensible World of Soccer 96/97 an, um die 16-Farben-Version von SWOS zu betreiben; mit INSTALL betreiben Sie das Installations- und Konfigurationsprogramm.

Wenn beim Betrieb unter Windows 95 Probleme auftreten (z.B. SWOS lädt nicht), versuchen Sie folgendes:

Windows 95 - Technische Hilfe plus Tips und Tricks

Windows 95 bietet mehrere Methoden an, um Software zu starten. Folgend zeigen wir Ihnen einige Standardlösungen, um Speicher-, Sound- und CD-Probleme zu beheben:

DOS-Shell

Die DOS-Shell in Windows ist eine gute Methode, Speicher frei zu bekommen, weil im Gegensatz zu einem Neustart unter DOS immer noch die Eigenschaften von Windows 95 erhalten bleiben. Durch das REM-Kommando in der „Config.sys" und „Autoexec.bat" lassen sich normalerweise die Treiber für CD und Audio ausschließen. Windows 95 erkennt beim Booten automatisch alle Geräte und stellt sie passend zur Verfügung (Plug & Play). Wenn Sie MS-DOS aus Windows starten (Windows also immer noch im Hintergrund läuft), bleiben diese Vorteile erhalten. Durch das Entfernen zusätzlicher Gerätetreiber läßt sich einiges an Speicher frei bekommen und SWOS doch starten. Sie können sogar



alle Treiber durch REM ausschließen, werden dann aber eventuell weniger Speicher erhalten!

Computer im MS-DOS-Modus starten

Eine komplette Rückkehr zu DOS ist ein guter Weg, um SWOS zum Laufen zu bringen, wenn der Speicher knapp wird oder Sie Soundprobleme haben. So wie Sie normalerweise eine Boot-Diskette erstellen, können Sie auch hier Config.sys und Autoexec.bat editieren. Achtung: Dies sind dieselben Dateien, die beim Hochfahren des Systems genutzt werden. Zeilen, die nicht gewünscht sind, sollte man tunlichst nur mit REM ausschließen und nicht löschen.

Hier einige Vorschläge für das Speichermanagement:

Config.sys
In der Zeile mit dem Treiber EMM386.EXE sollten die folgenden Zusätze eingebracht werden (alles andere ist zu löschen):

DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF
HINWEIS: Wenn der Computer beim Booten abstürzt, verzichten Sie auf I=E000-EFFF und starten Sie erneut.

Das RAM-Kommando erlaubt Ihrem Computer das Hochladen von Programmen in die oberen Speicherbereiche. I=E000-EFFF gibt für den Computer die Speicheradressen vor, die dafür benutzt werden dürfen. Dies bedeutet einen effektiven Weg, um zusätzlich konventionelles RAM frei zu bekommen.

Autoexec.bat

Fügen Sie in der Zeile mit dem Treiber MSCDEX.EXE ein /E am Ende hinzu.
Das Kommando /E erlaubt es MS-DOS, den CD-Puffer in einen hohen Speicherbereich zu laden, was wiederum konventionellen Speicher freigibt.

Nur MS-DOS-Eingabeaufforderung

Wenn Sie F8 drücken, während "Windows 95 wird gestartet..." am Bildschirm erscheint, wechseln Sie in ein Boot-Menü mit verschiedenen Optionen. Normalerweise erscheinen dort sechs Optionen, es sei denn, Sie haben Ihren Computer im Netzwerk oder für Multiboots etc. konfiguriert. Die Option 6 heißt „Nur MS-DOS-Eingabezeile". Dies bootet den Computer bis zur Eingabezeile ohne die Startdateien von Windows 95. Geben Sie „DOSSTART" ein, um MS-DOS aufzurufen und dann „AUTOEXEC", wenn Sie möchten, daß die Datei Autoexec.bat ausgeführt wird. Dies ist ein wesentlich schnellerer Weg, um DOS zu starten ohne über Windows 95 zu gehen.

Erstellen einer PIF-Datei

Eine PIF-Datei ist eine simple Methode, um SWOS direkt aus Windows zu starten. SWOS ist bereits mit einer PIF-Datei ausgestattet, doch Sie können auch Ihre eigene erstellen. Hier sind die Schritte, die zur Erstellung einer PIF-Datei nötig sind:



• Doppelklicken Sie auf ARBEITSPLATZ und dann auf die Festplatte, auf der das Spiel installiert
ist (z.B. C:\).
• Suchen Sie jetzt den Ordner, in dem sich das Spiel befindet (z.B. SWOS) und öffnen Sie
diesen ebenfalls mit einem Doppelklick auf den linken Mausknopf.
• Eine Liste von Dateien und Verzeichnissen wird in einem neuen Fenster erscheinen. Suchen Sie die EXE-Datei (Executable), die normalerweise durch ein kleines WINDOW-Icon angezeigt wird.

- Klicken Sie einmal mit dem rechten Mausknopf auf diese Datei und ein Popup-Menü erscheint. Wählen Sie „Eigenschaften" am unteren Ende des Menüs.
- Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem sechs Karteikarten bestimmte Informationen bereithalten. Diese heißen: Allgemein, Programm, Schriftart, Speicher, Bildschirm und Sonstiges. Folgend sind die Änderungen für jede Karteikarte aufgeführt:

ALLGEMEIN

Nur generelle Informationen.

PROGRAMM

Obwohl dies nicht zwingendermaßen geändert werden muß, können Sie hier unter „Erweitert" einen speziellen MS-DOS-Modus für das Spiel vorgeben.
Wenn Sie das Kästchen neben MS-DOS-Modus ankreuzen, erscheinen einige neue Optionen. Wählen Sie Neue MS-DOS-Konfiguration angeben und die beiden Textboxen im unteren Teil namens CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT werden zugänglich. Durch Eintrag der speziellen Befehle in die passenden Textboxen läßt sich eine spezifische Konfiguration vorgeben, die dann beim nächsten Systemstart verwendet wird, anstatt jedes Mal die Startup-Dateien selbst ändern zu müssen. Bei Anklicken des Spiel-Icons werden die speziellen Startup-Dateien herangezogen, die dann nur für dies bestimmte Spiel gelten.

Außerdem ist auf der Karteikarte Programm eine Vorgabezeile mit der Bezeichnung „Ausführen". Klicken Sie auf den kleinen abwärtszeigenden Pfeil rechts davon, und eine Auswahlliste erscheint. Wählen Sie hier Vollbild.

SCHRIFTART

Diese Option bleibt ungenutzt.

SPEICHER

Bei Anwahl der Karteikarte Speicher wird eine genauere Speicheraufteilung angezeigt. Durch Klick auf die kleinen abwärtszeigenden Pfeile auf der rechten Seite einer Box läßt sich vorgeben, wieviel Speicher von Windows 95 in jedem Bereich zur Verfügung gestellt wird. Zu Beginn wird in jeder Box „Automatisch" aufgeführt. Für SWOS benötigen Sie konventionellen Speicher von 560 KByte anstelle von „Automatisch".

SWOS United e.V.



BITTE BEACHTEN: Windows scheint Probleme bei der Bereitstellung von virtuellem, konventionellem Speicher zu haben. Die Startup-Dateien auf Ihrem System sollten so eingestellt sein, daß ein Maximum an konventionellem Speicher frei wird.

BILDSCHIRM

Klicken Sie hier unter „Darstellung" auf den Knopf Vollbild.

SONSTIGES

Hier hat jede Option ein kleines Kästchen zum Ankreuzen. Ein Klick auf diese Box läßt ein Häkchen erscheinen oder verschwinden (falls schon eines vorhanden war).
Unter der Überschrift „Vordergrund" löschen Sie das Häkchen bei Bildschirmschoner zulassen.
Unter „Hintergrund" haken Sie Immer vorübergehend aussetzen ab.
Unter „Leerlaufaktivität" setzen Sie den Schieberegler auf Niedrig.
Unter „Zugriffstasten von Windows" stellen Sie sicher, daß keine der acht Kästchen abgehakt sind.

- Klicken Sie nun auf den Knopf Übernehmen unten im Fenster. Sie werden bemerken, daß der Knopf sich dabei grafisch in einen bereits ausgewählten Knopf verwandelt.
- Klicken Sie jetzt nochmals auf OK. Dies bringt Sie zurück zum Fenster, das
Sie zuerst zur Änderung der PIF-Datei geöffnet haben.
- Ein neues MS-DOS-Icon dürfte sich jetzt dort befinden. Um das Spiel in Zukunft zu starten, klicken Sie einfach auf dieses neue Programmsymbol.

Benutzung einer älteren MS-DOS-Version

Wenn Sie eine ältere Version von MS-DOS installiert hatten (z.B. DOS 6.22) und dann ein Upgrade von Windows 95 ausgeführt haben, ist es immer noch möglich, die alte DOS-Version zu nutzen. Folgend erklären wir Ihnen, wie Sie einen Multiboot entwerfen, so daß Sie Ihre alte DOS-Version weiter benutzen können.
Doppelklicken Sie auf das Symbol ARBEITSPLATZ, wodurch ein Fenster geöffnet wird, in dem alle Geräte wie Festplatten und CD-Laufwerke angezeigt werden. Öffnen Sie Ihre Boot-Festplatte (z.B. C:\) durch Doppelklick, um alle Dateien und Verzeichnisse in einem Fenster angezeigt zu bekommen.
Klicken Sie oben auf dem Fensterrahmen mit der linken Maustaste auf den Menüpunkt Ansicht. In dem dadurch heruntergeklappten Menü wählen Sie den untersten Punkt Optionen und ein Fenster mit drei Karteikarten erscheint. Klicken Sie auf die Karte Ansicht. Unter der Überschrift „Versteckte Dateien" befinden sich zwei Punkte - einer zeigt alle Dateien, der andere verbirgt sie. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Alle Dateien anzeigen, dann auf den Knopf Übernehmen und danach noch auf OK.
Daraufhin sollten Sie wieder das Fenster mit der Anzeige aller Dateien und Verzeichnisse sehen. Klicken Sie jetzt mit der rechten Maustaste auf eine Datei namens MSDOS.SYS und ein Popup-Menü erscheint. Wählen Sie Eigenschaften und stellen Sie sicher, daß das Kästchen Schreibgeschützt unter „Dateiattribute" nicht abgehakt ist. Dann sollten Sie erneut auf Übernehmen und danach auf OK klicken.
Nun klicken Sie nochmals mit der rechten Maustaste auf die Datei MSDOS.SYS und wählen diesmal Öffnen mit... aus dem Menü. Scrollen Sie die Liste der daraufhin angezeigten Programme bis Sie Notepad gefunden haben und rufen Sie es auf. Das Notepad wird geöffnet und zeigt die Datei MSDOS.SYS an. Nach der Zeile Network=0 (oder 1) tippen Sie in eine neue Zeile exakt den folgenden Ausdruck ein (achten Sie auf Groß/Kleinschreibung): BootMulti=1

www.sensiblesoccer.de



Nach der Eingabe klicken Sie im Notepad-Menü am oberen Fensterrand auf Datei und wählen in diesem Menü den Punkt Speichern.
Und wieder sehen Sie das Fenster mit der Anzeige aller Dateien und Verzeichnisse vor sich. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste auf die Datei MSDOS.SYS und dann im Menü auf Eigenschaften. Stellen Sie sicher, daß das Kästchen Schreibgeschützt abgehakt ist und bestätigen Sie mit Übernehmen und dann OK. Jetzt können Sie Ihren Computer booten und während des Startvorgangs die Taste F4 halten. Dadurch wird direkt mit einem vorhandenen älteren DOS gestartet.

Hinweis: Auf bestimmten Computern schließt Windows die Zeilen mit MSCDEX und MSMOUSE in der Datei Autoexec.bat durch ein REM aus. Überprüfen Sie dies, indem Sie Autoexec.bat (im Root-Verzeichnis) über das Notepad öffnen. Das Kommando REM muß für einen Boot mit älteren DOS-Versionen in den Zeilen für MOUSE und MSCDEX beseitigt werden.
REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /V /M:15

Löschen Sie REM (hier fett angezeigt) und speichern Sie die Datei danach über Speichern aus dem Menü Datei.

- Wenn Sie Ihren Computer booten und die Meldung „Windows 95 wird gestartet..." erscheint, können Sie über die Taste F8 ein bereits oben erwähntes Menü aufrufen, in dem sich allerdings jetzt ebenfalls eine neue Option namens „Vorherige DOS-Version" befindet. Eine Auswahl dieser Option bootet entweder direkt in ein anderes DOS oder zeigt Ihr altes, vor der Installation von Windows 95 benutztes Boot-Menü. Dessen Config.sys und Autoexec.bat ist von Windows 95 nicht geändert worden und kann separat gestartet werden.

SPIELABLAUF

Steuerung der Spielfigur
Während einer Partie kontrollieren Sie einen Spieler aus Ihrer Mannschaft. Normalerweise ist dies der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Eine kleine weiße Spielernummer erscheint dabei über dem Kopf der Spielfigur. Es bestehen zwei Gruppen von Steuermöglichkeiten in Abhängigkeit davon, ob Sie sich im Besitz des Balles befinden oder nicht. Das System zur Steuerung mag auf den ersten Blick komplex erscheinen, tatsächlich ist es jedoch unglaublich einfach und instinktiv zu erlernen. Sie sollten allerdings nicht versuchen, die etwas komplexeren Manöver zu spielen, bevor Sie die Grundbewegungen gemeistert haben.

Ohne Ball
Die Bewegung des Joysticks in irgendeine der acht Stellungen läßt den Spieler in die entsprechende Richtung laufen.

Zweikampf
Wenn Sie den Feuerknopf drücken und sich der Ball unter Brusthöhe befindet, wird der Spieler eine Grätsche in Laufrichtung ansetzen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, können Sie den Ball schräg nach links oder rechts in einem 45-Grad-Winkel ablenken, indem Sie eine Richtung während der Grätsche vorgeben.



Kopfball
Wenn Sie den Feuerknopf drücken und sich der Ball über Brusthöhe befindet, wird Ihr Spieler hochspringen und wie verrückt versuchen, den Ball zu köpfen. Falls sich der Joystick beim Auslösen des Kopfstoßes in Mittelstellung befindet, springt der Spieler in die Luft. Bei Vorgabe irgendeiner der Richtungen, während der Spieler in der Luft hängt, versucht der Spieler durch Kopfnicken den Ball in die entsprechende Richtung zu drücken. Wenn der Joystick zu Beginn des Kopfballspiels nicht in Mittelstellung steht, wird der Spieler in die vorgegebene Richtung hechten und versuchen, mit dem Kopf in Ballkontakt zu kommen.

Die Regeln zur Ablenkung des Balles beim Kopfstoß sind etwas komplexer als bei Grätschen, weil man den Ball nicht nur im 45-Grad-Winkel nach rechts oder links in Grätschrichtung ablenken kann (durch Drücken des Joysticks in die entsprechende Richtung während der Grätsche), sondern Sie können den Ball auch mehr oder minder stark in seiner Flughöhe beeinflussen. Wenn Sie das Tor am oberen Spielfeldrand attackieren und der Joystick nach oben gedrückt wird, lassen Sie den Joystick in dieser Stellung beim Auslösen des Kopfstoßes und der Ball wird in Torrichtung fliegen, allerdings nah am Boden bleiben. Sollten Sie den Joystick nach unten ziehen, wird der Ball hoch in die Luft fliegen und wenn Sie den Hebel dann in Mittenstellung bringen und dort belassen, fliegt der Ball stark bogenförmig. Eine Kombination dieser Optionen mit einer Rechts- oder Linksbewegung lassen den Ball in eben diese Richtungen fliegen (z.B. bei einem Spielzug in Richtung auf das obere Tor bedeutet ein schnelles Ziehen des Joystick nach hinten und rechts bevor der Spieler in Ballkontakt kommt, daß der Ball nach vorne und hoch in die Luft in einem 45-Grad-Winkel zur Blickrichtung des Spielers geköpft wird). Für das Team, welches das Tor am unteren Bildschirmrand angreift, sind die Höhenkontrollen entsprechend umgekehrt; das heißt, wenn dann der Joystick nach hinten gezogen wird, nachdem der Kopfstoß erfolgt ist, bleibt der Ball tief am Boden. Die Richtungen Links und Rechts bleiben natürlich erhalten.

Mit Ball
Die Bewegung des Joysticks in irgendeine der acht Stellungen läßt den Spieler mit dem Ball in die entsprechende Richtung laufen. Der Ball ist nicht an seinen Füßen festgeklebt, also wird es schwieriger, bei einer Drehung die Ballkontrolle zu behalten je schneller Sie laufen.

Passen
Wenn Sie den Ball an einen Mitspieler weitergeben wollen, drücken Sie einfach einmal kurz auf den Feuerknopf. Ihr Spieler wird versuchen, den Ball zum nächsten Mitspieler in Laufrichtung zu passen. Sollte sich dort kein empfangsbereiter Mitspieler befinden, wird der Ball geradewegs in der entsprechenden Richtung übers Feld gekickt. Es ist außerdem möglich, das Zuspiel nach dem Druck auf den Feuerknopf etwas zu beeinflussen, indem man nach dem Auslösen des Passes den Joystick benutzt. Wenn Sie zu einem Mitspieler passen, der sich auf dem Spielfeld direkt über Ihnen in Richtung Tor befindet und Sie halten den Joystick nach dem Abspiel nach vorne gedrückt, wird den Empfänger des Passes dem Ball entgegenrennen. Eine Mittenstellung oder Rückwärtsziehen des Joysticks direkt nach dem Pass läßt den Ball ebenfalls in Richtung des Mitspielers rollen, aber dieser wird stehenbleiben und auf den Ball warten. Für diese Art Passpiel bedeutet ein entsprechendes Drücken des Joysticks nach vorne und rechts/links direkt nach dem Abspiel, daß der Ball nach oben und leicht nach rechts oder links vom Empfänger gehen wird, der dann versucht, den Pass nach rechts oder links zu erlaufen. Entsprechend läßt ein Rückziehen des Joysticks plus eine Richtung (links/rechts) nach Abspiel den Ball nach vorne, aber diesmal etwas weiter als den Empfänger gehen.



Der Empfänger wird dann dem Ball hinterherlaufen. Beim Zuspiel auf einen Mitspieler, der sich auf dem Feld in Richtung unterer Bildschirmrand befindet, sind die Hoch/Runter-Richtungen vertauscht, das heißt, ein Halten des Joysticks nach hinten bewirkt nach dem Abspiel, daß der Ball auf den Empfänger zurollt und dieser etwas entgegenläuft. Die Richtungen Links und Rechts bleiben natürlich erhalten.

Kicken/Schießen

Wenn Sie den Feuerknopf länger gedrückt halten, wird der Spieler den Ball in Laufrichtung geradeaus abschlagen (wenn Sie den Feuerknopf sogar für eine längere Zeit nach dem Schuß unten halten, wird der Schuß an allen möglicherweise im Weg stehenden Mitspielern vorbeigehen). SWOS berechnet alle Flugbahnabweichungen, die gemeinhin beim Fußball in Erscheinung treten. Alle angeschnittenen Bälle, Heber oder Gewaltschüsse lassen sich über den Joystick nach dem eigentlichen Schuß kontrollieren. Je eher Sie den Joystick nach dem Schuß bewegen, um so stärker wird der Effekt ausfallen. Beim Angriff auf das Tor am oberen Rand des Feldes drücken Sie den Joystick nach oben, nachdem Sie geschossen haben und der Ball wird nahe am Boden bleiben. Wenn Sie den Joystick nach unten ziehen, geht der Ball hoch in die Luft und wenn Sie den Hebel zentriert lassen, wird ein Heber angesetzt. Eine Kombination dieser Schußsteuerung plus eine Richtungsangabe läßt den Ball in entsprechend bogenförmigen Bahnen fliegen (wenn z.B. beim Angriff auf das Tor am oberen Bildschirmrand ein eigener Spieler den Ball an den Füßen hat, Sie dann den Feuerknopf drücken und schnell den Joystick nach hinten und rechts ziehen, wird der Ball hoch in die Luft und leicht nach rechts geschlagen). Beim Angriff auf das Tor am unteren Feldrand sind die Höhenkontrollen für den Schuß entsprechend umgekehrt, z.B. ein Herunterziehen des Joysticks hält den Ball am Boden. Links und rechts bleiben natürlich erhalten. Diese grundlegende Steuerung ist das Herz von SWOS. Einwürfe, Ecken, Abstöße und Elfmeter funktionieren entsprechend dem normalen Schuß.

ANDERE STEUEREINGABEN IM SPIEL

Wer nicht zufrieden ist, wie die eigene Mannschaft während einer Partie spielt, muß nicht tatenlos zuschauen. Sie können Auswechselspieler bringen, die Taktik Ihres Teams ändern oder beides zusammen. Dies alles wird über die Bank des Managers gesteuert. Wählen Sie dazu schnell dreimal hintereinander ein und dieselbe Richtung mit dem Joystick, wenn der Ball sich nicht im Spiel befindet oder in den Händen des Torwarts ruht. Die Manager-Bänke beider Teams erscheinen am Bildschirmrand.

Auf der Bank des Managers

Hier angekommen, zeigt sich ein kleiner farbiger Pfeil oberhalb Ihrer Bank. Er deutet auf eine der sechs Figuren auf der Bank und läßt sich auf und ab bewegen. Die oberste Figur ist der Manager und die fünf anderen sind Auswechselspieler (Im Trainingsspiel sitzt der Manager auf der Mitte der Bank zwischen den beiden Auswechselkadern). Wenn Sie den Manager anklicken, erhebt er sich und Sie bekommen eine Box mit der Überschrift "Formationen" präsentiert und eine Spielerliste aller momentanen Feldspieler angezeigt. Bei Klick auf "Formationen" erscheint eine Anzeige der verschiedenen taktischen Einstellungen, die dem Manager zur Verfügung stehen. Eine Auswahl einer dieser Einstellungen gruppiert die Mannschaft auf dem Feld in eine neue Formation um. Auf der Spielerliste werden Sie bemerken, daß einige Mannschaftskameraden mit einer roten oder gelben Karte sowie einem Kreuz neben ihrem Namen markiert sind. Diese Zeichen erscheinen, wenn ein Spieler während einer Partie verwarnt, vom Platz geschickt oder verletzt wurde (ein blinkendes Kreuz



zeigt eine schwerwiegende Verletzung an). Falls Sie Spieler auf dem Feld verschieben möchten ohne auszuwechseln, klicken Sie einfach einen Spieler auf der Liste an und dann einen anderen. Die zwei ausgewählten Spieler sollten daraufhin die Plätze auf dem Feld tauschen (diese Methode kann auch angewandt werden, um eine Position auf dem Feld aufzufüllen, die ein vom Platz gestellter Spieler verlassen mußte).

Wenn Sie einen bestimmten Spieler aus Ihrem Team anschauen möchten, müssen Sie den Feuerknopf über dessen Namen gedrückt halten, bis sein Bild in der Liste zu blinken beginnt. Von nun an wird der Spieler auf dem Feld durch einen blinkenden Diamanten über seinem Kopf herausgestellt. Die andere Alternative, die Sie auf der Bank haben, ist die Auswechslung (aber nur, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet). Um einen bestimmten Auswechselspieler zu bringen, bewegen Sie den Anzeigepfeil auf seinen Platz auf der Bank und drücken Sie den Feuerknopf. Sein Name wird daraufhin am oberen Bildschirmrand zusammen mit den Namen der restlichen Mannschaftsspieler erscheinen. Bewegen Sie den Joystick nach oben und unten, um den Namen des Spielers, den Sie auswechseln wollen, anzuleuchten und drücken Sie erneut den Feuerknopf. Der Spieler wird seinen Platz mit dem Auswechselspieler tauschen, und die Partie geht weiter. Für alle Freundschaftsspiele und selbsterstellten Wettbewerbe können Sie die Anzahl der Auswechselspieler und die Anzahl der zugelassenen Auswechslungen vorgeben. In den voreingestellten Wettbewerben und im Karrieremodus stehen diese Zahlen fest, da sie auf den realen Vorbildern basieren. Wenn Sie auf der Bank alles erledigt haben, drücken Sie den Joystick zur Seite, um die Partie wieder aufzunehmen.

ZUSÄTZLICHE TASTATURKOMMANDOS

Einige Einstellungen, die nicht direkt mit Aktionen auf dem Rasen zu tun haben, lassen sich im Spielverlauf zusätzlich aufrufen.

P	Spielpause an/aus.
R	Wiederholung der letzten paar Spielsekunden.
R	Schaltet die Zeitlupe während der Wiederholung an/aus.
Leertaste	Zeichnet die letzten paar Spielsekunden als Highlight für den Nachbericht auf.
H	Aufgezeichnete Highlights anschauen (funktioniert nur, wenn der Endstand angezeigt wird).
S	Zeigt den Bildschirm Spielstatistik, während der Ball nicht im Spiel ist.
F8 (Amiga-Version)	Schaltet die Anzeige des Namens des ballführenden Spielers an/aus.
F8 (PC-Version)	Schaltet den Spielkommentar ein/aus.
F9	Schaltet das animierte S-Logo in der oberen rechten Bildschirmecke an/aus.
F10	Schaltet die Gesänge des Publikums an/aus.
Esc	Abbruch des momentanen Spiels. Wenn Sie dies tun, während die Uhr 0 Minuten zeigt, läßt sich das Spiel wiederholen, ansonsten verlieren Sie automatisch.
Page Up	Zur Bank wechseln für denjenigen, der nach "oben" spielt.
Page Down	Zur Bank wechseln für denjenigen, der nach "unten" spielt.
Alt & F1	Zurück zu DOS.

*Wird nicht von allen Amigas unterstützt. Einzelheiten schlagen Sie bitte in der Begleitdokumentation Ihres Gerätes nach.



HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü sind die folgenden Optionen wählbar:

Taktik einstellen - Diese Funktion ermöglicht die Definition Ihrer eigenen Mannschaftsformation und Strategie. Sollten Sie wirklich ernsthaft über den Gewinn eines Pokals oder einer Meisterschaft nachdenken, dann kommen Sie um diese Option nicht herum! Weitere Details lesen Sie bitte in der Sektion "TAKTIK EINSTELLEN".

Eigene Mannschaften verändern - Diese Option erlaubt Ihnen den Entwurf Ihrer eigenen Teams und die Änderung existierender Mannschaften. Weitere Details lesen Sie bitte in der Sektion "EIGENE MANNSCHAFTEN VERÄNDERN".

Highlights - Hier lassen sich die Highlights aus der letzten Partie anschauen, laden oder speichern. Siehe HIGHLIGHTS. *

Optionen - Bitte beziehen Sie sich für weitere Details auf den Abschnitt OPTIONEN.

Die restlichen Optionen des Hauptmenüs beziehen sich alle auf das aktuelle Spielgeschehen und werden später im Handbuch erläutert.

Taktik einstellen

Die meisten Mannschaften verbessern Ihre Spielstärke (manchmal um bis zu 30 Prozent), wenn die Taktik entsprechend richtig eingestellt wird. Wer wirklich an die Spitze will, sollte die Option ausgiebig nutzen. SWOS enthält 12 voreingestellte Spieltaktiken, die alle wichtigen Formationen des modernen Fußballspiels abdecken plus sechs Speicherplätze für Ihre eigenen Entwürfe. Alle Taktiken im Spiel sind ausgerichtet auf ein unsichtbares Gitterraster mit 35 Feldpositionen, in denen sich der Ball in irgendeiner Phase der Partie befinden kann. Außerdem bestehen 240 einzelne Positionen für die verschiedenen Feldspieler. Das Menü "Taktiken einstellen" bezieht sich auf die sechs Speicherplätze für Ihre eigenen Aufstellungen (benannt "Spiel A" bis "Spiel F") und beinhaltet sechs Werkzeuge zur Einstellung.

Abbruch - Ein Klick auf diese Box bringt Sie direkt wieder zurück zum Hauptmenü und setzt alle zuvor getätigten Einstellungen wieder auf den Urzustand zurück, ohne daß Ihre Änderungen gespeichert würden. Benutzen Sie diesen Punkt nur im Notfall.

Speichern/Exit - Hiermit verlassen Sie den Änderungsmodus und werden gefragt, ob Sie Ihre neu eingestellten Taktiken auf Festplatte speichern möchten oder ob Sie lieber ins Spiel gehen möchten ohne zu speichern, wobei aber Ihre Veränderungen bestehen bleiben. Wenn Sie "Exit" benutzen, ohne vorher gespeichert zu haben, sind Ihre veränderten Taktiken in dem Moment verloren, in dem Sie Ihren Computer ausschalten.

Undo - Nimmt die letzte getätigte Änderung zurück.

Import - Eine Anwahl dieser Box zeigt eine Liste der voreingestellten Taktiken, von denen Sie eine als Ausgangsmaterial für Ihre neue Taktik auswählen dürfen. Bei Erscheinen der Liste sehen Sie außerdem eine Box mit der Aufschrift "Laden", die es Ihnen ermöglicht, eine eigene, bereits gespeicherte Aufstellung zu laden und ebenso zu ändern. Die Taktiksektion erlaubt es Ihnen, einen



von 35 möglichen Bereichen auf dem Feld zu definieren, in denen Ihre Spieler versuchen werden, Position zu beziehen. "Versuchen werden" ist hier der Schlüsselbegriff. Um einen einzelnen Spieler oder den Ball auf dem Taktikbildschirm zu plazieren, bewegen Sie den Cursor über den Ball oder Spieler und drücken Sie den Feuerknopf. Sie können daraufhin den Ball oder Spieler mit dem Joystick verschieben und durch erneuten Druck auf Feuer auf dem Spielfeld absetzen. Wenn Sie den Ball verschieben, sehen Sie wie sich die Spieler auf die dazugehörigen voreingestellten Positionen bewegen. Sie können zu jeder Zeit einen oder mehrere Spieler auf eine andere Position setzen. Von da an werden sich die oder der Spieler immer in diese Position begeben, sobald der Ball in den erwähnten Bereich gelangt. Wenn Sie weiterhin den Ball anwählen, aber den Feuerknopf gedrückt halten, erscheint ein zweiter flackernder Ball, den Sie übers Spielfeld dirigieren können. Dadurch erscheint eine Reihe von Pfeilen rings um Ihre Spieler, die andeuten, in welche Richtung der jeweilige Spieler läuft, wenn der Ball vom Ausgangspunkt zur Position des flackernden Balles gespielt wird. Wenn Sie einen Spieler einzeln anwählen und den Feuerknopf gedrückt halten, verschwindet die Anzeige der Mitspieler und seine individuelle Position läßt sich analysieren, indem Sie den Ball herumbewegen.

Damit haben wir die grundlegenden Regeln erwähnt, nach denen eine Taktikänderung funktioniert. Es wurden allerdings noch ein paar arbeitssparende Methoden eingebaut, die über die letzten zwei Boxen auf dem Bildschirm erreichbar sind.

Kopieren - Diese Funktion erlaubt es Ihnen, allen Ihren Spielern eine bestimmte Stellung in bezug auf verschiedene Spielfeldpositionen des Balles vorzugeben. Sollten sich die Spieler in der von Ihnen gewünschten Position befinden, klicken Sie auf "Kopieren", bewegen den Ball auf eine andere Stelle des Platzes und klicken erneut auf "Kopieren". Jedesmal, wenn der Ball jetzt in eine der beiden Positionen gelangt, werden die Spieler sich in den gleichen Bereichen aufhalten.

Flip ein/Flip aus - Dieses Feature ist in mehrfacher Weise interessant. Zuerst arbeitet es als einfache Spiegelungsfunktion, die Positionen auf der einen Seite des Spielfeldes automatisch auf die andere Seite kopiert, um Aufbauzeit zu sparen. Richtig nutzvoll wird es jedoch, wenn es an die Bildung von Spielerpaare geht. Wenn Sie zum ersten Mal Ihre eigene Taktik entwerfen, werden Sie die kleinen Abbildungen der Spielerköpfe (in der Mitte des Bildschirms neben den Spielernamen) bemerkt haben, die von farbigen Rändern umgeben sind. Es gibt immer zwei Rahmen der gleichen Farbe (insgesamt bestehen fünf verschiedene Farben, so daß Sie über Ihr komplettes Team Paare definieren können - der Torwart ist davon ausgenommen), die zwei Spieler auszeichnen, die Rolle des jeweils anderen auf dem Platz im Notfall mitübernehmen können (oft sind dies die Spieler auf denselben Positionen rechts und links). Um eine solche Verbindung zweier Spieler vorzunehmen oder abzustellen, klicken Sie auf die Icons mit den Spielerköpfen, die ein Paar bilden oder aufgeben sollen. Sie werden entdecken, daß die Voreinstellungen auch für die bizarrste Aufstellung bereits perfekt funktionieren.

Weitere taktische Änderungen lassen sich durch Vertauschen von Spielern auf dem Feld oder Austauschen über die Bank oder das Ersatzteam erreichen, indem Sie erst einen Spielernamen anklicken und dann den Namen des Spielers wählen, der seinen Platz einnehmen soll. Daraufhin werden die beiden Spieler die Plätze miteinander tauschen (Ein Klick auf einen Spieler am Ende der Liste, der von dunkelblauer Farbe umgeben ist, schaltet alle Mannschaftsmitglieder durch, die im Team sind, aber momentan nicht auf dem Platz stehen oder auf der Bank sitzen).



CO-TRAINER

Damit Sie als Manager die vollen Auswirkungen Ihrer taktischen Änderungen verstehen, gibt Ihnen der Co-Trainer (der in allen mannschaftsbezogenen Menüs vor dem Spiel arbeitet und genau versteht, wie der Computer die potentielle Stärke einer Mannschaft festlegt) seinen Rat zu jeder Veränderung der Spieltaktik (außer was die Auswechslungen betrifft). Er zeigt diese Ratschläge in Form von Haken und Kreuzen neben den Spielernamen. Wenn ein Spielerabbild durch ein "X" ersetzt wird, bedeutet das, der Co-Trainer betrachtet die letzte Taktikänderung als unpassend für den speziellen Spieler im Vergleich zur Ausgangsposition. Sollte auf dem Spielergesicht ein Haken erscheinen, hält der Co-Trainer die taktische Maßnahme für eine Verbesserung gegenüber der alten Strategie.

Die individuellen Haken und Kreuze der Spieler addieren sich manchmal zu großen Haken und Kreuzen für das gesamte Team, die ab und zu an der Spitze der Spielerliste auftauchen. Wenn dies passiert, ist der Co-Trainer der Meinung, daß die letzte Änderung der Mannschaftstaktik nicht nur eine durchgreifende Auswirkung auf (einen) einzelne(n) Spieler hatte, sondern auf die Leistung des gesamten Teams.

Taktische Tips & Tricks

Haken und Kreuze, vor allem die ganz großen, haben echte Auswirkungen auf die Leistung der Spieler auf dem Feld und beeinflussen auch die Berechnung des Spielresultates durch den Computer. In Doppelfunktion als Spieler/Trainer mag es vielleicht für Sie interessant sein, den Rat des Co-Trainers nicht zu beachten und eigene Taktiken für Ihre spezielle Spielweise zu finden. Sollten Sie feststellen, daß ein langer Pass immer beim Gegner landet oder ins Leere geht, dann schauen Sie sich die Position auf dem Feld, von wo Sie den Pass normalerweise spielen, genau an und versuchen Sie, auf die Zielposition einen Ihrer Spieler zu setzen.

Generell kann man sagen, daß Sie versuchen sollten, Ihre Lieblingsformation zu laden (z.B. 4-4-2) und dann die Spieler so auf alle möglichen 35 Ballpositionen einzustellen, daß möglichst viele Spielerportraits abgehakt sind. Wenn Sie mit einer Formation zufrieden sind, sollten Sie diese speichern und versuchen, eine etwas defensivere und eine aggressivere Variante dieser Formation zu erstellen. Bald haben Sie drei Designer-Formationen zur Auswahl; eine für normales Spiel, eine für die Verteidigung eines Torvorsprungs in den letzten Minuten einer Partie und eine für gnadenlosen Sturm, falls Sie unbedingt noch ein Tor brauchen. Erstaunlich, nicht wahr!!

Versuchen Sie immer, mindestens einen Spieler am Ball zu halten und die Mitspieler zur Unterstützung in der Nähe. Sollten Sie Spielerpaare gebildet haben, werden die Änderungen an der Ausrichtung des einen sofort auf den anderen Spieler übertragen. Im Idealfall sollten Sie Ihre Taktiken jedes Mal neu einstellen, wenn Sie die Aufstellung verändern, da individuelle Spielerfähigkeiten durchaus zu leicht veränderten Teamstrategien passen können, wenn ein anderer Spieler ebenfalls die Position verändert. Allerdings wird dies für viele von Ihnen vielleicht nicht praktikabel erscheinen. Sie werden außerdem bemerken, daß manche Taktiken gut funktionieren, wenn Sie als Trainer auftreten und nicht so vorteilhaft sind, wenn Sie die Rolle von Trainer und Spielern übernehmen oder sogar ohne Action direkt zu den Resultaten gehen. Sollte das passieren, dann wäre es vielleicht an der Zeit, daß Sie verschiedene Gruppen von Taktiken, die auf verschiedene Spielarten zugeschnitten sind, vorgeben und für späteren Gebrauch speichern.

SWOS United e.V.



Eigene Mannschaften zusammenstellen

Mit dieser Option drücken Sie SWOS sozusagen Ihren eigenen Stempel auf. Suchen Sie sich einfach ein Team aus der Liste aus und drücken Sie den Feuerknopf, wenn die Anzeige über dem Spieler/Team/Manager-Namen blinkt, den Sie ändern möchten. Tippen Sie den neuen Namen ein und drücken Sie zum Abschluß Feuer oder die Return-Taste. Sie dürfen die Haar- und Hautfarbe Ihres Spielers auswählen, indem Sie auf sein Gesicht klicken und die drei verschiedenen Typen durchschalten. Zur Änderung der Trikots suchen Sie sich zuerst einen Hemdentyp auf der rechten Seite des Bildschirms durch Druck auf Feuer aus. Dann bewegen Sie den Cursor über das große Hemd und drücken erneut Feuer. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach links und rechts, um die verschiedenen Hauptfarben durchzuschalten und nach oben/unten, um die Zusatzfarben auszusuchen (z.B. Ärmel und Streifen). Gehen Sie für Hosen und Socken entsprechend vor. Wählen Sie die Undo-Box am unteren Bildschirmrand, falls Sie die Mannschaft wieder in ihren Originalzustand zurückversetzen möchten. Über die Import-Box läßt sich jede Mannschaft aus der Real-Spielwelt in Ihre Auswahl der selbstbenannten Teams übernehmen (ohne dabei den Status der jeweiligen Mannschaft in der Real-Spielwelt zu verändern). Sie können bis zu 48 Teams in Ihre Auswahl nehmen, sie auf Disk speichern und eigene Meisterschaften und Pokale damit ausspielen.

Highlights

Um Highlights (oder Spielstände und eigene Teams) zu speichern, benötigen Sie eine leere Diskette oder genug Platz auf Ihrer Festplatte.*

* Für mehr Details beziehen Sie sich bitte auf die spezifische Referenzkarte für Ihren Rechner.

Optionen

Im Optionsmenü ändern Sie einige der externen Spielparameter. Im folgenden sind dies:

Spiellänge - Drücken Sie den Feuerknopf, um zwischen einer realen Spielzeit von 3, 5, 7 oder 10 Minuten für eine Partie umzuschalten.

Spielfeldtyp festlegen - Suchen Sie sich die Beschaffenheit des Platzes zwischen Trocken, Hart, Gefroren, Matschig, Naß, Weich und Normal aus, oder überlassen Sie die Wahl dem Zufall. Die andere Option ist "Saisonbedingt", bei der Bodenbelag der Spiele in einer Liga, Saison oder einer ganzen Karriere von der Jahreszeit abhängt, in der die Partien ausgetragen werden. In einer von Ihnen selbstdefinierten Liga können Sie die Monate, in denen die Spiele stattfinden, im voraus festlegen.
Automatische Wiederholungen - Schalten Sie dies auf "Ein", wenn Sie eine automatische Wiederholung nach jedem Tor sehen möchten, oder stellen Sie auf "Aus", wenn Sie darauf verzichten können.

Alle Teams gleichstellen - Die Mannschaften in SWOS haben normalerweise wie im richtigen Leben unterschiedliche Stärken (z.B. Brasilien dürfte besser sein als San Marino). Wenn Sie dies ändern möchten, so daß kein Team einen Vorteil gegenüber dem anderen hat, schalten Sie diese Option ein. Alle Teams spielen dann auf dem gleichen Level (z.B. Brasilien und San Marino sind gleich stark).

www.sensiblesoccer.de



Highlights automatisch speichern - Schalten Sie hier auf "Ein", wenn Sie Tore automatisch als Highlights speichern möchten. *

Musikmenü - Stellt die Musik "Ein" oder "Aus".

Sicherungsdateienanlage - Mit Hilfe dieser Option des Hauptmenüs können Sie eine Speicherdiskette formatieren, eine Datei löschen usw.

Kommentare (nur für PC) - Stellt die Kommentare "An" oder "Aus".*

Animierte Szenen (nur für PC) - Stellt die zusätzlichen animierten Szenen „An" oder „Aus".*

Zurück zu DOS (nur für PC) - SWOS verlassen und zu DOS zurückkehren.*

* Wird nicht auf allen Amigas unterstützt. Für mehr Details beziehen Sie sich bitte auf die spezifische Referenzkarte für Ihren Rechner.

LOS GEHT´S!

Die Spielvorbereitungen sind vorüber. Jetzt wird es Zeit, eine Partie zu spielen. Im Hauptmenü sehen Sie einige Optionen auf der rechten Seite:

FREUNDSCHAFTSSPIEL - (1-2 Spieler) Spielen Sie eine Partie zwischen zwei beliebigen Teams auf der Welt.

SELBSTDEFINIERTER WETTBEWERB (DIY-WETTBEWERB) - (1-64 Spieler) Basteln Sie sich einen Wettbewerb nach Ihren eigenen Spezifikationen zusammen.

STANDARDWETTBEWERB - (1-64 Spieler) Nehmen Sie an einem nationalen, kontinentalen oder internationalen Wettbewerb teil. Wählen Sie einfach Weltpokal oder Weltmeisterschaft oder den Kontinent, auf dem Sie spielen möchten. Dann suchen Sie sich einen kontinentalen Wettbewerb aus (z.B. UEFA Cup) oder entscheiden sich für ein Land mit nationalem Wettbewerb (z.B. die Bundesliga).
Hier finden Sie auch die Option für die Europameisterschaft. Alle Mannschaften und Spielbegegnungen des aktuellen Turniers sind enthalten.

SAISON - (1-24 Spieler) Hier spielen Sie eine einzelne Saison als Mixtur aus einer normalen Saison und einem Pokalwettbewerb aus einem der 65 Länder der Welt.
KARRIEREMODUS - (nur 1 Spieler) SWOS-Total, so wie man es eigentlich spielen sollte.

Freundschaftsspiel - Suchen Sie sich zwei Mannschaften aus, die gegeneinander spielen sollen, nachdem Sie die folgenden Optionen eingestellt haben:

Alten Wettbewerb laden - Wählen Sie diese Option, um einen zuvor gespeicherten Wettbewerb zu laden (Einige weitere Optionen werden hier sichtbar, wenn Sie vorher ein Liga- oder Pokalspiel abgebrochen haben).

Spielfeldtyp - Benutzen Sie Ihren Joystick, um die Auswahlbox hervorzuheben. Jeder Druck auf den



Feuerknopf ändert die Bodenbeschaffenheit für das Freundschaftsspiel.

Ersatzspieler - Markieren Sie jede Box durch Druck auf den Feuerknopf und legen Sie die Anzahl der zulässigen Einwechslungen und verfügbaren Auswechselspieler fest. Wählen Sie "EXIT", falls Sie Ihre Meinung ändern oder "OK" zum Fortfahren. Danach müssen Sie Ihre Teams für das jeweilige Spiel (Freundschaft/Wettbewerb) auswählen.

Entscheiden Sie sich zuerst zwischen den Mannschaftstypen "Selbstgemacht", "Klub" und "Nationalteam", dann für den möglichen Kontinent, dann das Land, die Division und letztendlich die Team(s). Markieren Sie ein Team an und drücken Sie den Feuerknopf einmal, zweimal oder dreimal, je nachdem, ob der Computer das Team kontrollieren soll, ob Sie selbst als Spieler und Trainer auftreten möchten oder ob Sie sich nur um die Trainingsentscheidungen kümmern wollen, ohne selbst auf dem Platz in Aktion treten zu müssen (Siehe "Spiel austragen").

Selbstdefinierter Wettbewerb (DIY-Wettbewerb)

Mit der Option für selbstdefinierte Wettbewerbe (DIY-Wettbewerbe) lassen sich grundsätzlich drei verschiedene Wettbewerbsarten festlegen:

Liga - Eine Liga darf zwischen 2 und 24 Mannschaften beinhalten, die zwischen 1 und 10 Partien pro Saison gegeneinander austragen. Sie können 2 oder 3 Punkte für einen Sieg ausloben und die Einwechslung von 0 bis 5 Spielern aus einem Auswechselkader von ebenfalls 0 bis 5 Spielern zulassen. Zusätzlich läßt sich der Monat bestimmen, in dem die Ligaspiele beginnen und enden, was die Bodenbeschaffenheit des Platzes beeinflußt, sollten Sie die Einstellung "Saisonbedingt" getroffen haben.

Pokal - Am Pokalwettbewerb dürfen 2, 4, 8, 16, 32 oder 64 Mannschaften teilnehmen, die durch Klick auf die Rundenbox ausgewählt werden. Die Wertung der Auswärtstore läßt sich gegebenenfalls an- und abschalten. Jede Kombination von Hin- und Rückspiel, Verlängerung und Elfmeterschießen ist einstellbar. Die Anzahl der Einwechslungen rangiert wieder zwischen 0 und 5. Sie können Ihren Wettbewerb nach Belieben benennen, indem Sie den Feuerknopf in der oberen blauen Box drücken und einen neuen Namen eintippen. Auch hier läßt sich der Monat festlegen, in dem der Pokalwettbewerb beginnt und endet.

Turnier - Ein Turnier kann 2 bis 64 Mannschaften aufnehmen; zuerst mit Ligaspielen, dann im Knockout-Modus. Normalerweise spielt man es vielleicht ein bißchen wie eine Weltmeisterschaft, als wenn die 16 Finalteilnehmer aus den Ligen kommen würden. Die Option zum Setzen (Setzliste) von Mannschaften - aktiviert durch einen Klick auf die kleine Box unter dem zweiten "E" von "SETZLISTE" - bestimmt den Setzvorgang für die einzelnen Runden des Turniers, um die besten Mannschaften theoretisch möglichst bis in die Endrunden auseinander zu halten. Um die Anzahl der Teilnehmer zu ändern, leuchten Sie irgendeine der Zahlenboxen an. Dann drücken und halten Sie den Feuerknopf. Nun können Sie durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks die Anzahl der Teams durchschalten. Wenn Sie mit Ihrer Einstellung zufrieden sind, lassen Sie den Feuerknopf einfach wieder los. Die voreingestellte Anzahl von Teilnehmern ist 24. Wenn Sie zum Abschluß "OK" anklicken, werden Sie vor Beginn von Liga, Pokal oder Turnier aufgefordert, die teilnehmenden Mannschaften auszuwählen. Gehen Sie auf "Exit", um zum Hauptmenü zurückzukehren.



Standardwettbewerb
Suchen Sie sich Kontinent, Nation, Liga (Division) und Wettbewerb, an dem Sie teilnehmen möchten, nach Belieben aus. Jeder Wettbewerb ist entsprechend seinem realen Vorbild aufgebaut (Anzahl der Teams, Runden etc.). Sollten Sie trotzdem wünschen, die Teilnehmer an einem Standardwettbewerb zu ändern, dann wählen Sie "Teams ändern". Sie können dann die Mannschaften, die am Wettbewerb teilnehmen, auswählen (z.B. Sie entfernen Mexiko aus der Weltmeisterschaft und setzen dafür Fidschi ein).

Saison
Entscheiden Sie sich für Kontinent, Nation, Liga und Mannschaft. Sie spielen eine Saison lang und nehmen an allen geläufigen Ligaterminen und Pokalspielen teil.

Karriere
Richtig! Jetzt geht es wirklich zur Sache. Ein Spieler hat eine Karriere von 20 Saisons vor sich. Sie treten als Trainer oder Spieler/Trainer von einem beliebigen Profiteam in der Welt an. Geben Sie zuerst Ihren Namen ein und entscheiden Sie sich, ob Sie Spieler und Trainer oder nur Trainer sein wollen (Diese Entscheidung läßt sich von Spiel zu Spiel neu treffen).
Jetzt können Sie an allen Spielen Ihres Teams als aktiver Spieler teilnehmen (nur wenn Sie möchten) oder nur auf der Bank regieren und die Auswechslungen, Formationen und Taktiken bestimmen sowie über die Finanzen mit Spieler- An- und Verkauf entscheiden.

Wir gehen nun davon aus, daß Sie Ihre Mannschaft ausgewählt haben und den Hauptbildschirm vor sich sehen. Er zeigt einen Spielplan mit allen angesetzten Partien für eine Saison und neun kleinen farbigen Rechtecken am unteren Rand:

Spiel austragen - Dies bringt Sie ins nächste Spiel. Zuerst wird noch die momentane Tabelle oder Auslosung im Pokalwettbewerb angezeigt. Mehr Details sind in der Sektion "SPIEL AUSTRAGEN" aufgeführt.

Mannschaft - Mit dieser Option läßt sich die Zusammenstellung der eigenen Mannschaft durchführen und sogar ein Trainingsspiel durchführen, um neue Spieler auszuprobieren und Taktiken zu testen. Dies wird gleich noch ausführlich erläutert.

Nächstes Spiel - Hier gehen Sie zum nächsten Spiel, das im Wettbewerb anliegt, egal ob Ihre Mannschaft darin mitspielt oder nicht. Bei Fremdteams können Sie nur zuschauen und das Resultat abwarten.

Wettbewerbsüberblick - Dies zeigt Ihnen den momentanen Status aller Wettbewerbe in Ihrem Land. Mit den roten hoch/runter Pfeilen an der linken Seite des Bildschirms lassen sich die Resultate/Plazierungen scrollen. In dieser Sektion finden Sie ebenfalls Ihre persönlichen Management-Aufzeichnungen, die sich über die gesamten 20 Saisons Ihrer Karriere erstrecken inklusive aller Trophäen, die Sie gewonnen haben.

Weltüberblick - Zeigt den genauen Status aller Ligen und Wettbewerbe in der Welt.

Transfers - Nähere Erklärungen hierzu lesen Sie im Abschnitt "TRANSFERS".



Jobangebote - Wenn irgendwo anders ein Job frei werden sollte, können Sie diese Option anwählen und die Klub- oder Nationalteamangebote studieren. Sollten Sie ein Jobangebot am Ende einer Saison akzeptieren, starten Sie in der nächsten Saison als Manager eines neuen Vereins/Nationalteams.

Klubgeschäfte - Erstellt eine Auskunft der laufenden Finanzen, damit Sie überprüfen können, wieviel Ihr Klub noch auf der Bank hat. Die laufenden Kosten und Spielergehälter stehen in direktem Verhältnis zum kombinierten Wert Ihres gesamten Spielerkaders. Erlöse aus dem Ticket-Verkauf steigen, wenn Sie in der Liga gut spielen (Überziehen Sie Ihr Konto nicht zu lange oder Sie gehen Bankrott).

Exit - Spiel verlassen oder momentanen Stand des Wettbewerbs auf Festplatte speichern.

Mannschaftskader

Dies ist die Basis für die Aufstellung Ihres Teams (und gilt in SWOS durchgehend als Basis zur Anzeige der Spieler- oder Computer-kontrollierten Teams in jeglichem Wettbewerb).

Die Spieler sind mit ihren Daten über Position, Nationalität und Wert (in Abhängigkeit von der Form) aufgelistet.

Hinweis: Im Karrieremodus wird außerhalb des Klub-Managements der Wert eines Spielers ersetzt durch Sternchen, die Fähigkeiten eines Spielers repräsentieren. Je mehr Sternchen ein Spieler besitzt, um so erfahrener ist er (Manche Spieler erhalten verschiedene Bewertungen für ihr Spiel im Klub oder in der Nationalmannschaft).

Ein weiteres Feature, das neben jedem Spieler aufgelistet wird, verdeutlicht seine drei wichtigsten Fähigkeiten in absteigender Reihenfolge (dies gilt es bezüglich der Gesamteinstufung des Teams im Auge zu behalten). Die Fähigkeiten sind in der Form von drei gelben Buchstaben notiert und bedeuten folgendes:

T - Zweikampf
H - Kopfball
P - Passen
S - Geschwindigkeit
C - Ballkontrolle
F - Abschlußstärke
V - Schußkraft

Sollten Sie mehr als 17 Spieler in Ihrer Aufstellung haben, klicken Sie auf das kleine Kopfsymbol des untersten Spielers (dunkelblauer Hintergrund) und die Extraspieler lassen sich durchschalten.

Es gibt folgende Spielertypen:
G - Torwart
RB - Rechter Verteidiger
LB - Linker Verteidiger
D - Verteidiger
RW - Rechtsaußen
LW - Linksaußen



M - Mittelfeld
A - Angriff

TESTSPIELER - Ein frischer Jungspieler, der auf professionellem Level noch ungetestet ist. Er wird zu einem Reservespieler (RES) werden, wenn Sie ihn ein Spiel in der Ersten Mannschaft spielen lassen. Mehrere Testspieler werden einem Klub über eine Saison lang beitreten.

RESERVESPIELER - Ein Spieler, der einige Spiele in der Ersten Mannschaft absolviert hat und auf weitere Einsätze wartet, um sich einen regulären Vertrag vom Verein zu erarbeiten.

GELIEHENER SPIELER - Ein meistens nicht so überragender Spieler, der vom Verein nur angeheuert wurde, um den Kader aufzustocken. Die Icons mit den Köpfen der Spieler haben außerdem einen farbigen Rahmen, der anzeigt, wer durch eine gelbe oder rote Karte aus dem vorigen Spiel belastet ist. Wenn Spieler eine Karte erhalten oder sogar vom Platz gestellt werden, sammeln sie Strafpunkte, die dazu führen können, daß sie in einer Anzahl von Folgespielen gesperrt sind. Die Tabelle der Sperren funktioniert folgendermaßen:

1 Gelbe Karte	Keine Sperre (Trifft nicht zu bei Inlands- oder selbsterstellten Wettbewerben)
1 Rote Karte	1 Spiel Sperre
2 Rote Karten	2 Spiele Sperre
3 Rote Karten	3 Spiele Sperre

Hinweis: Sollte ein Spieler in einem Spiel eines bestimmten Wettbewerbs eine Gelbe Karte und im darauffolgenden Spiel desselben Wettbewerbs wieder eine Gelbe Karte erhalten, so wird er für ein darauffolgendes Spiel gesperrt.

Die anderen Icons auf dem Bildschirm mit dem Mannschaftskader beziehen sich wie folgt auf Verletzungen:

Verbundener Kopf - Der Spieler hat einen Schlag erhalten. Sie können ihn noch spielen lassen und seine Form ist auch nicht direkt beeinträchtigt, aber es besteht eine höhere Wahrscheinlichkeit, daß er sich schwer verletzt.
Rotes Kreuz mit einer Zahl - Der Spieler ist verletzt und wird dem Team für eine Anzahl von Spielen (angedeutet durch die Zahl in dem Kreuz) nicht zur Verfügung stehen. Wenn sich ein Fragezeichen '?' im Kreuz befindet, ist diese Anzahl unbekannt, jedoch höchstwahrscheinlich mehr als vier.

Schwarzes Kreuz - Der Spieler ist schwer verletzt und fällt für den Rest der Saison aus. Wenn ein Spieler gesperrt oder schwer verletzt ist, kann er nicht in der Mannschaftsaufstellung stehen (weder als Spieler noch auf der Bank).

Der Bildschirm für die Mannschaftsaufstellung zeigt außerdem Ihre Top-Torschützen mit Anzahl der Tore und Wettbewerb an.

TRAINING

Das ist Ihre Chance mit neuen Taktiken und Spielern herumzuprobieren, indem Sie Ihre eigene Erste

SWOS United e.V.



Mannschaft (A) gegen die zweite Wahl (B) antreten lassen. Dies funktioniert genauso wie die Option "Spielen", außer daß Sie hier Trainer eines Teams und gleichzeitig Spieler/Trainer des anderen Teams sind. Wählen Sie die Option "Aktuelle Mannschaft benutzen" und Sie können mit Ihrer Ersten Mannschaft in der Aufstellung aus dem letzten Ligaspiel antreten (Ein Trainingsspiel ist erlaubt zwischen zwei regulären Partien).

INTERNATIONALE TEAMAUFSTELLUNG

Wenn Sie als Manager auf internationaler Ebene arbeiten, dürfen Sie sich 20 Spieler vor jeder Partie herauspicken, indem Sie alle Ligen in der Welt nach geeigneten Kandidaten, die für Ihr Land antreten dürfen, durchforsten. Sollte sich Ihr Team für eine Weltmeisterschaft, einen europäischen Cup, den Copa America oder irgendein anderes kontinentales Finale qualifizieren, dürfen Sie nur 20 Spieler auswählen, die als Ihr Team den ganzen Wettbewerb bestreiten müssen.

Transfers

Willkommen auf dem Transfermarkt. Um einen Spieler zu kaufen, klicken Sie zuerst den Knopf "Spielerkauf". Jetzt können Sie aussuchen, ob Sie nur Spieler aus Ihrem eigenen Land oder aus der ganzen Welt anschauen wollen, oder ob Sie den Markt gar nicht beachten möchten und sich auf einen Spieler konzentrieren, der eigentlich nicht direkt angeboten wird.

Wenn Sie Spieler aus dem Angebot des Transfermarktes kaufen möchten, klicken Sie die passende Box an. Sie können speziell nach Torwarten, Verteidigern, Mittelfeldregisseuren oder Stürmern suchen und sogar Spieler mit bestimmten Eigenschaften wie Paßspiel, Schießen, Kopfballstärke, Zweikampf, Ballkontrolle, Geschwindigkeit oder Abschlußgeschick herausfiltern, indem Sie durch Klicken die blauen Boxen mit den Optionen durchschalten. Legen Sie Ihr ungefähres Budgetmaximum über der anderen Box fest (oder belassen Sie alle drei Boxen auf "Beliebig", um die ganze Liste der verfügbaren Spieler zu sehen). Klicken Sie auf "Liste", damit die Namen erscheinen (falls dies mehr sind, als auf den Bildschirm passen, klicken Sie auf "Mehr", um weiterzuschalten). Sollte Ihnen jemand gefallen, klicken Sie den Namen an, um ein Angebot zu offerieren.
Der Angebotsbildschirm listet den Spielernamen, Wert und Ihr Angebot auf. Zum Erhöhen oder Herabsetzen Ihres Angebots schieben Sie den Cursor über den Wert, halten den Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick nach links oder rechts, bis Sie mit dem Wert zufrieden sind. Wenn Sie einen Spielertausch in das Geschäft einschließen möchten, klicken Sie auf das grüne "Plus" (+) direkt rechts daneben und eine Liste Ihrer Mannschaft erscheint. Klicken Sie den Spieler, den Sie austauschen wollen an und der Transferbildschirm wird wieder erscheinen mit dem Namen dieses Spielers unter Ihrem Angebot. Wenn Sie einen weiteren Spieler ins Angebot nehmen möchten, klicken Sie auf das grüne "Plus" (+) direkt unter dem ersten Spielernamen. Sie dürfen maximal zwei Spieler in einen Tausch einbinden.

Um Spieler wieder zurückzunehmen, klicken Sie auf die Box mit dem "Minus" (-) neben Ihrem Angebot. Falls Sie einen anderen Spieler aus dem Team Ihres Geschäftspartners fordern, klicken Sie auf das grüne "Plus" (+) unter dem Namen Ihres zuerst angeforderten Spielers. Die andere Mannschaft wird dem Geschäft entweder zustimmen, oder es ablehnen und ein weiteres Angebot zulassen oder rundweg ablehnen.

Sollten Sie es auf einen Spieler abgesehen haben, der sich nicht auf dem Markt befindet, so

www.sensiblesoccer.de



funktioniert der Erwerb ähnlich dem normalen Spielerkauf, außer daß Sie sich direkt an das jeweilige Team wenden müssen. Dies bedeutet, daß Sie im voraus wissen müssen, bei welcher Mannschaft derjenige eigentlich spielt, und daß Sie eventuell etwas mehr für ihn bezahlen müssen.

Hinweis: Wir empfehlen Ihnen, im Karrieremodus als Manager eines Klubs aus den unteren Spielklassen zu starten und Ihre Karriere dann Schritt für Schritt aufzubauen. Natürlich können Sie auch als Manager einer Top-Mannschaft starten, allerdings wird es dann viel härter sein, international erfolgreich zu bleiben.

Spiele austragen

Eine generelle Entscheidung muß für alle Spiele (Freundschaft, Selbsterstellt, Voreingestellt, Saison oder Karriere) in SWOS getroffen werden.

Sie müssen sich entscheiden, ob Sie nur das Resultat einer Partie sehen möchten, oder ob Sie durch Wahl von "Spiel" Ihr Team noch hinbiegen müssen und dann entweder selber auf den Platz gehen oder dem Drama nur nervös von der Bank aus zuschauen wollen. Das hängt von der Einstellung "Trainer" oder "Spieler/Trainer" ab.

Für eine Partie, in der Computer gegen sich selber spielt, läßt sich der Punkt "Spiel anschauen" wählen, womit Sie zu einem reinen Zuschauer werden.

Statistiken - Diese Option läßt eine Prüfung des momentanen Wettbewerbs (die aktuelle Runde ist hervorgehoben), der High-Score-Liste und aller Teams im Wettbewerb zu.

Spieler auskundschaften/hervorheben - Bevor ein Spiel angeschaut oder selbst gespielt werden kann (inkl. Trainingspartien), ist es durch den vorher angezeigten Formationsbildschirm möglich, einen Spieler des eigenen Teams oder des Gegners anzuleuchten, so daß dieser durch einen blinkenden Diamanten über seinem Kopf hervorgehoben wird. Dieses Feature kann sowohl bei Spieler- als auch Computer-kontrollierten Teams aus einer Reihe von Gründen sinnvoll sein. In Trainingsspielen behält man damit neue Spieler oder Spieler auf neuen Positionen im Auge. In Partien, die komplett vom Computer gesteuert werden, lassen sich gegnerische Spieler, die in zukünftigen Spielen gefährlich werden könnten, ausmachen. In Ihren eigenen Partien kann dies sinnvoll sein, um einen bestimmten Starspieler hervorzuheben, um zu kontrollieren, ob er den Ball wirklich so oft wie möglich bekommt.
In der Spielerliste (aufgerufen mit "Team anschauen", "Gegner anschauen" oder "Andere anschauen" suchen Sie sich einen Spieler aus und markieren ihn, indem Sie seinen Namen mit dem Feuerknopf auswählen bis der Kopf zu blinken beginnt. Nun ist er auch auf dem Platz hervorgehoben.

Das Spiel

Ein erneuter Klick auf "Spiel" zeigt eine Auflistung Ihrer Mannschaft mit einem kleinen Diagramm der von Ihnen momentan gewählten Formation. Hier können Sie Änderungen an Aufstellung, Kader oder Taktiken vornehmen; alles unter den Augen Ihres Co-Trainers. Auch die Aufstellung und die Spieler des Gegners lassen sich anschauen.
Es sollte nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen werden, daß es in ALLEN Wettbewerben möglich



ist, zwischen Trainer und Spieler/Trainer zu wechseln und die Resultate Ihres Teams Spiel für Spiel unter die Lupe zu nehmen. Auf dem Mannschaftsbildschirm vor einer Partie klicken Sie auf die Box, die anzeigt, welche Rolle Sie spielen möchten und drücken Sie Feuer, um die Optionen durchzuschalten (Vielleicht möchten Sie für Ihre Ligaspiele Trainer sein, aber in den glorreichen Pokalspielen selber auf den Platz gehen oder es interessiert Sie nur das Resultat).

FEHLERBEHEBUNG

Fragen und Antworten zum Thema Fehlerbehebung

F. SWOS kann nicht geladen werden oder stürzt mit folgender Meldung ab: „Not enough conventional memory when trying to load".

A. SWOS wurde so programmiert, daß es auf allen Systemen läuft, die Mindestspezifikation erfüllen (4 MBytes RAM, Prozessor 386+). Es wurde erfolgreich mit HIMEM, EMM386 und verschiedenen Versionen des QEMM-Speichermanagers getestet. Allerdings sind alle PCs verschieden und was auf einer Maschine läuft, muß nicht gezwungenermaßen auf der nächsten ebenfalls laufen.
SWOS benötigt mindestens 480 KByte konventionellen Speicher. Diesen Speicher können Sie folgendermaßen bereitstellen:

Starten Sie zuerst MEMMAKER von DOS aus. Tippen Sie dazu MEMMAKER /BATCH2 ein und drücken Sie die Enter-Taste. Ziehen Sie die Dokumentation zu DOS für weitere Informationen heran.

Verwenden Sie als Alternative die folgenden Schritte zur Erstellung einer Boot-Disk:
SWOS wird mit einem Boot-Disk-Programm ausgeliefert, das Ihre Startup-Dateien automatisch konfigurieren kann. Sie benötigen eine leere, formatierte Diskette bevor Sie dieses Programm starten:

CD-Version: Tippen Sie den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-Laufwerks ein (z.B. D:) und drücken Sie Enter. Geben Sie „BOOT" und erneut Enter ein. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Floppy-Disk-Version: Legen Sie Diskette 3 in Ihr Floppy-Laufwerk. Tippen Sie A:\ (oder den entsprechenden Laufwerksbuchstaben) ein und drücken Sie Enter. Tippen Sie jetzt ebenfalls „BOOT" und Enter ein und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Sollten Sie wirklich Schwierigkeiten haben, versuchen Sie Ihren Computer mit den unten aufgeführten Dateien Config.sys und Autoexec.bat zu konfigurieren. Benutzen Sie das EDIT-Programm, das bei MS-DOS mitgeliefert wird oder einen entsprechenden Texteditor, um die Dateien zu ändern (zu Details über EDIT beziehen Sie sich bitte auf Ihr DOS-Handbuch). Wenn Sie Ihre Konfigurationsdateien nicht ändern möchten, erstellen Sie eine Boot-Diskette mit dem Kommando FORMAT A: /S, kopieren danach die zwei Dateien auf die Diskette und ändern sie dort. Als Alternative können Sie natürlich auch ein Boot-Menü unter DOS 6 benutzen.

Legen Sie eine unbenutzte Diskette in Ihr Floppy-Laufwerk. In der DOS-Eingabezeile tippen Sie ein: FORMAT A: /S und folgen dann den Anweisungen. Ersetzen Sie den Buchstaben A:\ mit dem entsprechenden Laufwerksbuchstaben Ihres Computers, falls dies bei Ihnen abweichen sollte.

Wenn die Formatierung beendet ist, geben Sie A:\ ein und drücken Sie Enter. Dies bringt Sie auf das Floppy-Laufwerk.



Geben Sie jetzt COPY C:\CONFIG.SYS ein und drücken Sie Enter.
Dann tippen Sie COPY C:\AUTOEXEC.BAT und drücken nochmals Enter.

Jetzt haben Sie eine Boot-Disk erstellt. Ändern Sie in den entsprechenden Dateien die folgenden Zeilen, so daß sie den hier aufgeführten Zeilen gleichen:

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (Ihr Soundkarten-Setup)
DOS=HIGH	C:\(Ihr Setup)
DEVICE=C:\(Ihr CD-ROM-Treiber)*	C:\DOS\MSCDEX (Ihr Setup)*

* Diese Zeile gilt nur für die CD-ROM-Version.

Praktisch jeder PC kann verschiedene Befehle bezüglich des CD-ROM-Laufwerks benötigen, deswegen der Kommentar "Ihr Setup" in den obigen Zeilen. Ihre normalerweise verwendeten Konfigurationsdateien sollten die korrekten Befehle bereits beinhalten, also kopieren Sie diese entsprechend. Lesen Sie bitte alternativ die Dokumentationen, die Ihrer Soundkarte und Ihrem CD-ROM-Laufwerk beiliegen.

Schalten Sie Smartdrive ab oder verringern Sie die Größe seines Cache-Speichers. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie nur über 4 MB RAM verfügen, da Sie bereits 3 MB freien Speicher für das Spiel brauchen.

Ihre Soundkarte muß richtig eingestellt sein. Benutzen Sie INSTALL für ein korrektes Setup.

Lassen Sie die CD im Laufwerk. Sie muß während des Spiels dort verbleiben.

Wenn Sie Windows 95 benutzen, beziehen Sie sich auf die Sektion über Windows 95 weiter oben in diesem Handbuch.

F. Man hört während des Spiels keinen Sound.

A. Stellen Sie sicher, daß Ihre Soundkarte ordentlich konfiguriert ist und funktioniert, bevor Sie SWOS ausprobieren. Prüfen Sie, ob die Einstellungen für MIDI- und Digitalklang im Install-Programm auf "Ein" stehen. Stellen Sie sicher, daß Ihre Soundkarte korrekt mit dem SWOS Install-Program konfiguriert wurde.

F. Man hört während des Spiels Soundeffekte und Musik, aber keine Sprache.

A. Sollten Sie nur 4 MB RAM besitzen, wird keine Sprache abgespielt und Sie hören nur eine Anzahl von Soundeffekten im Spiel. Wenn Sie über 8 MBytes RAM verfügen, erhalten Sie den vollen Sound mit allen Effekten und Spielkommentaren. Besitzer der Diskettenversion können ebenfalls keine Sprache hören.

Sollte Ihr System die eben erwähnten Eigenschaften haben, müssen Sie eventuell zusätzlichen Speicher freimachen. Schließen Sie zuerst SMARTDRV.EXE in der Autoexec.bat aus. Falls dies noch nicht hilft, folgen Sie den oben erwähnten Anweisungen zum Erstellen einer Boot-Disk.

F. Nach Konfiguration der Soundkarte und Kalibrierung des Joysticks kann man SWOS spielen. Wenn man aber die Soundkarten-Einstellungen ändern möchte, läßt das Installationsprogramm keine Änderung über die Menüs zu. Muß man das Spiel neu installieren, um diese Einstellungen zu ändern?



A. Sie können die Soundkarten-Einstellungen ohne das Installationsprogramm ändern. Wechseln Sie dazu ins SWOS-Verzeichnis und geben Sie dann SOUND /H und Enter ein. Dies bringt Sie auf einen Installationsbildschirm für die Soundoptionen.

F. Das Spiel läßt sich nicht in ein Unterverzeichnis installieren. Die Fehlermeldung "File not found" erscheint.

A. Dies tritt auf, wenn Sie versuchen das Spiel in ein Unterverzeichnis (wie etwa C:\Games\) zu installieren. Sie müssen zuerst ins Root-Verzeichnis Ihrer Festplatte installieren und können dann das gesamte SWOS-Verzeichnis manuell in ein anderes Unterverzeichnis verschieben.

F. Jedesmal, wenn man SWOS startet, erhält man die Fehlermeldung "Bad command or file name".

A. Sie müssen das Spiel neu installieren. Stellen Sie vorher sicher, daß Sie genug Platz auf Ihrer Festplatte haben. Eventuell müssen Sie einige alte, unbenutzte Programme, Dateien oder Demos löschen.

F. Nachdem man von Windows 95 in den DOS-Modus zurückgeschaltet hat, ist es nicht mehr möglich, die Soundkarte zu konfigurieren. Es erscheint die Fehlermeldung: „ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND".

A. Klicken Sie auf den START-Knopf von Windows 95, dann auf PROGRAMME und schließlich auf MS-DOS. Nun rufen Sie die Installation erneut auf und konfigurieren den Sound.

F. Nach einer Installation kann man auf Sound klicken, um die Audiokarte einzustellen, aber das Programm stoppt und der Bildschirm wird schwarz.

A. Versuchen Sie den Sound manuell einzustellen, indem Sie SOUND /H im Verzeichnis C:\SWOS eintippen.

F. Nach der Konfiguration und während das Spiel lädt erhält man die Meldung: "Unable to load dig.ini and midi.ini".

A. Dies tritt auf, wenn keine Soundtreiber installiert sind oder momentan keine Soundkarte im Computer steckt. Sollten Sie doch eine Soundkarte eingebaut haben, starten Sie Install und stellen Sie den Sound richtig ein.

F. Auf dem Konfigurationsbildschirm erscheint die Meldung: "Access Denied - disk is full or write protected", wenn man versucht zu speichern.

A. Dies kann daran liegen, daß die Konfigurationsdatei Setup.dat schreibgeschützt ist. Im Verzeichnis C:\SWOS sollten Sie folgendes eintippen: ATTRIB -R SETUP.DAT und Enter drücken. Danach können Sie das Installationsprogramm erneut starten und jetzt dürfte sich die Konfiguration auch speichern lassen.

F. Immer, wenn man das Spiel startet, taucht die Meldung "DOS 4GW Protected Error. divide stack overflow" auf.

A. Ändern Sie die Soundkarten-Einstellungen über das Sound-Setup auf „SoundBlaster Pro". „Midi music" sollte ebenfalls auf „SoundBlaster Pro (old version) or 100% compatible" und „Digital Audio" auf „SoundBlaster Pro or 100% compatible" eingestellt sein. Wenn der Fehler dann immer noch



auftritt, probieren Sie verschiedene Soundkartentreiber aus und stellen Sie immer ein gleiches Pärchen ein. Unterschiedliche Vorgaben führen nicht zum Erfolg.

F. Bei Spielstart wird der Bildschirm schwarz, und das Spiel stürzt ub.

A. Stellen Sie sicher, daß sich auf Ihrem System kein anderes DOS4GW.EXE befindet. Sie sollten eine Boot-Disk erstellen und die Zeile, die mit PATH C:\;... beginnt, durch PATH C:\SWOS;... ersetzen. Dadurch wird SWOS ausschließlich im eigenen Verzeichnis nach DOS4GW.EXE suchen.

F. SWOS läuft zu langsam.

A. SWOS bestimmt die Geschwindigkeit Ihres PCs automatisch und lädt entsprechend die "Voll"- oder "Halb"-Version. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden ist die Anzahl der Farben, die während des Spiels bei der "Halb"-Version auf die Hälfte reduziert ist. Dies betrifft in keiner Weise den Spielablauf, aber es ermöglicht SWOS auch auf langsameren PCs (speziell solche ohne VESA-Local-Bus- oder PCI-Grafikkarte) in akzeptabler Geschwindigkeit zu laufen. Sollte SWOS Ihren PC-Speed-Wert nicht korrekt feststellen, kann es passieren, daß die "Voll"-Version geladen wird, obwohl die "Halb"-Version angebracht ist. Dies bedeutet, daß SWOS langsamer läuft als es sollte. In diesem Fall können Sie SWOS über das Kommando SWS /H zwingen, die "Halb"-Version zu laden.
Wenn Sie einen Computer unterhalb der 386DX40-Grenze besitzen, dürfte SWOS selbst im "Halb"-Modus nicht mit akzeptabler Geschwindigkeit laufen, außer Sie verfügen über eine VESA- oder PCI-Grafikkarte. Allerdings ist es ziemlich unwahrscheinlich, daß ein 386er-PC mit einer solchen Grafikkarte ausgerüstet ist.

F. SWOS läßt sich unter Windows nicht einstellen oder will nicht starten.

A. SWOS läßt sich nicht unter Windows starten, sondern nur unter Windows 95. Sollten Sie eine frühere Version von Windows besitzen, müssen Sie vor einem Start von SWOS zu DOS zurückgehen. Es wird empfohlen, daß Sie ausschließlich DOS hochfahren, wenn Sie SWOS spielen möchten. Wenn Sie Windows 95 besitzen, beziehen Sie sich auf den Abschnitt über Windows 95 weiter vorne in diesem Handbuch.

F. Das OK-Kästchen taucht auf dem Mannschaftsaufstellungsbildschirm nicht auf.

A. Sie müssen Ihr Team umstellen. Markieren Sie dazu den untersten Spieler auf der Teamliste und bewegen Sie dann den Cursor auf den Kopf des Spielers. Wenn Sie jetzt den Feuerknopf drücken, lassen sich alle Spieler Ihres Teams durchschalten. Sollten Sie nicht über genügend Spieler verfügen, werden Ihnen automatisch Ausleihspieler zur Verfügung gestellt. Ebenso gilt es verletzte und gesperrte Spieler zu ersetzen. Danach dürfte der OK-Knopf erscheinen und Sie können weiterspielen.

ALLGEMEINE PROBLEME

F. Was soll man im Taktik-Editor einstellen?

A. Im Taktik-Editor ist das Spielfeld in 35 Bereiche aufgeteilt. Jeder Spieler hat bestimmte Fähigkeiten mit denen er zum Spiel beitragen kann, allerdings nur, wenn er sich in einem passenden Bereich des Spielfeldes befindet. Das bedeutet technisch gesehen, daß zum Beispiel die Fähigkeiten eines Verteidigers, der vor dem gegnerischen Tor plaziert ist, im Bereich Körperattacke rapide gegen Null sinken werden. Er wird mit seinen Fähigkeiten im Bereich Körperattacke 0 Punkte zu den Gesamtwerten des Teams beitragen, weil diese Fähigkeiten im gegnerischen Strafraum vergeudet



sind. Was noch hinzukommt, er spielt jenseits seiner Position, was einen negativen Einfluß auf seine eigene Leistung hat. Dies ist wichtig, weil dadurch nicht nur seine eigene Leistung auf dem Spielfeld verschlechtert wird, sondern auch jegliche Aufrechnung für das gesamte Team, die der Computer durchführt. Im Karrieremodus kann der Wert eines Spielers dadurch ebenfalls langfristig beeinträchtigt werden, weil der Spielerwert entsprechend fällt, wenn Sie auf einer unpassenden Position bestehen. Sollten Sie im Gegensatz dazu einen Spieler optimal positionieren, so daß seine individuellen Fähigkeiten maximal genutzt werden, ist ein langsamer Anstieg seines Wertes zu beobachten.

Es gibt mehrere Faktoren, die den Beitrag eines Spielers bestimmen: Seine individuellen Fähigkeiten in Verbindung zum Bereich des Spielfelds in dem er sich aufhält (z.B. Abschlußgeschick ist vorm gegnerischen Tor nützlich), seine Nähe zum Ball, wie weit er sich jenseits seiner angestammten Position befindet und ob er von eigenen Mannschaftskameraden umgeben ist oder nicht. Außerdem wird die Wahrscheinlichkeit berechnet, mit der er eine Position rechtzeitig erlaufen kann, wenn er von einer anderen Feldposition kommt, von wo er gestartet ist, als der Ball in den aktuellen Bereich gespielt wurde. Ein Verteidiger sollte am meisten Punkte machen, wenn er aktiv das eigene Tor verteidigt und Körperattacken ansetzt. Sowie sich der Ball am anderen Ende des Spielfelds befindet, halbiert sich sein Leistungsbeitrag.

Mit diesen Informationen im Hinterkopf sollten Sie am besten Ihre Mittelfeldspieler immer etwas hinter dem Ball halten. Versuchen Sie die Flügelspieler dem Ball bis zu einem gewissen Grad nachlaufen zu lassen. Auf den Außenpositionen ist Geschwindigkeit der entscheidende Faktor - ein schneller Spieler wird hier einen hohen Beitrag leisten. Sehen Sie zu, daß die Rückraumspieler den Ball druckvoll nach vorne verfolgen und auf die Flügel passen. Bedenken Sie, daß Sie "Flip ein" benutzen, um bei Verschieben eines Spielers die anderen passend mitzubewegen.
Wenn Sie bemerken, daß einer Ihrer Rückraumspieler sehr gut im Abblocken ist, während ein anderer damit noch Schwierigkeiten hat, dann sollten Sie den besseren Spieler ein wenig nach vorne verschieben und den anderen zurücknehmen, damit ein Ausgleich entsteht. Für Ihre Stürmer - vorausgesetzt Sie haben mindestens zwei - ist es am besten, wenn Sie einen etwas zurückhalten, damit er seinen Vordermann bedienen kann. Auch im richtigen Fußball wird oft so gespielt; außerdem haben Sie den Vorteil, daß der leicht zurückhängende Spieler immer etwas näher zum Ball steht und so einen höheren Beitrag leistet. Schlüsselhaft ist hier die Nähe zum Ball.

F. Was passiert, wenn man einen anderen Spieler kauft?

A. Bei Kauf eines anderen Spielers wird dieser fast zwangsläufig ein anderes Spektrum vonFähigkeiten besitzen als Ihre eigenen Jungs. Sollten Sie ihn also gegen einen Spieler aus Ihrer Aufstellung austauschen, so müssen Sie auch Ihre Taktik etwas anpassen, um die entsprechenden Fähigkeiten in diesem Bereich des Spielfelds zu nutzen. Die Idee dahinter ist mehr aufs Management orientiert und soll zum Nachdenken über die Mannschaft anregen. Wenn Sie es genau nehmen wollten, was Ihnen in der Realität natürlich schwerfallen würde, müßten Sie Ihre Taktik vor jedem Spiel leicht anpassen, je nachdem welchen Gegner Sie vor sich haben.

F. Wie plant man am leichtesten eine Strategie gegen andere Mannschaften?

A. Die Fähigkeiten des gegnerischen Teams beeinflussen kaum den Beitrag der eigenen Spieler. Ob Sie sich also mit nur zwei Verteidigern gegen fünf Angreifer behaupten, oder ob Sie ebenfalls fünf Verteidiger brauchen, hat keinen Einfluß auf die Bewertung. Alles hat nur damit zu tun, wie gut Ihr



eigenes Team spielt und nicht wie stark der Gegner ist. Scheuen Sie vor allem nicht vor Formationswechseln zurück. Wenn Sie zehn Minuten vor Schluß 1:0 führen, sollten Sie alles in die Verteidigung werfen. Das funktioniert.

F.Wie steigert man die Leistung des eigenen Teams?

A. Wer den Taktik-Editor ausgiebig benutzt, kann sein Team entscheidend verbessern. Die meisten Benutzer, die das Spiel gekauft haben, werden sich vielleicht nicht mit Taktiken herumschlagen wollen und sich auf die Standardformation beschränken. Während der ersten Arbeit mit dem Prototyp von SWOS testeten wir Norwich City, das einen Gesamtwert von 14 "unsichtbaren Computerpunkten" besaß. Ohne einen einzigen Spieler zu kaufen, waren wir in der Lage das Team bis auf 21 "unsichtbare Computerpunkte" hochzuschrauben, nur durch Herumprobieren mit verschiedenen Taktiken. Es entstanden zusätzliche 50 Prozent an "unsichtbaren Computerpunkten" und das Team wurde stärker als Liverpool. Immer wenn der Co-Trainer Ihnen einen "großen Haken" am oberen Rand des Mannschaftsblattes gibt, bedeutet dies eine Verbesserung des Teams um einen "unsichtbaren Computerpunkt". Gehen Sie also auf die Jagd nach diesen Haken und meiden Sie die "großen Kreuze" wie die Pest.

F. Wie kann man das Endergebnis eines reinen Trainer-Spiels vorhersagen?

A. Jeder Spieler trägt einen gewissen Anteil zur Gesamtbewertung des Teams und damit zum Spielergebnis bei. Die Summe der "unsichtbaren Computerpunkte" des einen Teams wird mit der Summe des anderen Teams verglichen und daraus das Resultat der Partie ermittelt. So sollten Sie sich Ihre Mannschaftsaufstellung anschauen, die Beiträge der einzelnen Spieler einschätzen, um dann die "unsichtbaren Computerpunkte" für die gesamte Mannschaft abschätzen zu können. Wenn Sie dann noch die gesamten "unsichtbaren Computerpunkte" des Gegners schätzen, erhalten Sie eine fundierte Vermutung über den wahrscheinlichen Ausgang der Partie. Die Mannschaft mit der höheren Gesamtpunktzahl in der Bewertung wird eher gewinnen oder zumindest unentschieden spielen - eine Niederlage scheint unwahrscheinlich. Aber es gibt noch andere Faktoren, die auf das Resultat Einfluß nehmen, wie etwa der Heimvorteil und ein Zufallsfaktor, der einer berechneten Anzahl von "unsichtbaren Computerpunkten" zu- oder abgerechnet wird. Man könnte als Beispiel Manchester United und York City heranziehen. Wenn York in diesem Fall eine sehr hohe Zufallszahl erwischt und die von Manchester sehr niedrig oder sogar negativ ist, dann kann es passieren, daß York den Favoriten schlägt. Natürlich ist dies relativ selten der Fall. Die grundsätzliche Strategie besteht darin, die Bewertung des eigenen Teams so hoch wie möglich zu bekommen.



TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:
Dienstags, mittwochs und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-278 55 306
Sie können uns auch gerne schreiben:

Warner Interactive Entertainment
Germany GmbH
Kundenservice
Lachnerstraße 2
22083 Hamburg

Falls Sie eine defekte Disk haben, schicken Sie bitte nur die Disk ohne Handbuch oder Verpackung zurück, falls nicht ausdrücklich anders gefordert.

Wenn Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, wäre es gut, wenn Sie alle Details Ihrer AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien griffbereit vorliegen haben (diese Dateien finden Sie im Wurzelverzeichnis Ihres Rechners), außerdem alle anderen System-relevanten Details wie die Herstellernamen Ihre Sound- und Grafikkarten.

GARANTIE

Warner Interactive garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Produkts für die Dauer
von 90 Tagen ab Kaufdatum (die Garantiezeit) bei normalem Gebrauch, daß das Medium, auf dem das Softwareprogramm gespeichert wurde, frei von Material- und Herstellungsschäden ist. Während dieser Garantiezeit werden defekte Medien kostenlos ersetzt, wenn das Originalprodukt zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufbeleg an den Ort des Verkaufs zurückgebracht wird. Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren normalen Rechten undberührt diese nicht.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf die Softwareprogramme als solche, die "wie vorliegend" geliefert werden, und bezieht sich auch nicht auf Medien, die verkehrt behandelt, beschädigt oder übermäßiger Beanspruchung ausgesetzt wurden.



SENSIBLE SOFTWARE È FIERA DI PRESENTARE
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EDIZIONE 96/97

CONTENUTO

INTRODUZIONE 100
COME INSTALLARE E CARICARE LA VERSIONE PER PC 101
Configurazione richiesta 101
Installazione 103
Configurazione del sonoro 104
Caricamento 105
Windows 95 106
COME GIOCARE 110
Controllare i calciatori 110
ALTRI COMANDI 112
La panchina del Manager 112
ULTERIORI COMANDI DI TASTIERA 113
IL MENU PRINCIPALE 113
Editare le tsttiche 114
Suggerimenti e consigli 116
Inserire la squadra personalizzata 116
Clips 117
Opzioni 117
FISCHIO DI INIZIO! 118
Amichevole 118
Competizione Personalizzata 118
Gara Predefinita 118
Stagione 119
Carriera 119
Squadra 121
Trasferimenti 123
Gioco di partita 123
La partita 124
MESSA A PUNTO 124
RINGRAZIAMENTI 164

INTRODUZIONE

Dapprima c'era il calcio della Sensible. Poi la Sensible te ne ha offerto un mondo intero. Ora, c'è Sensible World of Soccer edizione 96/97!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Sensible World of Soccer edizione 96/97 (SWOS) della Sensible è un gioco del calcio a gestione completa e per sale giochi da 1 a 64 giocatori. Basato su Sensible Soccer, questo gioco elettronico

SWOS United e.V.



su campo comprende alcuni cambiamenti nei sistemi di contrasto/colpi di testa/passaggi/intercettazione e parate. Inoltre, ai singoli calciatori sono state attribuite in misura diversa sette differenti particolari abilità nei passaggi, colpi di testa, contrasti, controllo del pallone, potenza di tiro, velocità e conclusione e SWOS comprende in pratica ogni squadra professionista ed incontri di coppa e campionato nel mondo. Le statistiche personali di tutti gli oltre 26.000 calciatori veri compresi in questo gioco sono estremamente accurate. Potrai inoltre scegliere se essere un calciatore, un allenatore o un calciatore-allenatore di una qualsiasi delle oltre 1500 squadre in una qualsiasi delle oltre 146 partite preselezionate o competizioni personalizzate. Se sei l'unico a giocare in Carriera, puoi persino gestire una o più squadre nel corso di una carriera di 20 stagioni e portare la tua squadra fino alla Finale della Coppa Europa. Il tuo obiettivo finale nel modo Carriera è quello di raggiungere il vertice come manager fino a che non ti sarà offerta la possibilità di gestire la tua Nazionale!. In questa Edizione Speciale del Campionato Europeo, potrai anche prendere parte al campionato di quest'anno, e tutte le squadre e le caratteristiche del primo girone sono riprodotte fedelmente.

Istruzioni di caricamento Amiga

- Se l'Amiga è acceso, spegnilo.
- Inserisci il disco di Sensible World of Soccer 96/97 nell'unità disco (DF0).
- Accendi l'Amiga e Sensible World of Soccer 96/97 si caricherà.
- Quando segnalato, inserisci il disco due nell'unità disco (se possiedi due unità, inserisci il disco due nell'unità due).

COME INSTALLARE E CARICARE LA VERSIONE PER PC

Configurazione richiesta

Computer:IBM 486 o altro computer compatibile al 100%. Si raccomanda l'uso di un modello 486DX 50 o versioni superiori.
Sistema: MS-DOS 5.0 o versione superiore. Con Windows 95, sarà svolto come un'applicazione DOS. Non sostiene il software di compressione dell'hard disk.
Memoria: Sono richiesti 4 Mb. Per riprodurre l'effetto voce, si raccomandano 8 Mb.
Grafiche: Si richiede l'uso di una scheda video 256 Colour VGA compatibile. Si raccomanda l'uso del VESA o del PCI Bus.
Hard Disk: 20 Mb liberi (12 Mb per la versione su floppy).
Schede sonore: Si richiede l'uso di una scheda sonora digitale per l'effetto voce / FX. Sostiene Midi Music.
CD-ROM: Si richiede velocità doppia o maggiore. MSCDEX v.2.1 o versione superiore.
Floppy: Si richiede un'unità hard disk da 1.44 Mb.
Schede audio prese in carico: Soundblaster / Pro / 16 / AWE (e compatibili al 100%), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System (o compatibili al 100%), ESS ES688, ESS FM, Adlib (o compatibili al 100%), Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Comandi presi in carico: Tastiera e joystick per PC
Musica CD: È possibile ascoltare musica indipendentemente dal gioco. È sufficiente inserire il CD in un qualsiasi CD player convenzionale e selezionare il brano. 2.

NOTA.- Il brano *n. 1 contiene i dati di computer e se ascoltata attraverso un convenzionale CD player audio, può danneggiare gli altoparlanti. Per questo motivo, si consiglia di non suonare* il brano *1.*

www.sensiblesoccer.de



Installazione
Tutte le schermate di installazione possono essere esplorate usando il cursore (freccia) sulla tua tastiera.

Versione CD-ROM:

- Accendi il tuo computer ed assicurati di essere al segnale di pronto DOS (Es. C:\>)
- Inserisci il tuo SWOS versione CD-ROM nella tua unità CD-ROM.
- Entra nel sistema CD-ROM seguendo la prassi usuale. Per esempio, se il tuo CD-ROM è collegato all'unità D, digita D: quindi premi <Return>
- Al segnale D:\>, scrivi INSTALL e premi <Return>
- Scegli dal menu la versione di linguaggio che vuoi installare. A questo punto apparirà la Schermata di Installazione.

Versione Floppy Disk:

- Accendi il tuo computer ed assicurati di essere al segnale di DOS (Es. C:\>)
- Inserisci il disco 1 del tuo SWOS nella tua unità floppy da 3.5" e 1.44Mb.
- Entra nel sistema del floppy seguendo la prassi usuale. Per esempio, se la tua unità floppy è l'unità A, digita A: quindi premi <Return>.
- Quando appare il segnale di pronto A:\>, scrivi INSTALL e premi <Return> .
- Scegli dal menu la versione di linguaggio che vuoi installare. A questo punto apparirà la Schermata di Installazione.

NOTA: A meno che tu non stia usando Windows '95, dovrai passare da Windows a DOS. Non cercare di far passare SWOS attraverso l'interprete interattivo DOS in Windows.

La Schermata di Installazione
Questa schermata si divide in due sezioni. A sinistra vedrai un Menu che elenca diverse opzioni. A destra c'è una casella più grande. Le informazioni contenute in questa casella cambiano quando selezioni le varie opzioni del Menu. Dopo che i Menu sono stati usati, la casella passa automaticamente per difetto a System Information (Informazioni di sistema).

Informazioni di sistema
Questa schermata ti mostrerà le informazioni di sistema più giuste per il tuo computer:

Elaboratore: Per giocare con il SWOS, hai bisogno come minimo di un elaboratore 486. E' preferibile usare un 486 o un Pentium. Per risultati ottimali, dovresti usare un elaboratore molto veloce.

Indice di velocità del PC: più alto il numero di Indice, migliore sarà la resa del SWOS sul tuo sistema.

Indice di velocità video: Questo indice ti dice la velocità con cui il tuo PC elabora le grafiche. Le schede video Bus PCI o VESA Local (VL) generalmente producono una velocità maggiore rispetto a quella delle schede ISA. Se usate in DOS, alcune schede accelerate per Windows (come la gamma S3)



non sono così veloci come lo sono in Windows. Questo ovviamente influenza la velocità con cui si esegue il gioco.
SWOS usa le due letture di Indice di Velocità (PC e Video) per calcolare l'efficienza del suo funzionamento sul tuo computer. Il risultato di questo calcolo decide se caricare la versione 'ridotta' o 'completa'. L'unica differenza tra queste due versioni è che nella versione 'ridotta' il numero dei colori visualizzati duranti una partita è minore. Questo non influenza affatto il gioco ma consente ai PC più lenti (soprattutto quei PC sprovvisti di schede video Bus VESA Local (VL) o PCI) di far funzionare il SWOS ad una velocità accettabile. Per ulteriori informazioni fai riferimento alla sezione CARICAMENTO.

Versione DOS: Per giocare a SWOS, si richiede un DOS versione 5 o superiore.

Memoria libera DOS: Questo ti mostra la parte libera della porzione inferiore di memoria da 640k. Per operare il SWOS, la memoria libera deve essere superiore a 491520 bite.

Versione XMS: Indica il numero di versione dell'unità di memoria estesa. Viene indicato solo a scopo di riferimento.

Memoria libera XMS: Questo indica la quantità totale di memoria libera nel tuo sistema. Per operare il SWOS, la memoria libera deve essere superiore a 3154k. Se la tua memoria XMS è pari a 8 Mb, potrai ascoltare il commento alla partita in diretta ed altri effetti sonori.

Se uno qualsiasi di questi valori non corrisponde al minimo richiesto dal SWOS, è impossibile operare il gioco. Comunque, non tutto è perduto. Per cambiare questi valori, fai riferimento alla sezione Messa a punto di questo manuale.

INSTALLAZIONE

Importante notare che molti termini usati in questo manuale si riferiscono ad una installazione DOS. Gli utenti di Windows 95 possono fare riferimento alla sezione intitolata "Windows 95".

Selezionando Install copierai il SWOS sul tuo hard disk. Segui le istruzioni che appaiono sul video (tipo, cambia il disco). Puoi scegliere su quale via di accesso (indice) installare il SWOS. Se dopo l'installazione fai passare nuovamente il programma di Install dall'hard disk, l'opzione di Install non sarà più disponibile in quanto il programma sa che è già stato installato.

Se stai installando la versione CD, non rimuovere il CD dall'unità con il gioco in funzione perchè il caricamento dei dati dal CD prosegue anche quando il gioco è attivato.
Configurazione

Selezionando **Configure (Configurazione)** si richiama un sub-menu da cui è possibile scegliere una delle opzioni che seguono:

Sound Device (Sonoro): Questa opzione ti consente di configurare la scheda del sonoro da usare con il SWOS. Per ulteriori dettagli, fai riferimento alla sezione Configurazione della Scheda del Sonoro di questo manuale.



Control (Comandi): Questa opzione di consente di scegliere un'unità di comando da usare con il SWOS. Puoi scegliere la tastiera (soltanto 1 giocatore), il joystick e tastiera (1 o 2 giocatori) o 2 joystick (soltanto due giocatori).

Keyboard (Tastiera): Selezionando la Tastiera il gioco è aperto ad un solo giocatore. Lo schermo ti chiederà di scegliere i tuoi tasti preferiti: importante ricordare che alcuni tasti preselezionati (come ad esempio P per Pause) non possono essere selezionati come tasti di comando. La sezione ULTERIORI COMANDI DI TASTIERA dà l'elenco completo di tutti questi tasti.

Joysticks: Se hai intenzione di usare i joystick dovrai calibrarli. Il pulsante del secondo joystick è usato per selezionare la panchina durante una partita. Se vuoi usare il modo due giocatori/due joystick, avrai bisogno di installare nel tuo computer una scheda gioco a due porte, un cavo "multiplo" del joystick (che consente di collegare due joystick ad una sola porta di collegamento del gioco elettronico) oppure un joystick che "emula" la tastiera.
Selezione di "Save": Ti consente di salvare le selezioni di configurazione.

View Readme (Leggimi): Questa opzione porta sullo schermo tutte le informazioni dell'ultimo minuto a proposito del gioco elettronico. Leggi le informazioni contenute in questo file, sono tutte molto importanti.

View Autoexec.bat.: Il file autoexec.bat è uno di quei file che configura il tuo PC quando questo è acceso. Se il SWOS non funziona, potrai aver bisogno di editare questo file. La procedura di edizione è spiegata alla sezione Configurazione di questo manuale.

View Config.sys: Il file config.sys è un altro di quei file che configura il tuo PC quando questo è in funzione. Se il SWOS non funziona, potrai aver bisogno di editare questo file. La procedura di edizione è spiegata alla sezione Configurazione di questo manuale.

Exit: Lascia il programma di Install e torna a DOS.

Configurazione del sonoro
Per operare SWOS in modo giusto, è importante che la tua scheda sonora sia predisposta correttamente. In caso contrario potrebbe verificarsi l'assenza o la distorsione del sonoro, oppure il SWOS potrebbe subire danni! Assicurati che la tua scheda sonora sia installata, predisposta e funzionante prima di dare inizio alla configurazione del SWOS. (Per una corretta installazione e predisposizione della scheda sonora fai riferimento alle istruzioni del suo manuale).

La schermata di servizio della Configurazione del Sonoro inizialmente è divisa in due sezioni. La sezione "Attuale Configurazione del Sonoro" ti dice quale scheda sonora del SWOS è attualmente configurata all'uso. Il SWOS usa due tipi di sonoro. Musica MIDI e audio digitale (per effetti sonori e dialogo). Ambedue i tipi di sonoro devono essere configurati per l'uso della corretta scheda del sonoro.

Opzioni di configurazione:
Select and configure MIDI music drivers (Selezione e configurazione dei piloti di musica MIDI):



Questa opzione consente di scegliere quale tipo di scheda sonora sarà usata per suonare musica durante un gioco (coloro che hanno un CD-ROM potranno ascoltare musica Digital anche durante l'introduzione). Sullo schermo appare un elenco delle schede sonore supportate. Per aiutarti a fare la scelta giusta, lo schermo ti dà una descrizione di ciascuna scheda. Una volta che hai scelto una scheda, il programma cercherà di verificare l'esistenza di quella scheda all'interno del tuo sistema. Nella maggior parte dei casi è sufficiente selezionare la configurazione automatica, comunque assicurati di aver letto le informazioni sullo schermo che ti aiuteranno ad individuare qualsiasi potenziale problema. Se la configurazione automatica non funziona, dovrai predisporre la scheda manualmente. Per ulteriori dettagli fai riferimento a Help ed alla documentazione allegata alla tua scheda sonora. Per completare il procedimento di configurazione, scegli Select.

Select and configure digital audio driver (Selezione e configurazione del pilota audio digitale): Questa opzione consente di scegliere quale tipo di scheda sonora sarà usata per l'audio digitale durante SWOS. L'audio comprende effetti sonori su tutte le versioni e sulla versione CD-ROM comprende il dialogo e la musica di introduzione. Sullo schermo appare un elenco delle schede sonore supportate. Per aiutarti a fare la scelta giusta, lo schermo ti dà una descrizione di ciascuna scheda. Una volta che hai scelto una scheda, il programma cercherà di verificare l'esistenza di quella scheda all'interno del tuo sistema. Nella maggior parte dei casi è sufficiente selezionare la configurazione automatica, comunque assicurati di aver letto le informazioni sullo schermo che ti aiuteranno ad individuare qualsiasi potenziale problema. Se la configurazione automatica non funziona, dovrai predisporre la scheda manualmente. Per ulteriori dettagli fai riferimento a Help ed alla documentazione allegata alla tua scheda sonora. Per completare il procedimento di configurazione, scegli Select.

No **MIDI music (Senza musica MIDI):** Scegli questa opzione se non vuoi ascoltare la musica del gioco o se la tua scheda sonora non è supportata.

No **Digital Audio (Senza audio digitale):** Scegli questa opzione se non vuoi ascoltare l'audio digitale o se la tua scheda sonora non è supportata.
Done (Fatto): Scegli questa opzione per terminare il procedimento di configurazione del sonoro.

Loading (Caricamento): Per caricare SWOS devi prima cambiare all'indice dell'hard disk su cui è stato installato il gioco. Per esempio, dal segnale di pronto DOS dovrai digitare CD\SWOS\ e quindi premere <Enter>.

Se hai la versione CD-ROM, assicurati anche che il CD-ROM SWOS sia inserito nella tua unità CD-ROM.

Adesso digita SWS e premi <Enter>, quindi segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

SWOS rileva da solo la velocità del tuo computer e si regola di consequenza. Comunque se pensi che la velocità non sia giusta, puoi intervenire manualmente forzando il SWOS a caricare in uno dei suoi modi grafici scrivendo i seguenti comandi al segnale di pronto DOS.

SWS/F - Questo comando carica la versione 'Completa' di SWOS

SWS/H- Questo comando carica la versione 'Ridotta' di SWOS



La versione 'Ridotta' del SWOS si limita semplicemente a ridurre il numero di colori visibili durante le sequenze di un 'incontro', e non riduce in alcun modo l'efficienza del gioco. Le altre schermate del gioco appaiono sempre nella tavolozza 'Completa' dei colori.

Windows 95

Con il sistema operativo Windows 95, SWOS si esegue come un'applicazione DOS. Se vuoi usare SWOS con Windows 95, dovrai avere a disposizione almeno 12 Mb di memoria.

Nota che SWOS girerà meglio in DOS che in Windows.

1. Accendi la macchina e carica Windows 95
2. Inserisci il CD-ROM o il dischetto nell'unità.
3. Clicca il pulsante AVVIO sulla barra dei compiti.
4. Clicca sull'icona ESEGUI.
5. Digita D:\Setup [invio] dove D: è la lettera del dischetto del CD-ROM. Se l'unità è A:, dovresti digitare A:\ [invio].
6. Seleziona la lingua in cui desideri installare.
7. Scegli la directory su cui installare.
8. SWOS verrà installato sul disco fisso e poi verrà eseguita la videata di installazione (come descritto in precedenza nel manuale). Se utilizzi dei dischetti devi cambiare disco quando segnalato dal programma di installazione.
9. Il programma di installazione crea una cartella SWOS nella cartella PROGRAMMI sul menu AVVIO di Windows 95. Per eseguire SWOS, clicca sul pulsante AVVIO, poi clicca sull'icona della cartella PROGRAMMI e infine sulla cartella Sensible World of Soccer 96-97. All'interno troverai 3 icone. Per eseguire SWOS, clicca su Sensible World of Soccer 96-97. Per eseguire la versione a 16 colori di SWOS, clicca su Sensible World of Soccer e clicca su INSTALLA per eseguire il programma di installazione e configurazione.

Nel caso si verifichino problemi quando provi a passare il gioco in Windows 95, (es. SWOS non carica), prova quanto segue:

Windows '95 - Assistenza tecnica, consigli e suggerimenti

Windows '95 supporta molti modi diversi di far passare un software. Quanto segue sono i nodi più comuni per risolvere problemi di memoria, sonoro e CD:

Shell di DOS

La shell di DOS in windows è un ottimo sistema per liberare spazio di memoria perchè invece di riaccendere/inizializzare direttamente a DOS, sarai in grado di usare le caratteristiche di Windows '95. Usando il comando 'REM'(RICORDA) sulle righe elencate nelle files di config.sys e autoexec.bat, potrai escludere ogni pilota normale come il CD e l'audio. Durante l'inizializzazione, Windows '95



individua automaticamente tutti i dispositivi e li usa nel modo più appropriato, da qui l'espressione accendi e gioca. Poichè fai passare MS-DOS da Windows (Windows è ancora attivo sullo sfondo) potrai sfruttarlo a tuo vantaggio. Rimuovendo i piloti dei dispositivi, puoi liberare molta memoria e riuscire a far passaer SWOS. Puoi persino scollegare TUTTI i piloti, ma potresti finire con l'avere meno memoria di prima!.

Arresto in modo MS-DOS

Arrestare in MS-DOS da Windows è un ottimo sistema per far passare SWOS quando la memoria a disposizione è limitata oppure hai problemi di sonoro. Allo stesso modo in cui normalmente crei un disco di innesto, puoi editare i files di config.sys e autoexec.bat. Attento, questi files sono gli stessi usati dal sistema per inizializzare il computer, pertanto è meglio "REM" (RICORDARE) le righe piuttosto che cancellarle.

Ecco alcuni consigli per gestire la memoria:

Config.sys

Sulla riga che si riferisce al pilota EMM386.EXE dovresti aggiungere quanto segue: (tutti gli altri dovranno essere cancellati)
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF

NOTA: Se il computer si arresta improvvisamente mentre carica, rimuovi I=E000-EFFF e ri-inizializza la macchina.

Il comando RAM consente al tuo computer di caricare i programmi nella parte superiore della memoria. I=E000-EFFF specifica al computer l'indirizzo di memoria da usare per caricare i programmi nella parte alta. _ una tecnica molto efficace per liberare spazio nella memoria convenzionale.

Autoexec.bat

Sulla riga che carica il pilota MSCDEX.EXE aggiungi l'istruzione /E alla fine.
Il comando /E consente a MS-DOS di caricare la memoria intermediaria del CD nella parte superiore della memoria, liberando una piccola porzione della memoria convenzionale.

Segnale di pronto MS-DOS soltanto

Premendo F8 quando appare il messaggio "Starting Microsoft Windows 95", sullo schermo apparirà un menu che elenca opzioni diverse di inizializzazione. Ci sono circa 6 opzioni, a meno che tu non abbia programmato il computer per un collegamento a rete o Multiboots ecc. L'Opzione 6 sia chiama Segnale di Pronto soltanto. Questo innesca il computer direttamente al segnale di pronto, aggirando le files di startup di Windows. Per far passare MS-DOS senza alcuna interferenza da uno dei piloti Windows, digita DOSSTART e quindi AUTOEXEC se vuoi caricare il file di autoexec.bat. Questo è un modo più rapido di far passare DOS e può essere molto più efficiente che arrestare il computer in modo DOS.



Creare un file PIF

Il file PIF è un buon metodo di far passare SWOS direttamente attraverso una finestra. SWOS viene fornito con un file PIF ma puoi anche crearne uno personalizzato. Per creare un file PIF molto semplice, leggi le seguenti istruzioni:

- Clicca due volte su My Computer, e quindi sull'hard drive in cui è installato il software (es. C:\)
- Ora trova la cartellina in cui è installato il gioco (es. SWOS) e cliccala due volte con il tasto sinistro del mouse.
- Un elenco di files e cartelline apparirà in una nuova finestra. Trova il file. exe(executable) che normalmente è rappresentato dall'icona piccola di WINDOW.
- Con il pulsante destro del mouse clicca una volta su questo file ed apparirà un menu mobile. Seleziona PROPERTIES dal fondo dell'elenco.
- Apparirà un'altra finestra con 6 cartellini indicizzati che riportano informazioni su ciascuna relativa intestazione. Queste sono GENERAL, PROGRAMS, FONT, MEMORY, SCREEN e MISC.

Qui di seguito elenchiamo i cambiamenti da apportare a ciascuna intestazione:-

GENERALE
Semplicemente informazioni generali.
PROGRAMMA
Sebbene questo non debba essere cambiato, sarai in grado di designare un modo MS-DOS più definitivo in cui far passare il gioco.
Cliccando sulla casella da segnare vicina a modo MS-DOS, richiamerai un elenco di opzioni. Clicca sul pulsante rotondo con il testo SPECIFY NEW MS-DOS CONFIGURATION. In basso, appariranno due caselle chiamate CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Scrivendo nelle righe specifiche nella relativa casella, puoi far passare il software con le tue specifiche configurazioni piuttosto che cambiare le files di start-up del tuo sistema. Quando il gioco passa, saranno eseguiti i files di start-up specificati che avranno effetto soltanto per quel gioco in particolare.

Inoltre, c'è una casella a righe vicina al testo RUN. Cliccando sulla freccetta che punta in basso al lato destro della casella, si richiama un elenco. Dall'elenco, seleziona MAXIMISED.
CARATTERE
L'uso di questa opzione non dovrebbe essere mai necessario.
MEMORIA
Cliccando su Memory si richiama una 'scheda' che dettaglia la memoria. Cliccando sulla freccetta che punta verso il basso alla destra di ciascuna casella, potrai definire esattamente quanta memoria vuoi che Windows '95 assegni a ciascuna area di memoria. Al momento, al posto di una serie di numeri, ogni casella indica AUTO. Ad esempio, SWOS ha bisogno che la memoria convenzionale sia predisposta a 560 e non su AUTO.

ATTENZIONE: Quella finestra sembra avere problemi quando crea 'memoria convenzionale virtuale'. I files di start-up del tuo sistema hanno semopre bisogno di essere 'sintonizzati'.

SCREEN
Alla voce USAGE clicca sul pulsante rotondo chiamato FULL SCREEN.



MISC
Ogni opzione ha vicino una casella da segnare. Cliccando su questa casella si richiama un segno di visto (oppure lo rimuove se il segno era già lì).

Alla voce FOREGROUND, l'opzione dice ALLOW SCREEN SAVER, clicca sulla casella per rimuovere il segno di visto.
Alla voce BACKGROUND, clicca sulla casella per mettere un segno di visto accanto a ALWAYS SUSPEND
Alla voce IDLE SENSITIVITY regola su LOW.
Alla voce SHORT CUT KEYS assicurati che nessuna delle caselle abbia un segno di visto.

- Adesso clicca su APPLY nella parte bassa della finestra. Noterai che il pulsante cambia a un colore grigio chiaro.
- Ora clicca su OK. Questo ti riporta alla finestra originale del software per cui stai creando un file PIF.
- A questo punto sarà apparsa una nuova icona di MS-DOS. Per far passare il software ora e in futuro, clicca due volte questa icona con il pulsante sinistro del mouse.

Usare una versione precedente di MS-DOS

- Se la versione di DOS installata è una versione precedente (tipo 6.22) ed hai installato la versione superiore di Windows '95, potrai pur sempre utilizzare il tuo DOS originario. Le istruzioni che seguono ti consentono di creare un multiboot che ti consente di continuare ad usare la versione di DOS precedente all'installazione di Windows '95.
- Clicca due volte sull'icona MY COMPUTER, questo aprirà una finestra contenente tutti i dispositivi del tuo computer come l'hard drive e il pilota del CD. Ora clicca due volte sull'icona dell'hard drive (cioè C:\) e richiamerai una finestra che contiene tutti i tuoi files e indici.
- Con il pulsante sinistro del mouse clicca su VIEW nella parte superiore dello schermo. Questo richiamerà un menu, seleziona OPTIONS dal fondo del menu ed apparirà una casella. Clicca su view nella parte superiore della casella (uno degli indici) ed apparirà un'altra pagina. Sotto la voce hidden files ci sono due scelte - una per richiamare tutti i files, l'altra per nasconderli. Con il pulsante sinistro del mouse clicca nel cerchietto vicino alla riga show all files. Ora clicca su APPLY e poi su DONE che è in fondo alla casella.
- A questo punto sarai tornato alla finestra che visualizza tutti i tuoi files e indici. Clicca con il pulsante destro del mouse sul file chiamato MSDOS.SYS e richiamerai un menu. Seleziona PROPERTIES e assicurati che non ci sia un segno di visto nella casella vicina a read only. Se il segno di visto ci fosse, cliccalo con il pulsante sinistro del mouse e poi clicca su APPLY e DONE.
- Con il pulsante destro del mouse clicca di nuovo sul file MSDOS.SYS e seleziona OPEN WITH dal menu. Fai scorrere l'elenco dei programmi e seleziona NOTEPAD. Notepad aprirà il file. Dopo la riga Network=0 (o 1) copia esattamente questa frase comprese le lettere maiuscole laddove usate: BootMulti=1
- Con il pulsante sinistro del mouse clicca su FILE nella parte superiore dello schermo e seleziona SAVE.
- A questo punto sei tornato alla finestra che espone tutti i tuoi files e indici. Clicca il pulsante destro del mouse su un file chiamato MSDOS.SYS per richiamare il menu. Seleziona PROPERTIES e assicurati che ci sia un segno di visto nella casella vicino a read-only. Se il visto non ci fosse, clicca sulla casella vuota con il pulsante sinistro del mouse per richiamare il segno di visto e quindi clicca su APPLY e su DONE.



- Re-innesca la tua macchina ma tieni premuto il pulsante F4 fino a quando appare un nuovo menu. Adesso sarai in grado di inizializzare usando DOS 6.2 o Windows '95.

Nota: Con alcuni computers il setup di Windows rimuove le tue righe MSCDEX e MSMOUSE nel file di autoexec.bat. Controlla aprendo autoexec.bat usando notepad o write (si trova sul tuo elenco centrale). Questo comando di 'rem' deve essere rimosso da davanti le righe che contengono MOUSE e MSCDEX, es.:

REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE/S/D:MSCD001/V/M:15

Cancella il REM (evidenziato in neretto) quindi scegli SAVE dal menu di file.

- Quando re-inizializzi la macchina ed appare il messaggio Starting Windows '95, premi il tasto F8. Apparirà un menu con una nuova opzione chiamata "load previous version of MS-DOS" (carica la versione precedente di MS-DOS). Scegliendo questa opzione ti innescherai direttamente alla tua precedente versione di DOS oppure richiamerai il tuo menu originario precedente alla installazione di Windows '95. Windows '95 non compromette il loro config.sys e autoexec.bat che passano separatamente dalle rispettive files di Windows.

COME GIOCARE

Come controllare il tuo calciatore
Durante il gioco puoi controllare direttamente un membro della tua squadra alla volta. Generalmente si tratta del calciatore più vicino al pallone. Sopra la sua testa apparirà anche il numero di maglia. Ci sono due gruppi di base di comandi, a seconda se al momento sei in possesso o meno del pallone. A prima vista il sistema di controllo può sembrare complicato ma in realtà è incredibilmente istintivo e facile da capire. Comunque, non dovresti provare ad eseguire le manovre più complesse fino a quando non sei perfettamente padrone degli elementi di base.

Senza il pallone
Muovendo il joystick in una qualsiasi delle otto direzioni, il calciatore correrà in quella direzione.

Contrasti
Se premi il pulsante di tiro ed il pallone è sotto l'altezza del petto, il tuo uomo cercherà di eseguire un contrasto in scivolata nella direzione verso cui sta correndo. Se il contrasto riesce, potrai deviare il pallone diagonalmente di 45 gradi a destra o a sinistra mantenendo il joystick in quella direzione mentre il tuo uomo si inserisce in scivolata.

Colpi di testa
Se premi il pulsante di tiro ed il pallone è al di sopra del petto, tieni premuto il pulsante di tiro ed il tuo uomo salterà o si tufferà come un pazzo e cercherà di colpire il pallone di testa. Se quando avvii il calciatore il joystick è centrato, allora il calciatore salterà in alto. Se muovi il joystick in una direzione qualsiasi mentre il calciatore è in sospensione, allora il calciatore cercherà di eseguire un rimbalzo di testa nella direzione in cui tu stai puntando. Se il joystick non è centrato quando dai inizio al colpo di testa, allora il giocatore si lancerà in avanti nella direzione verso cui stai puntando e cercherà di prendere contatto di testa con il pallone.



Le regole per la deviazione dei colpi di testa sono leggermente più complesse di quelle relative ai contrasti in scivolata, in quanto non solo puoi deviare il pallone di 45 gradi a destra o a sinistra della direzione che ti sta di fronte (muovendo il joystick in quella direzione prima di prendere contatto con il pallone), ma puoi anche imprimere al pallone una parabola di angolazione variabile. Quando attacchi la porta da fondocampo ed il joystick punta verso l'alto, lascialo in questa posizione dopo aver cliccato per dare inizio ad un colpo di testa ed il pallone viaggerà in profondità mantenendosi rasente al campo. Se abbassi il joystick il pallone si alza per aria e, se mantieni il joystick centrato verticalmente, il pallone esegue una parabola. Se combini una o più di queste opzioni con il movimento a destra o a sinistra del joystick , il pallone si muoverà in quella direzione (ad esempio, quando vai in profondità spingi rapidamente indietro e a destra il joystick prima che avvenga il contatto con il pallone ed il pallone si dirigerà verso la parte superiore dello schermo, su per aria con un angolo di 45 gradi a destra della direzione verso cui guarda il calciatore). Quando attacchi la porta dalla metà di attacco del campo i comandi dell'altezza sono inversi, cioè se lasci il joystick puntato verso il basso dopo il colpo di testa il pallone rimarrà rasente al campo. Sinistra e destra ovviamente non cambiano.

Con il pallone
Se muovi il joystick in una qualsiasi delle otto direzioni, il tuo calciatore si muoverà in quella direzione con il pallone. Poiché il pallone non è incollato al piede, più velocemente corri e cerchi di girare con il pallone più difficilmente riuscirai a mantenerne il controllo.

Passaggi
Se vuoi passare il pallone ad un altro calciatore, premi rapidamente una volta il pulsante di tiro. Il tuo calciatore cercherà di passare direttamente al suo compagno di squadra più vicino nella direzione generale che ti sta di fronte. Se non ci sono calciatori pronti a ricevere il pallone, allora il pallone sarà giocato in campo nella direzione verso cui sta andando il calciatore che ha effettuato il passaggio. _ anche possibile modificare leggermente i passaggi deviando rapidamente il joystick dopo che hai premuto il pulsante di tiro per dare inizio al passaggio. Se stai passando ad un calciatore ricevente che è direttamente più avanti di te, punta il joystick verso l'alto dopo un passaggio e il pallone passerà in avanti al calciatore ricevente che correrà verso di te per riceverlo. Se abbassi il joystick o se lo centri immediatamente dopo aver eseguito il passaggio, il pallone correrà lungo il campo ed il calciatore ricevente manterrà la sua posizione ed aspetterà che il pallone gli arrivi al piede. Se per questo stesso passaggio lungo campo spingi il joystick in avanti e poi a destra/sinistra dopo aver eseguito il passaggio, il pallone procederà in profondità e si fermerà leggermente a destra o a sinistra del calciatore ricevente che dovrà quindi correre lateralmente per intercettare il pallone. Per finire, per lo stesso passaggio in lungo campo, se spingi il joystick indietro e poi a destra/sinistra dopo aver eseguito il passaggio, il pallone procederà in profondità e si fermerà oltre il calciatore ricevente che dovrà quindi correre allontanandosi dal calciatore che ha effettuato il passaggio per intercettare il pallone. Quando si passa ad un calciatore ricevente che è immediatamente in fondo al campo rispetto a te, i comandi di altezza sono inversi ad esempio se lasci il joystick puntato verso il basso dopo un tiro, il pallone passerà verso il calciatore ricevente che dovrà correre verso di te per ricevere il pallone. Sinistra e destra rimangono naturalmente invariate.



Calciare/Tirare
Se mantieni premuto il pulsante un pò più a lungo, il tuo calciatore calcerà il pallone direttamente nella direzione che gli sta di fronte (se mantieni il pulsante premuto anche dopo che ha calciato, il pallone passerà oltre quei calciatori della tua squadra che erano sulla sua traiettoria). SWOS comprende tutte le deviazioni di traiettoria possibili e immaginabili che ti puoi aspettare, entro limiti ragionevoli, da un pallone. Tutte le curve, parabole o tiri dritti sono controllati muovendo il joystick dopo che hai colpito il pallone e prima muovi il joystick dopo il tiro, più drammatico sarà l'effetto. Quando attacchi la porta da posizione ravvicinata, mantieni il joystick verso l'alto dopo il calcio e il pallone rimarrà rasente al campo. Se abbassi il joystick, il pallone volerà in alto e se lo tieni centrato verticalmente, il pallone farà una parabola. Combinando una qualsiasi di queste opzioni con la destra o la sinistra attivata, il joystick farà curvare il pallone in quella direzione (es. quando corri in campo con il pallone al piede, premi il pulsante di tiro e sposta velocemente indietro e a destra il joystick ed il pallone volerà in alto e devierà verso destra). Quando attacchi la porta da fondo campo, i comandi di altezza sono all'incontrario, e cioè se lasci il joystick puntato verso il basso dopo il calcio il pallone rimane rasente al campo. Destra e sinistra, ovviamente, non cambiano. Questi sono i comandi di base del SWOS. Le rimesse in campo, calci d'angolo, rigori e calci di punizione funzionano esattamente nello stesso modo dei tiri normali.

ALTRI COMANDI DI GIOCO

Se non sei soddisfatto dell'andamento della tua squadra durante un incontro, non star lì a mangiarti il fegato! Puoi fare delle sostituzioni, cambiare la tattica di gioco o fare tutte e due le cose allo stesso tempo. Per farlo, chiama la panchina del manager premendo la stessa direzione tre volte sul joystick in rapida successione quando il pallone è fuori gioco o nelle mani di uno dei due portieri. Le due panchine dei managers appariranno al lato dello schermo.

La panchina del Manager
A questo punto, dovresti notare una freccetta colorata sul tetto della panchina. Muovendola verso l'alto o il basso punterai ad una delle sei figure sedute in panchina. Il primo è generalmente il manager e gli altri sono i sostituti (in una partita di allenamento il Manager si siede nel mezzo della panchina tra i due gruppi di sostituti). Se clicchi sul Manager, si alzerà in piedi e ti apparirà di fronte una casella definita "Formations" (Formazioni) ed un "List of Players" (Elenco dei calciatori) che sono attualmente in campo. Se clicchi su "Formation" ti sarà dato un elenco di tutte le diverse scelte tattiche a tua disposizione come Manager. Quando scegli una tattica, la tua squadra si riorganizzerà automaticamente sul campo nella nuova formazione scelta. Se guardi al "List of players" noterai che di fianco al nome di alcuni calciatori appare un cartellino rosso o giallo oppure una croce. Questi simboli appaiono quando un calciatore è stato ammonito, espulso o infortunato durante la partita (un calciatore con una croce che lampeggia è seriamente ferito). Se vuoi scambiare i calciatori in campo senza effettuare una sostituzione, clicca prima sul calciatore preso dal "List of Players" e poi su un altro calciatore. I due calciatori scelti dovrebbero scambiarsi le posizioni sul campo (questo metodo può essere usato anche per riempire una posizione sul campo che è stata abbandonata da un calciatore espulso).

Se desideri tenere d'occhio un particolare calciatore della tua squadra, allora mantieni premuto il pulsante di tiro sul nome del calciatore fino a che la sua testa non comincia a lampeggiare sull'elenco e d'ora in poi quel calciatore sarà evidenziato in campo da un rombo che lampeggia sopra la sua testa. Un'altra cosa che puoi fare dalla panchina è effettuare una sostituzione (ma solo



quando il pallone non è in gioco). Per richiamare un particolare sostituto, sposta la freccia in basso fino al punto dove è seduto in panchina e premi il pulsante di tiro. Il suo nome apparirà sulla parte superiore dello schermo, insieme ai nomi del resto della squadra. Usando le funzioni di su e giù del joystick, evidenzia il nome del calciatore che vuoi far uscire dal campo e premi il pulsante di tiro. I calciatori si scambieranno di posto ed il gioco ricomincia. Per le partite amichevoli e per le competizioni personalizzate, puoi stabilire il numero di sostituti in panchina ed il numero di sostituti da usare in partita. Per le Partite Prestabilite e in Carriera il numero dei sostituti è già stabilito e si basa sul calcio vero. Quando hai fatto tutto quello che dovevi fare in panchina, sposta il joystick di lato e riprendi il gioco.

ULTERIORI COMANDI DI TASTIERA

Ci sono alcune caratteristiche, non direttamente collegate al passaggio del programma, a cui puoi accedere durante il gioco.

Premi P	Sospende o riprende il gioco.
Premi R	Rigioca gli ultimi secondi della partita.
Premi R	Inserisce o disinserisce l'azione rallentata durante un replay.
Premi barra spaziatrice	Registra gli ultimi secondi della partita come clips da mandare in onda più tardi.*
Premi H	Trasmette i momenti migliori delle partite (opera solo quando il risultato finale è visibile sul tabellone).*
Premi S	Appare la schermata delle statistiche di partita quando il pallone è fuori gioco.
Premi F8 (versione PC)	Attiva/disattiva il commento di gioco.*
Premi F9	Attiva o disattiva il marchio S nell'angolo destro in alto dello schermo.
Premi F10	Attiva o disattiva i canti della folla durante l'incontro.
Premi Esc	Abbandona l'attuale partita. Se premi Esc quando il cronometro indica ancora 0, puoi rigiocare questa partita, altrimenti la perdi automaticamente.
Premi PageUp	Chiama la panchina se la tua squadra gioca 'in attacco'.
Premi PageDown	Chiama la panchina se la tua squadra gioca 'in difesa'.
Premi Alt&F1	Abbandona il gioco e ritorna a DOS

* Non supportato da tutti i computer Amiga. Per ulteriori dettagli, fai riferimento alla scheda di riferimento della tua macchina.

IL MENU PRINCIPALE

Dal menu principale è possibile accedere ad un certo numero di opzioni:

Edit tactics (Editare le tattiche) - Questo menu ti consente di personalizzare la formazione e la strategia di gioco della tua squadra. Se vuoi davvero vincere la coppa, il campionato ecc. allora devi usare questa opzione! Per saperne di più, vai alla sezione EDITARE LE TATTICHE.

Edit custom teams (Editare la squadra personalizzata) -Questa opzione ti consente di creare la tua squadra e di editare le attuali squadre comprese nel gioco. Per ulteriori informazioni, vai alla sezione EDITARE LE SQUADRE PERSONALIZZATE.

Highlights (Clips)- Ti consente di rivedere alcune clips dell'ultima partita giocata, o di caricare e salvare su disco più clips di una stessa partita. Vedi CLIPS*.



Options (Opzioni) - Per ulteriori dettagli vai alla sezione OPZIONI.
Le rimanenti opzioni del menu principale sono tutte relative allo svolgimento del gioco stesso, e le esaminiamo in seguito.

* Non supportato da tutti i computer Amiga. Per ulteriori dettagli, fai riferimento alla scheda di riferimento della tua macchina.

Editare le tattiche
Se usi Editare le tattiche nel modo giusto, potrai migliorare il rendimento della maggior parte delle squadre (in alcuni casi, del 3%). Se vuoi davvero vincere il trofeo, allora devi considerare seriamente l'idea di usare questa opzione in tutta la sua capacità.
Il gioco è completo di 12 tattiche prestabilite che coprono tutte le formazioni più popolari usate nel calcio moderno, ed è dotato di 6 caselle libere in cui puoi salvare le tue tattiche personalizzate. Tutte le tattiche del gioco si basano su una griglia invisibile che definisce 35 aree separate del campo in cui il pallone può trovarsi in un qualsiasi momento della partita, e 240 diverse posizioni che un qualsiasi calciatore può assumere in un qualsiasi momento della partita. Il menu di questa opzione lavora con le sei caselle delle Tattiche Personalizzate (chiamate da User A a User F [da Utente A a Utente F]), e per aiutarti a crearle, ti mette a disposizione sei strumenti.

Abort (Abbandono) - Cliccando su questa casella torni direttamente al menu principale, ripristinando tutte le messe a punto predefinite e senza salvare i cambiamenti che potresti aver fatto. Usalo solo in casi di emergenza.

Save/Exit (Salva/Esci) - Questo ti fa uscire da Edit, e ti offre la scelta di salvare le tue nuove tattiche su disco e dar loro un nome, o di Tornare al gioco senza salvare (ma con i tuoi cambiamenti ancora intatti). Se scegli Exit senza salvare, le tue nuove tattiche andranno perdute non appena spengi il computer.

Undo (Annulla) - Annulla l'ultimo cambiamento apportato.

Import (Importare) - Selezionando questa casella potrai richiamare l'elenco delle tattiche prestabilite, da cui scegliere una tattica di partenza che userai per sviluppare la tua strategia di gioco personalizzata. Quando appare l'elenco, noterai anche una casella Load (carica), che ti consente di caricare un set di tattiche personalizzate precedentemente salvate e di modificarle allo stesso modo. La sezione delle tattiche ti consente di definire la posizione che i tuoi calciatori tenteranno di assumere per ciascuna delle possibili 35 aree del campo in cui può trovarsi il pallone. La parola chiave in questo caso è 'provarci'. Per muovere certi calciatori od il pallone sulla schermata delle tattiche, muovi il cursore sul pallone o sul calciatore e premi il pulsante di tiro. A questo punto puoi muovere il pallone o il calciatore con il joystick, e premere il pulsante di tiro per riposizionarlo sul campo. Come muovi il pallone attorno, vedrai che i tuoi calciatori si spostano nelle loro posizioni predefinite per quella particolare posizione del pallone. Puoi fermarti e muovere uno o più calciatori in un qualsiasi momento, e da allora in poi cercheranno sempre di assumere quella posizione ogni qual volta il pallone è nell'area designata. Inoltre, se selezioni il pallone e tieni premuto il pulsante di tiro, puoi dirigere un secondo pallone che lampeggia attorno al campo. Nel far ciò, noterai delle frecce intorno ai tuoi calciatori a indicare la direzione verso cui ciascun specifico calciatore correrà se il pallone passa dalla posizione di inizio alla posizione di lampeggiamento. Se selezioni un calciatore e tieni premuto il pulsante di tiro, gli altri calciatori

spariranno e potrai esaminare individualmente le posizioni del calciatore quando sposti il pallone sul campo.



Queste sono le regole di base secondo le quali opera il sistema di Edit Tactics. Ci sono, comunque, un paio di alternative che ti fanno risparmiare tempo e queste si trovano sotto le ultime due caselle della schermata di Edit Tactics.

Copy (Copia) - Questa funzione ti consente di dire a tutti i tuoi calciatori di rimanere nella stessa posizione per due o più posizioni del pallone. Quando i tuoi calciatori sono nella posizioni che desideri, clicca su Copy, quindi sposta il pallone nella posizione richiesta e clicca nuovamente su Copy. Adesso, ogni volta che il pallone occupa una qualsiasi di quelle due posizioni sul campo, i calciatori cercheranno di rimanere nello stesso posto.

Flip on/off (Permuta on/off) - Questa caratteristicha opera in diversi modi. Come prima cosa funziona come un semplice specchio duplicando automaticamente le posizioni di un lato del campo sull'altra metà del campo per risparmiare tempo. Il suo vero uso, comunque, viene alla luce quando introduci coppie di calciatori nel gioco. Quando inizialmente progetti una Tattica Personalizzata, dovresti notare che alcune delle icone 'testina del calciatore' (quelle che si trovano a metà dello schermo a fianco dei nomi dei calciatori) sono circondate da caselle colorate. Ci saranno sempre due caselle per ciascun colore (c'è un massimo di cinque colori diversi così, se vuoi, puoi accoppiare tutta la squadra - ad eccezione del portiere). Queste caselle rappresentano i calciatori (generalmente quelli che occupano la stessa posizione nelle metà opposte di campo, come il terzino destro e il terzino sinistro) che copiano le posizioni l'uno dell'altro. Per disattivare o per creare una coppia, clicca sulle icone delle testine e annullerai/creerai una coppia. Ti accorgerai comunque che la messa a punto predefinita funziona molto bene con tutte le tattiche ad eccezione delle più bizzarre.

E' possibile effettuare altri cambiamenti tattici scambiando le posizioni dei calciatori sul campo, o in panchina o all'interno/fuori della squadra che gioca la partita cliccando prima sul nome del calciatore e poi cliccando sul nome del calciatore con cui desideri cambiarlo. A questo punto i due calciatori si limitano a scambiare posizione l'uno con l'altro all'interno della squadra. (Se clicchi sulla testa di un qualsiasi calciatore in fondo all'elenco circondata da un colore blu scuro potrai navigare tra i membri della squadra che non sono attualmente compresi tra gli undici in campo o in panchina).

ASSISTENTE ALLENATORE

Per aiutarti a capire tutte le implicazioni dei suoi cambiamenti tattici l'Assistente Allenatore (presente anche in tutti i menu di squadra pre-incontro e che conosce bene il modo in cui il computer calcola la potenziale abilità di ogni squadra) ti consiglierà ogni volta che apporti un cambiamento di tattica al gioco (eccetto quando i cambiamenti sono sostituzioni dalla panchina). I consigli dell'Assistente prendono la forma di segni di "visto" (**214**) e crocette contro i nomi dei calciatori. Se il volto di un calciatore è contrassegnato da una 'X', questo vuol dire che secondo l'Assistente Allenatore e in relazione alla tattica precedente, l'ultimo cambiamento tattico assegnato a quel giocatore non era adatto. Se il volto è contrassegnato da un segno di 'visto' (**214**), questo significa che secondo l'Assistente Allenatore l'ultimo cambiamento di tattica assegnato a quel calciatore è migliore rispetto alla tattica precedente.



I visti e le crocette assegnati ad un singolo calciatore si sommano talvolta in Visti e Crocette con la maiuscola per l'intera squadra che di volta in volta possono essere visualizzati a capo del Team List (Elenco di squadra). Quando si visualizza uno di questi, significa che l'Assistente Allenatore è del parere che l'ultimo cambiamento tattico apportato alla squadra ha avuto un effetto significativo non solo sul singolo calciatore/i interessato/i, ma anche su tutto il potenziale rendimento della squadra.

Suggerimenti e consigli tattici
I visti e le crocette, soprattutto se contrassegnati con la maiuscola, hanno un vero effetto sul rendimento in campo dei giocatori ed inoltre condiziona il calcola di qualsiasi Risultato calcolato dal computer. Il Giocatore/Allenatore può decidere di ignorare il consiglio dell'assistente e di adottare tattiche che si adattano specificamente al loro tipo di gioco. Se scopri che la squadra avversaria riesce sempre ad intercettare i passaggi lunghi, o che il tiro va a finire in un'area scoperta del campo, allora vai alla posizione del pallone da cui normalmente esegui il passaggio e cerca di riempire l'area vuota muovendo uno dei tuoi calciatori in quell'area dove normalmente atterra il pallone.

Per dare vita alla tua formazione personalizzata, dovresti per prima cosa importare la tua formazione predefinita preferita (es. 4-4-2) e quindi provare a muovere i calciatori in tutte e 35 le posizioni del pallone per guadagnare quanti più segni di 'visto' possibile. Quando sei soddisfatto della formazione, salvala e prova a creare delle variazioni ad esempio una formazione più impostata sulla difesa ed una sull'attacco. Ben presto avrai tre formazioni personalizzate tra cui scegliere, una per Gioco Normale, una da utilizzare quando difendi un margine molto ridotto negli ultimi quindici minuti di gioco, ed una per quando hai disperatamente bisogno di fare goal!
Cerca di mantenere almeno un calciatore sempre sul pallone mentre gli altri giocano a coprirlo. Se i calciatori sono a coppie, editane uno ed i suoi movimenti saranno rispecchiati sull'altra metà del campo dall'altro calciatore. In una partita ideale, dovresti editare le tue tattiche ogni volta che cambia l'allineamento della tua squadra, in quanto le doti particolari di un dato calciatore possono adattarsi benissimo a tattiche di squadra leggermente diverse di un altro calciatore che gioca nella stessa posizione in campo. Comunque una tale attenzione ai dettagli potrebbe rivelarsi inadatta alla maggior parte dei calciatori. Potresti scoprire che alcune tattiche che funzionano bene quando giochi in veste di Allenatore non sono così efficaci quando invece assumi la posizione di Calciatore-Allenatore o quando miri direttamente al risultato. Se questo succede, potresti voler creare e salvare un gruppo diverso di Tattiche Editate per ciascun Tipo di Gioco, pronte all'uso ogni volta che ne hai bisogno.

Editare la squadra personalizzata
Questa è l'opzione che ti consente di personalizzare la tua copia di SWOS. È sufficiente selezionare la tua squadra dall'elenco, quindi premi il pulsante di tiro quando il cursore lampeggia sul nome del calciatore/squadra/manager che vuoi cambiare. Digita il nuovo nome e premi il pulsante di tiro o Return sulla tastiera per immettere il nome. Puoi anche selezionare il colore della pelle/occhi del tuo calciatore cliccando sul suo viso per navigare tra i tre tipi disponibili. Per cambiare il kit, prima seleziona il tipo di maglia che vuoi premendo il pulsante di tiro sul design che desideri alla destra dello schermo, quindi sposta il cursore sulla maglia più grande e premi il pulsante di tiro. Continua a premere il pulsante di tiro e usa il joystick per spostarti a destra e a sinistra per navigare tra i colori principali della maglia, e su e giù per navigare tra i colori secondari (ad esempio le maniche o le strisce). Usa lo stesso procedimento per cambiare i pantaloncini o i calzettoni. Se vuoi tornare



alla messa a punto iniziale, premi la casella Undo nell'angolo inferiore destro dello schermo. Usando la casella di Import puoi inserire qualsiasi squadra del vero calcio nella selezione delle Squadre Personalizzate (senza alterare il loro stato nel gioco vero!). Puoi inserire fino a 48 squadre nella tua selezione Personalizzata, editarle se vuoi, e quindi salvarle su disco e usarle per organizzare tornei e campionati tutti tuoi.

Clips
Per salvare le clips (le partite in corso oppure le squadre personalizzate o qualsiasi altra cosa), hai solo bisogno di un dischetto vergine o spazio sul tuo Hard Disk.*

Opzioni
Il menu delle Opzioni ti consente di cambiare alcuni dei parametri esterni del gioco.
Questi sono i seguenti:

Friendly/DIY Game Length (Amichevole/durata del gioco personalizzata) - Premi il pulsante di tiro per selezionare 3, 5, 7 o 10 minuti di tempo reale per partita.

Fix Pitch Type (Condizioni del campo) - Puoi scegliere tra Dry, Hard, Frozen, Muddy, Wet, Soft o Normal (Asciutto, Duro, Gelato, Fangoso, Bagnato, Molle o Normale), oppure avere un campo scelto a casaccio per ciascuna partita. L'altra opzione è Seasonal (Stagionale) che, durante un campionato, stagione o carriera, sceglierà un campo adatto alla stagione dell'anno. Nei campionati personalizzati, potrai scegliere i mesi dell'anno in cui vuoi far giocare le tue partite.

Auto Replays - Metti su On se vuoi vedere automaticamente i replay di ogni goal, altrimenti metti su Off.

All Player Teams Equal (Squadre allo stesso livello di gioco) - Tutte le squadre di giocatori in SWOS hanno livelli di abilità variabili che si basano sull'abilità di quella squadra nel calcio reale (es. il Brasile gioca meglio del San Marino). Se vuoi cambiare questo stato di cose in modo che nessuna squadra abbia un vantaggio su un'altra in termini di doti inerenti, allora attiva questa opzione e tutte le squadre giocheranno allo stesso livello. (es. il Brasile ed il San Marino giocheranno ambedue allo stesso livello di qualità di squadra).

Auto Save Highlights (Clips salvate automaticamente) - Metti su On se vuoi salvare automaticamente i goal come clips da rivedere dopo.*

Menu Music (MUSICA) - Spegne o accende automaticamente la musica.

SAVE DISK FILING - Selezionando questa opzione dal menu principale, potrai formattare un disco di salvataggio, cancellare file, ecc.

Commentary (Commento) (solo PC) - Attiva o disattiva il commento.

Chairman Scenes (Scenette del Presidente) (solo PC) - Attiva o disattiva alcune scenette animate con il Presidente.

Quit to DOS (Esci a DOS) (solo PC) - Abbandona SWOS e torna a DOS.



FISCHIO DI INIZIO!

La preparazione che precede la partita è finita. _ arrivato il momento di giocare. Dal menu principale, sulla destra potrai vedere un certo numero di opzioni.

FRIENDLY (AMICHEVOLE) - (1-2 giocatori) Gioca una sola partita tra due squadre qualsiasi.

DIY COMPETITION (COMPETIZIONE PERSONALIZZATA) - (da 1 a 64 giocatori) Crea la tua competizione personalizzata.

PRESET COMPETITION (GARA PREDEFINITA) - (da 1 a 64 giocatori) Prendi parte a qualsiasi competizione e livello nazionale, continentale o mondiale. _ sufficiente selezionare World Cup, World Cup Championship, o il continente in cui desideri giocare. Quindi scegli uno dei campionati continentali (ad esempio la Winners Cup in Europa) o scegli la nazione in cui vuoi giocare (es. il campionato di serie 'A' in Inghilterra).
Questo è il punto in cui trovi l'opzione di giocare la Coppa Europa. Questa contiene tutte le squadre e le caratteristiche del torneo di quest'anno e ti consente di giocare con qualsiasi squadra.

SEASON (STAGIONE) - (da 1 a 24 giocatori) Questo ti mette a disposizione una sola stagione completa in cui giocare, un misto di campionato nazionale e coppa(e) in uno qualsiasi dei 65 paesi nel mondo.

CAREER (CARRIERA) - (solo 1 giocatore) Il SWOS a tutta birra, come dovrebbe essere giocato.

Friendly (Amichevole) - Scegli le due squadre con cui giocare prima di decidere su quanto segue:
Load old competition (carica le gare precedenti) - Seleziona questa opzione per caricare qualsiasi precedente incontro che è stato salvato.(Se interrompi un incontro di campionato o di coppa durante il gioco, potrebbero apparire altre opzioni).

Pitch types (tipi di campo) - Usa il tuo joystick per evidenziare la casella selettrice del Tipo di Campo. Ad ogni scatto del pulsante di tiro il tipo di campo da usare durante l'amichevole cambierà.

Substitutes (Sostituti) - Puoi evidenziare sia la casella e premere il pulsante di tiro per cambiare il numero dei sostituti disponibili ed il numero di sostituti che puoi avere in partita. Scegli EXIT se cambi opinione, o OK per procedere. A questo punto devi scegliere le due squadre per l'Amichevole.

Scegli prima il tipo di squadra con cui giocare tra Custom (Personalizzata), Club (Club) o National (Nazionale) quindi (se il caso) il continente, la nazione, la divisione (se il caso) e per finire la/e squadra/e. Evidenzia la squadra scelta quindi premi il pulsante di tiro una, due o tre volte a seconda se vuoi che la squadra sia comandata dal computer, da te stesso (in veste di calciatore-allenatore) o se vuoi prendere le decisioni come allenatore senza dover giocare in campo (Vedi La partita).

DIY competition (Competizione personalizzata)

Questa opzione ti consente di creare tre tipi di competizione di base:



Campionato - Questo può comprendere un numero qualsiasi di squadre, da 2 a 24, che giocano l'una contro l'altra da 1 a 10 volte per stagione. Puoi assegnare 2 o 3 punti per la vittoria, e consentire da 0 a 5 sostituzioni e sostituti per partita. Inoltre, puoi scegliere il mese in cui inizia e termina il campionato (e questo influenzerà la scelta del campo se è definito su 'stagionale').

Coppa - La coppa può svolgersi tra 2, 4,8, 16, 32 o 64 squadre, selezionate cliccando sulla casella numerica dei 'rounds' (gironi). I goals fatti in trasferta possono essere On o Off (se il caso), e puoi scegliere qualsiasi combinazione di fasi, tempi supplementari e rigori per ciascun girone. Le sostituzioni consentite sono sempre da 0 a 5, e puoi dare alla competizione un nome qualsiasi premendo il pulsante di tiro sulla casella blu che si trova in alto e digitando il nome da te scelto. Anche qui puoi scegliere il mese di avvio e di conclusione della coppa.

Tournament (Torneo) - I tornei possono essere organizzati per 2- 64 squadre, in un formato che consente qualsiasi combinazione di campionato e gironi a eliminazione (Potresti volerlo giocare come la Coppa Mondiale, con i campionati iniziali che danno le prime 16 partecipanti, che quindi si affrontano in un formato a eliminazione). L'opzione di Seeding (Graduatoria) (attivata cliccando sulla piccola casella che si trova proprio sotto alla seconda E di SEEDED) ti consente di dare una graduatoria ad uno qualsiasi o a tutti i gironi del torneo per tenere, almeno in teoria, le squadre migliori per le fasi finali del torneo. Per cambiare il numero delle squadre partecipanti, evidenzia una qualsiasi delle caselle numeriche quindi premi e mantieni premuto il pulsante di tiro. Adesso alza o abbassa il joystick per aumentare o diminuire il numero delle squadre coinvolte. Quando sei soddisfatto della selezione, lascia il pulsante di tiro. Il numero predefinito delle squadre partecipanti è 24. Se scegli OK per una qualsiasi di queste squadre, ti sarà chiesto di scegliere le squadre partecipanti prima dell'inizio del campionato, coppa o torneo. Scegli Exit per tornare al Menu Principale.

Preset Competition (Competizione predefinita)

Seleziona il continente, nazione, serie e competizione in cui desideri partecipare. Ogni competizione è definita secondo gli eventi reali (numero delle squadre, girone, fase, ecc.) Comunque, nel caso tu desideri cambiare le squadre partecipanti alla competizione predefinita, dovrai soltanto selezionare 'Chamge Teams' (Cambia le squadre) ed editare le squadre che prendono farte a quella competizione (ad esempio, puoi far uscire il Messico dalla Coppa del Mondo e sostituirlo con le Isole Fiji).

Season (Stagione)

Seleziona il tuo continente, nazione, campionato e squadra. Giocherai per una stagione, partecipando a tutti i soli eventi di campionato, incontri di coppa ecc.

Career (Carriera)

Ottimo. Siamo in Carriera. Solo per un giocatore, c'è una Carriera da Manager di 20 stagioni che ti aspetta. Adesso puoi 'essere' l'Allenatore o Calciatore-Allenatore di qualsiasi squadra professionista nel mondo. Prima digita il tuo nome e poi seleziona la tua nazionalità mantenendo premuto il pulsante di tiro sulla casellina blu scuro e spostandoti a destra per visionare tutte le nazionalità



disponibili. Infine, decidi se vuoi essere un Calciatore-Allenatore o soltanto Allenatore. (Puoi comunque cambiare idea di partita in partita). A questo punto potrai partecipare a tutti gli incontri della tua squadra in veste di giocatore, (se vuoi) mentre dalla panchina puoi dirigere il gioco, formare la squadra, scegliere le tattiche, comprare e vendere giocatori e gestire le finanze del club ecc.

A questo punto si presuppone che tu abbia scelto la squadra e che tu stia guardando la schermata principale, che è un elenco di tutti gli incontri di stagione della tua squadra, con 9 piccoli rettangoli colorati in basso:

Play Match (Gioca la partita) - Questo ti porta al tuo prossimo incontro. Prima ti sarà mostrata l'attuale classifica. Troverai maggiori dettagli nella sezione Gioca la partita.

Squad (Squadra) - Se scegli questa opzione, puoi rivedere e modificare la composizione della tua attuale squadra e persino organizzare una sessione di allenamento per provare sul campo un nuovo giocatore o una nuova tattica. Più spiegazioni tra breve.
Next Match (Prossimo incontro) - Ti porta al prossimo incontro nella tua attuale competizione, sia che la tua squadra giochi o meno. Puoi semplicemente guardare la partita o il risultato.

View Competition (Riepilogo della competizione) - Ti mostra lo stato attuale di tutte le competizioni nel tuo paese. Laddove necessario, vedrai delle frecce rosse 'su' e 'giù' al lato sinistro dello schermo che ti consentono di vedere i risultati/punti fissi sullo schermo. Questa sezione inoltre contiene il tuo MANAGEMENT RECORD (una specie di curriculum vitae del manager) che copre 20 stagioni ed include la tua intera carriera ivi compresi i trofei che potresti aver raccolto strada facendo.

View World (Riepilogo a livello mondiale) - Ti mostra lo stato attuale di qualsiasi campionato o competizione nel mondo.

Transfers (Trasferimenti) - Questo è spiegato in maggiori dettagli sotto la sezione TRASFERIMENTI.

Job Offers (Offerte di ingaggio) - Se ci sono degli ingaggi disponibili altrove, questa ozione comincia a lampeggiare e scegliendola potrai esaminare le offerte di ingaggio disponibili a livello di Club e a livello di Nazionale. Se scegli ed accetti un' Offerta di Ingaggio al termine di una stagione, allora inizierai la stagione successiva come Manager della nuova squadra di Club/Nazionale di cui hai appena accettato l'offerta.

Club Business (Attività del Club) - Ti dà un estratto della situazione finanziaria, così puoi controllare il saldo bancario del club. I costi di gestione e gli stipendi dei Giocatori si riferiscono direttamente ai valori combinati dei giocatori della tua squadra. Le vendite ai botteghini salgono quando la tua squadra va bene in classifica. (Non rimanere in rosso troppo a lungo o potresti essere licenziato).

Exit (Uscita) - Abbandona il gioco, oppure fai un salto fuori per un'amichevole veloce, o salva l'attuale situazione su disco.



Squadra

La schermata di base per la selezione della squadra (ed un formato simile a quello adottato da SWOS per visualizzare un qualsiasi giocatore oppure una squadra controllata dal computer in una qualsiasi delle partite comprese nel gioco).
I tuoi calciatori sono elencati con la loro posizione di gioco, nazionalità e valutazione che aumenta o diminuisce a seconda della forma fisica.
N.B. Fuori dalla gestione di Club nel modo CARRIERA, il valore è sostituito da un sistema di stelle che indica l'abilità generale del calciatore. Quante più stelle ha il calciatore, maggiori saranno le sue qualità in campo. (Ad alcuni calciatori è stata assegnata una valutazione diversa a seconda se giocano per il Club o per la Nazionale).

Un'ulteriore caratteristica è l'elenco, a fianco di ciascun calciatore, dei suoi tre più importanti punti forti in ordine decrescente (questo è molto importante se si tiene presente il contributo del calciatore alle tattiche generali di squadra). I punti forti sono annotati sotto la forma di un codice giallo a tre lettere e sono rappresentati nel modo seguente:

T - Contrasto
H - Colpo di testa
P - Passaggi
S - Velocità
C - Controllo del pallone
F - Completamento dell'azione
V - Potenza del tiro

Se hai più di 17 calciatori nella tua squadra, cliccando sull'icona della 'testina'del calciatore in basso (sfondo blu scuro) potrai navigare tra i calciatori extra.
I tipi di calciatore sono i seguenti:

G	Portiere
RB	Terzino destro
LB	Terzino sinistro
D	Difensore
RW	Ala destra
LW	Ala sinistra
M	Centrocampista
A	Attaccante

TRIAL (PROVINO) - Un nuovo calciatore che non è stato ancora provato a livello professionale. Se lo scegli per una partita della prima squadra, si traformerà in una Riserva (RES). Durante tutta la stagione ci saranno molti nuovi Trial Players che si uniranno al club.

RES (RISERVA) - Un calciatore che ha giocato poche partite di prima squadra e vuole essere scelto per altre partite di prima per ricevere un contratto completo dal presidente.

LOAN (PRESTITO) - Un calciatore che è stato inserito dal Presidente per far numero. Le icone delle 'teste dei calciatori' possono essere sostituite con dei quadratini colorati che stanno ad indicare che



un calciatore si porta dietro un cartellino rosso o giallo da una partita precedente. Quando i calciatori sono ammoniti o espulsi dal campo durante una partita, accumulano punti di penalità e di consequenza potrebbero essere sospesi per un certo numero di partite. La tabella delle sospensioni funziona così:

1 giallo	nessuna sospensione (non applicabile alle competizioni nazionali o personalizzate)
1 rosso	sospeso per 1 partita
2 rossi	sospeso per 2 partite
3 rossi	sospeso per 3 partite

N.B. (Se un calciatore ha un cartellino giallo vicino al suo nome in una particolare competizione e successivamente ne riceve un altro nel corso della stessa competizione, viene squalificato per la prossima partita di quella competizione).

Le altre icone sulla schermata di Squadra fanno riferimento a infortuni di questo tipo:

Testa bendata - il calciatore ha preso un colpo in testa. Puoi sempre farlo giocare, e la sua forma non ne risente, ma potrebbe farsi di nuovo male.

Croce rossa con un numero - il calciatore è infortunato e non farà parte della squadra per il numero di incontri specificato dal numero nella croce. Se la croce ha un '?' vuol dire che non si sa per quante partite il calciatore non potrà giocare, probabilmente per più di quattro.

Croce nera - il calciatore è seriamente infortunato e non giocherà per il resto della stagione. Quando un calciatore è sotto squalifica oppure è infortunato, non può essere incluso nella tua squadra per un incontro (né in campo né in panchina).

La schermata di Squadra è anche il posto dove andare se vuoi sapere chi sono i capo cannonieri e durante quali partite hanno segnato.

TRAINING (ALLENAMENTO)

La possibilità di provare nuove tattiche e nuovi calciatori, opponendo la tua squadra 'A' contro la tua squadra 'B'. In effetti questo è simile all'opzione PLAY MATCH con l'eccezione che il giocatore è Allenatore per una squadra e anche Calciatore/Allenatore o Allenatore dell'altra. Se selezioni USE MATCH TEAM (USA LA SQUADRA DI GIOCO) potrai usare la tua ultima squadra in un gioco di partita competitivo in veste di 'Squadra A'. (Tra ciascun Incontro di Programma è consentita una sola partita di allenamento).

SQUADRE INTERNAZIONALI

Se sei un manager internazionale sarai in grado di selezionare una squadra di 20 calciatori prima di ciascun incontro, cercando tra tutte le leghe mondiali quei calciatori che possono giocare per il tuo paese. Se la tua squadra si qualifica per le Finali della Coppa del Mondo, le Finali del Campionato Europeo, la Coppa America o qualsiasi Finale Nazionale più importante, allora ti sarà consentito soltanto di scegliere 20 calciatori per la tua squadra con cui giocare l'intera competizione.



Transfers (Trasferimenti)
Benvenuto al calciomercato. Per comprare un calciatore, prima clicca sul pulsante Buy Player (Compro un giocatore). A questo punto puoi scegliere se dare uno sguardo ai calciatori nel tuo paese (nazionali) o se esaminare quelli in vendita in tutto il mondo (stranieri). Oppure puoi bypassare completamente il mercato e cercare di comprare un calciatore che non è, tecnicamente, offerto sulla piazza.

Se cerchi di comprare dei calciatori offerti sulla piazza di trasferimento, clicca sull'apposita casella. Puoi esaminare specificamente i Portieri, Difensori, Centrocampisti o Attaccanti, e persino cercare calciatori con doti particolari nei Passaggi, Tiri, Colpi di testa, Contrasti, Controllo del pallone, Velocità o Conclusione, cliccando sulle caselle blu che ti fanno navigare attraverso le opzioni. Scegli un bilancio approssimato con l'altra casella (o lascia tutte e tre le caselle in Any (qualsiasi) per esaminare l'intero elenco aggiornato di calciatori disponibili). A questo punto seleziona List (elenco) per vedere i nomi. Se i nomi elencati si prolungano per più di una schermata, clicca su More (continua) per navigare nell'elenco completo. Se sei interessato a qualcuno, clicca sul suo nome per fare un'offerta.

La schermata dell'offerta elenca il nome ed il valore del calciatore, e la tua attuale offerta. Per aumentare o diminuire il valore della tua offerta, muovi il cursore sul valore, tieni abbassato il pulsante di tiro e muovi il joystick a destra e a sinistra fino a che non sei soddisfatto del valore. Se fai un'offerta di scambio parziale, clicca sulla casella verde '+' immediatamente a destra, e porterai sullo schermo l'elenco dei calciatori della tua squadra. Clicca sul nome del giocatore che vuoi scambiare e la schermata di trasferimento elencherà il suo nome sotto la tua offerta. Se vuoi aggiungere un altro dei tuoi calciatori all'affare, clicca sulla casella verde '+' che è apparsa sotto il nome del tuo calciatore. Puoi offrire fino ad un massimo di due dei tuoi calciatori come parte dell'offerta.
Per rimuovere i calciatori, clicca sulla casella '-' di fianco alla tua offerta in denaro, e per aggiungere un altro uomo dalla squadra da cui stai comprando, clicca sulla casella verde '+' sotto il nome del tuo calciatore obbiettivo e quindi seleziona il calciatore extra che vuoi comprare. La squadra interessata può dare il suo assenso all'offerta, rifiutarla e darti la possibilità di fare un'offerta migliore, o semplicemente rifiutarla.

Se vuoi comprare un calciatore che non è sul mercato, la prassi è molto simile a quella descritta ma devi rivolgerti direttamente alla squadra da cui vuoi comprare. Questo vuol dire che devi sapere per quale squadra gioca il calciatore che ti interessa) e per il resto la transazione è uguale a quella precedentemente descritta.

N.B. Per il modo Carriera noi consigliamo di cominciare come manager di una squadra di serie inferiore con cui farti le ossa. Potresti cominciare anche con una squadra di serie A ma raggiungere il successo a questo livello potrebbe rivelarsi molto meno soddisfacente e dovrai darti molto da fare per raggiungere la vetta a livello internazionale.

Play match (Gioca la partita)
Un'opzione generale che si applica a tutte le Amichevoli, Personalizzate, Partite Prestabilite e alle partite di Stagione e Carriera giocate con SWOS.
Puoi scegliere se vedere soltanto il risultato dell'incontro (quindi seleziona RESULT (risultato)) oppure, se scegli PLAY MATCH (partita) puoi giostrare la tua squadra e quindi giocare la partita od



osservare il dramma che si svolge davanti ai tuoi occhi mentre sei nervosamente seduto in panchina. Questo, se hai scelto di essere 'Player-coach' o 'Coach'.
Se il gioco è giocato tra computers, puoi selezionare VIEW MATCH (GUARDARE LA PARTITA) e trasformarti in semplice spettatore mentre le squadre controllate dal computer si battono sul campo.

Stats (Statistiche) - ti consente di controllare la situazione della competizione (il girone in corso di svolgimento evidenziato per Coppa o Torneo), l'elenco dei cannonieri e di osservare tutte le squadre partecipanti alla competizione.

Scouting/Highlighting Players (Scoprire/evidenziare i calciatori) - Prima di guardare o giocare una qualsiasi partita (comprese le partite di allenamento), è possibile evidenziare un calciatore da una delle due squadre e contrassegnarlo per tutta la partita con un piccolo rombo lampeggiante sopra la sua testa usando la Formation Screen (schermata di formazione) che appare prima di ciascuna partita. Questa caratteristica può essere usata sia che il gioco sia controllato dal giocatore o dal computer ed è molto utile. Nelle partite di allenamento è usata per tenere d'occhio un nuovo calciatore, o calciatori in posizioni nuove. Durante le partite computer contro computer, questa funzione viene usata per scoprire potenziali acquisti o per evidenziare quei calciatori dell'altra squadra che preoccupano particolarmente la tua squadra per incontri futuri. Durante partite gestite dal giocatore, questa funzione può essere usata per evidenziare un certo calciatore 'star', cioè se vuoi che sia sulla palla il più possibile.
Sull'elenco VIEW TEAM (VISIONA LA SQUADRA) o VIEW OPPO (VISIONA L'OPPOSIZIONE) o VIEW OTHER (VISIONA ALTRO) visionato poco prima di andare in partita, potrai selezionare il nome del giocatore che desideri scoprire o evidenziare e mantieni premuto il pulsante di tiro fino a che la testa del giocatore non comincia a lampeggiare. Questo calciatore scenderà in campo evidenziato.

The Match (La partita)
Cliccando su PLAY MATCH (Gioca la Partita) richiami un elenco della tua squadra con a fianco un piccolo diagramma della formazione selezionata al momento. Puoi modificare la squadra, la formazione o editare le tattiche, tutto secondo i consigli del tuo Assistente Allenatore. Oppure, puoi dare un'occhiata alla squadra ed alla formazione avversaria.
È importante notare che in TUTTE le competizioni è possibile cambiare tra Coach e Player-coach e visionare i risultati della tua squadra partita per partita. Sulla schermata di squadra di pre-incontro, evidenzia la casella che indica il tuo ruolo attuale, quindi premi il pulsante di tiro per richiamare i due ruoli possibili. (Per esempio, potresti voler essere Coach per una partita di campionato, ma essere Player-coach per i gloriosi incontri di coppa, oppure andare per il risultato quando non hai troppo tempo a disposizione.)

MESSA A PUNTO

Messa a punto. Domande e risposte.

D. SWOS non carica oppure si guasta durante il gioco. Quando cerca di caricare, SWOS manda un messaggio 'Memoria convenzionale insufficiente'.
R. SWOS è stato progettato per funzionare il più facilmente possibile su tutti i sistemi conformi alle specifiche di base (4 Megabytes di RAM, elaboratore 486+). È stato collaudato con successo con HIMEM, EMM386 e varie versioni dei managers di memoria QEMM. Comunque, tutti i PC sono diversi



tra loro e ciò che funziona su una macchina potrebbe non funzionare su un'altra. Per funzionare correttamente, SWOS richiede almeno 480k di memoria convenzionale. Per realizzare questa porzione di memoria puoi: prima di tutto prova a far passare MEMMAKER da DOS. Scrivi MEMMAKER/BATCH2 e premi Enter. Per ulteriori informazioni consulta la documentazione del tuo MS-DOS.

Alternativamente, le istruzioni che seguono ti dicono come liberare memoria extra creando un disco di innesco:

SWOS è fornito con un creatore di disco di innesco che configura automaticamente le tue files di start-up. Prima di far passare questo programma dovrai munirti di un dischetto vergine.

Utente CD: Scrivi la lettera del pilota del tuo CD (es. D:) e premi enter. Scrivi BOOT e premi enter. Per ulteriori informazioni, segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Utente floppy: Inserisci il dischetto 3 nel tuo pilota del dischetto. Scrivi A:\ (o la lettera del tuo pilota) e premi enter. Ora scrivi BOOT e segue le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Se dopo aver fatto passare il disco di innesto continui ad avere problemi, cerca di configurare manualmente la tua macchina usando i files config.sys e autoexec.bat descritti più avanti. Usa il programma EDIT fornito con il MS-DOS od un altro editore di testo per editare i files (fai riferimento al tuo manuale DOS per ulteriori dettagli du EDIT). Se non vuoi cambiare i tuoi files di configurazione, prepara un disco di innesto usando il comando FORMAT A:/S, copia questi due files sul tuo dischetto ed editali da lì. Alternativamente, puoi usare la funzione di start-up multiplo del MS-DOS 6.

Inserisci un dischetto nel pilota. Al segnale di pronto C:\ scrivi FORMAT A:/S e segui le istruzioni che appaiono sullo schermo. Sostituisci A:\ con la lettera corrispondente al pilota del dischetto se è diversa da questa e segui le istruzioni.

Quando la formattazione è completata, scrivi A:\ e premi enter. Questo ti farà uscire dal tuo pilota del disco.

Ora scrivi COPY C:\CONFIG.SYS e premi enter
Quindi scrivi COPY C:\AUTOEXEC.BAT e premi enter

A questo punto hai creato un disco di innesto. Edita i rispettivi files in modo che contengano righe uguali a quelle sottostanti.

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (Set up della scheda sonora)
DOS=HIGH,UMB	C:\ (Set up della scheda sonora)
DEVICE=C:\(Pilota del tuo CD-ROM)*	C:\DOS\MSCDEX (tuo set-up)*

* Se usi la versione CD-ROM dovrai includere queste righe.



Potenzialmente, ogni PC può usare un'istruzione diversa relativa al pilota del CD-ROM, e questo spiega il commento 'tuo setup' nelle righe precedenti. I tuoi esistenti files di configurazione dovrebbero contenere già le righe giuste, ciosì copiale. In alternativa, consulta la documentazione fornita con il tuo Soundcard o CD-ROM.

Rimuovi Smartdrive o diminuisci la dimensione del cache di Smartdrive. Questo è particolarmente importante se la tua macchina ha soltanto 4 Megabyte in quanto hai bisogno di 3 Megabyte di memoria libera per far passare il gioco.

Se la tua scheda sonora è stata predisposta erroneamente. Usa INSTALL per configurarla nel modo giusto.

Non rimuovere il CD-ROM dal pilota. Deve rimanere inserito durante il gioco.

Se stai usando Windows 95, consulta la sezione Windows 95 di questo manuale.

D. Mentre gioco a SWOS, il sonoro non funziona.
R. Assicurati che la tua scheda sonora sia configurata correttamente e che funzioni prima di cercare di giocare a SWOS. Assicurati che le regolazioni MIDI e Digital nel programma di INSTALL siano in posizione ON. Controlla che la tua scheda sonora sia configurata correttamente usando il programma di installazione di SWOS.

D. Quando gioco a SWOS ho tutti gli effetti sonori e la musica del gioco ma non sento il commento.
R. Se hai soltanto 4 Mb di RAM, il dialogo non si sentirà e potrai sentire soltanto un certo numero di effetti sonori in ogni singola partita. Se hai 8 Mb di RAM, avrai tutta l'esperienza del sonoro, degli effetti e del commento alla partita. Coloro che operano da disco non hanno il sonoro.

Se il tuo sistema è conforme ai criteria su specificati, avrai bisogno di libera una parte della memoria. Prova a rimuovere SMARTDRV.EXE dal tuo autoexec.bat. Se questa mossa non risolve il problema, crea un disco di innesco seguendo le istruzioni date in precedenza.

D. Dopo aver configurato la mia scheda sonora ed aver calibrato il joystick posso giocare a SWOS ma quando cerco di cambiare i valori della mia scheda sonora il programma di install non mi consente di selezionare l'opzione di configurazione della scheda dal menu. Per cambiare i valori, devo re-installare il gioco.
R. Puoi benissimo cambiare i valori della scheda sonora senza usare il programma di install cambiando l'indice del tuo SWOS e quindi scrivendo SOUND/H e premendo enter. Questa operazione richiama la schermata di installazione dei piloti Miles dove potrai selezionare le tue opzioni del sonoro.

D. Non posso installare il gioco nel sottoindice, continuo a ricevere un messaggio "DOS error - file not found"
R. Questo è causato dal fatto che stai provando ad installare il gioco nel sottoindice (tipo C:\Games\), per prima cosa devi installare il gioco nell'elenco centrale della tua hard drive e quindi muovere manualmente l'intero indice di SWOS nel sottoindice in cui desideri installare il gioco.



D. Ogni volta che cerco di far passare SWOS, ricevo un messaggio di errore che dice "Bad command or file name".
R. Devi re-installare il gioco. Assicurati che l'hard drive abbia spazio libero sufficiente. Potrebbe rendersi necessario cancellare un programma vecchio che non ti serve più, ad esempio programmi di dimostrazione e titoli di shareware.

D. Dopo aver chiuso Window 95 in modo MS-DOS, non riesco a configurare la scheda sonora. Continuo a ricevere un messaggio tipo: ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND.
R. Clicca sul pulsante START, quindi clicca su PROGRAMS e seleziona MSDOS. Ora pai passare di nuovo l'installazione e potrai configurare il sonoro.

D. Dopo l'installazione clicco sul sonoro per configurare la scheda audio ma il programma si blocca e lo schermo si oscura.
R. Cerca di configurare il sonoro manualmente scrivendo SOUND/H al segnale di pronto C:\SWOS.

D. Dopo aver configurato e mentre carico, continuo a ricevere un messaggio che dice "unable to load dig.ini and midi.ini
R. Questo perchè i piloti del sonoro non sono installati oppure perchè il tuo sistema è sprovvisto di scheda sonora. Se hai una scheda sonora, fai passare install e metti a punto il sonoro.

D. Sulla schermata di configurazione, quando cerco di salvare le mie messe a punto continuo a ricevere un messaggio "Access denied - disk is full or write protected".
R. Questo è dovuto al fatto che il file di configurazione setup.dat è abilitato solo per la lettura. Al segnale di pronto C:\SWOS scrivi: ATTRIB -R SETUP.DAT e premi enter. Ora prova a far passare nuovamente il programma di installazione e dovresti essere in grado di salvare la tua configurazione.

D. Ogni volta che cerco di far passare il gioco ricevo un messaggio che dice "DOS 4GW Protected error. divide stack overflow."
R. Cambia la struttura della scheda sonora nel programma di utilità di setup a Soundblaster Pro. La musica Midi dovrebbe essere regolata su Soundblaster Pro (versione precedente) o su un compatibile al 100% e Digital Audio dovrebbe essere regolato su Soundbalster Pro o su un compatibile al 100%. Se continui a ricevere il messaggio di errore, prova piloti diversi della scheda sonora - assicurati che ambedue siano sullo stesso pilota. Mescolarli non aiuterà a risolvere il problema.

D. Quando cerco di far passare il gioco, lo schermo è buio e il sistema si blocca.
R. Assicurati che nel sistema non ci siano altre versioni di DOS4GW.EXE. Dovresti creare un disco di innesco e sostituire la riga che comincia con PATH C:\... con PATH C:\SWOS. Così facendo, SWOS limiterà la ricerca di qualsiasi versione di DOS4GW.EXE soltanto al suo indice.

D. SWOS è molto lento.
R SWOS rileva automaticamente la velocità del tuo PC e carica sia la versione 'Completa' o la versione 'Ridotta'. La sola differenza tra queste due versioni consiste nel numero di colori visibili durante una 'partita' che, nella versione 'Ridotta', sono di meno. Questo non influenza affatto la prestazione del gioco ma consente ai PC più lenti (e soprattutti a quelli che non hanno un Bus VESA Local (VL) o una scheda video PCI) di operare SWOS ad un livello accettabile di velocità. Se SWOS non rileva correttamente la velocità del tuo PC, potrebbe star provando a caricare la versione 'Completa' mentre invece dovrebbe caricare la versione 'Ridotta'. Questo potrebbe rallentare il tuo



PC più del dovuto. In questo caso, carica SWOS usando il comando SWS/H per forzare il caricamento della versione 'Ridotta'.
Se il tuo computer ha una capacità inferiore a 386DX40, SWOS non riesce ad operare ad una velocità accettabile nemmeno nella versione 'Ridotta', a meno che tu non abbia una scheda video VESA o PCI. Se il tuo computer è un 386, è improbabile che tu abbia questa scheda.

D. SWOS non si predispone o non passa da Windows.
R. SWOS funziona soltanto con Windows 95. Se hai una versione precedente di Windows, deve andare a DOS prima di far passare SWOS. Si raccomanda di inizializzare direttamente a DOS prima di far passare SWOS. Se hai Windows 95, la sezione Windows 95 all'inizio di questo manuale.

D. Se la casella di OK non appare sulla schermata di allineamento della squadra.
R. Dovrai risistemare la tua squadra. Prima di tutto devi andare sull'ultimo calciatore sull'elenco di squadra, poi dovrai muovere il cursore sulla testa dei calciatori. Se premi il pulsante di tiro a questo punto, dovresti essere in grado di navigare tra gli altri calciatori compresi nella tua squadra. Se nella tua squadra non hai abbastanza uomini, i prestiti saranno inseriti in squadra automaticamente. Inoltre, i calciatori feriti e/o sospesi devono essere inseriti in questa posizione. A questo punto dovrebbe apparire il pulsante di OK e tu puoi continuare a giocare Un Mondo di Calcio della Sensible.

PROBLEMI GENERALI DI GIOCO

D. Cosa dovrei fare nell'editor delle tattiche?
A. Nell'editor delle tattiche il campo è diviso in 35 sezioni. Ogni calciatore ha particolari doti che contribuiscono al successo della squadra ma solo se il giocatore stesso si trova nella posizione ideale sul campo. Tecnicamente, se hai un difensore e lo metti in avanzata e lui passa tutto il suo tempo a sgambettare intorno alla porta, tutta la sua bravura nel contrasto non servirà a niente ed è sprecata e per quanto riguarda il calcolo invisibile fatto dal computer sul rendimento di squadra, il suo contributo è pari a 0. Inoltre, gioca in una posizione sbagliata di attaccante ed anche questo ha un effetto negativo sul suo rendimento. Questo è importante perchè influenza non solo il suo rendimento sul campo, ma anche il calcolo del Risultato effettuato dal computer e a lungo termine, se sei in Carriera, può influenzare il valore economico del calciatore che potrebbe scendere se continui a farlo giocare fuori posizione. Allo stesso modo, se assegni ad un calciatore una posizione in cui può sfruttare al meglio tutte le sue doti e particolari abilità, il suo valore dovrebbe cominciare a crescere.

Il contributo del calciatore è determinato da molti fattori. La sua abilità in generale in relazione all'area del campo in cui si trova (ad esempio la capacità di completare è più utile se il calciatore è davanti alla porta) la sua vicinanza al pallone, ed il suo fuori gioco, se è circondato da compagni di squadra o meno e la possibilità che riesca a raggiungere quella posizione in tempo da una qualsiasi altra posizione in campo dove si trovava prima che il pallone fosse stato calciato. In questo modo, un difensore segnerà più punti quando è in posizione di difesa e agisce in prossimità dell'area di rigore. Se il pallone è all'altra estremità del campo, il suo contributo sarà dimezzato.
Tenendo presente tutto questo, la cosa migliore che puoi fare è far avanzare i tuoi centrocampisti sul pallone. Le tue ali dovrebbero mantenere il contatto con il pallone il più possibile, seguirlo intorno al campo fino ad un certo punto. In posizione d'ala, la velocità è un fattore molto



importante - un calciatore veloce dà un contributo maggiore.I terzini dovrebbero spingersi in avanti e seguire il pallone dietro alle ali. Ricordati che qui puoi usare 'Flip on', così che quando uno si muove, gli altri lo seguono.

Se trovi che uno dei tuoi terzini è bravissimo in attacco, mentre l'altro non lo è, fai avanzare un poco il terzino attaccante e fai arretrare l'altro per bilanciare lo schema. Per i tuoi attaccanti, se ne hai due, è spesso meglio farne arretrare uno in modo che possa passare il pallone all'attaccante in avanzata. Il vero calcio è spesso giocato così; e tu hai il vantaggio che quello arretrato è più vicino al pallone e può segnare più punti di contributo. La chiave consiste nell'avvicinarsi al pallone.

D. Cosa succede se compro un altro calciatore?
R. Se compri un altro calciatore, molto certamente avrà delle capacità diverse da quelle dei calciatori che hai già. Se lo scambi con un membro della squadra dovrai cambiare leggermente le tue tattiche per affrontare la differenza in abilità in quell'area del campo. L'idea è di agire come un manager, di pensare di più alla squadra. Se tu dovessi davvero giocare secondo le regole del calcio vero e proprio, e che forse non ti sogni di fare, dovresti cambiare le tattiche in modo sottile prima di ogni partita a seconda della squadra che intendi schierare in campo.

D. Come posso programmare facilmente una strategia contro la squadra avversaria?
R. L'abilità dei tuoi opponenti non influenza molto il contributo della tua squadra. Così se schieri cinque contro due in difesa - o cinque in difesa non fa alcuna differenza. Il nocciolo della questione è il gioco della tua squadra, non degli avversari. Usa anche le formazioni - se sei ancora a zero a dieci minuti dalla fine, porta la squadra in difesa. Funziona.

D. Come posso migliorare il rendimento della mia squadra?
R. La tua squadra può migliorare molto se usi saggiamente l'editor delle tattiche. La maggior parte di coloro che gioca questo gioco non perde tempo con le tattiche, si limitano ad usare la formazione predefinita. In passato, con una versione prototipo di SWOS, stavamo provando usaando il Norwich City che aveva un totale di 14 'Punti Invisibili del Computer'. Senza comprare un singolo giocatore e semplicemente usando le tattiche, riuscimmo a farli salire a 21 'Punti Invisibili'. Questo gli dette il 50 per cento in più di 'Punti Invisibili' battendo il Liverpool. Ogni volta che l'Assistente Allenatore ti assegna un visto maiuscolo in cima al foglio di squadra, ti dice che la squadra è migliorata di 1 'Punto Invisibile del Computer'. Tutto ciò che devi fare è dare la caccia a quei visti maiuscoli ed evitare le croci come se avessero la peste.

D. Posso prevedere il risultato di una partita gestita?
R. Ogni calciatore contribuisce alla squadra con un certo numero di 'Punti Invisibili del Computer' che sono usati per decidere il risultato. It totale dei 'Punti Invisibili del Computer' della squadra viene confrontato con il totale dei 'Punti Invisibili del Computer' assegnati alla squadra avversaria per determinare il risultato dell'incontro.
Pertanto puoi osservare la tua squadra, analizzare le capacità individuali dei calciatori e valutare il totale dei 'Punti Invisibili del Computer' della squadra. Valuta il totale dei 'Punti Invisibili del Computer'degli avversari ed in linea di massima potrai prevedere il risultato della partita.
La squadra con il numero maggiore di 'Punti Invisibili del Computer' generalmente vince o pareggia - è improbabile che perda. Ma ci sono anche altri fattori che influenzano il risultato - il vantaggio di giocare in casa ed un fattore a caso di forma fisica che si aggiungono o si sottraggono dal numero



calcolato di 'Punti Invisibili del Computer'per ciascuna squadra. Potremmo avere, ad esempio, il Manchester United contro York City. Se York quel giorno ha un valore casuale di forma fisica molto alto, mentre Man Utd. ne ha uno basso o persino un numero negativo, allora c'è sempre la possibilità che York possa battere Man Utd. Un caso raro comunque. La strategia consiste pertanto nel far salire il numero dei punti di squadra il più alto possibile.

SERVICIO ASSISTENZA CLIENTI

In caso di problemi tecnici siete pregati di rivolgervi al nostro servizio assistenza clienti all'indirizzo seguente:

Customer Services
Warner Interactive International
No 2 Carriage Row
183 Eversholt Street
Londra
NW1 1BU
Gran Bretagna

Se il problema È costituito dal CD difettoso, inviate solamente il CD, senza il manuale e la confezione a meno che non venga richiesto specificamente.

Fax e segreteria telefonica: +44 (0)171 391 4323/45
Email customer_services@wmg.com

Orario di apertura: 10,30-12,30; 14,30-17,00 ora inglese

Durante gli altri orari sono disponibili una segreteria telefonica, un fax e messaggi di aiuto registrati.

Quando vi rivolgete al Customer Services Department siete pregati, se possibile, di avere a portata di mano le informazioni sui vostri file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS, che si trovano nel directory del sistema, oltre ad altri dati importanti come la marca della vostra scheda suono e video.

Australia
In caso di problemi tecnici chiamare 1 900 957 665 IT-M. La tariffa normale È di 95 c al minuto; tariffe maggiori sono applicate alle chiamate da telefoni pubblici o cellulari.

GARANZIA



CONDIZIONI DI GARANZIA

Warner Interactive garantisce all'acquirente originale del presente software per computer, l'assenza di difetti nei materiali o nella produzione del supporto sul quale è registrato il software, durante l'uso normale dello stesso e per 90 giorni dalla data di acquisto (Periodo di Garanzia). Durante il periodo di garanzia il supporto verrà rimpiazzato senza spesa alcuna da parte dell'acquirente, previa restituzione del prodotto al rivenditore dal quale fu originariamente acquistato insieme a prova di acquisto datata.

La presente garanzia è in aggiunta e non preclude i diritti legali dell'acquirente.

La presente garanzia non riguarda il software in sé, né vale nel caso in cui il supporto appaia soggetto a uso improprio, danni, corruzione o usura eccessiva.



SENSIBLE SOFTWARE TIENE EL HONOR DE PRESENTAR LA SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 EDITION

CONTENIDO

INTRODUCCION 132
INSTALACION Y CARGA DE LA VERSION PC 133
Requisitos del Sistema 133
Instalación. 135
Configuración del Sonido 136
Carga 137
Windows '95. 137
DE JUEGO 142
Control del jugador 142
OTROS CONTROLES EN EL JUEGO 144
Foso 144
CONTROLES ADICIONALES EN EL TECLADO 145
MENU PRINCIPAL. 145
Tácticas de revisión 145
Pistas y tácticas 145
Revisión de los equipos 149
Momentos destacados 149
OPCIONES. 149
¡HORA DE JUGAR! 150
Amistoso 150
Competición Adaptada 151
Competición preseleccionada 151
Temporada 152
Carrera 152
Equipo. 153
Transferencias 155
Partido de fútbol 156
El Partido 156
PROBLEMAS 157
COLABORADORES 164

INTRODUCCION

Primero fue Práctico Fútbol. Después llegó Práctico Mundo del Fútbol. ¡Ahora tienes Sensible World of Soccer 96/97 Edition!

OBJETIVO

La Sensible World of Soccer 96/97 (SWOS) Edition es en juengo de gestión futbolística y de máquina completo para 1-64 jugadores, el juego en el campo ahora incluye las mejoras a los sistemas de ataque/tiro de cabeza/pase/intercepción y guardameta. También incluye siete características de

SWOS United e.V.



pase, cabeza, ataque, control de pelota, potencia de tiro, velocidad y remates, que se han dado a cada jugador individual durante, en cantidades diferentes y SWOS presenta prácticamente a cada equipo de competición profesional, de liga y de copa, del mundo. Todos los 26.000 jugadores o más de la vida real incluidos tienen estadísticas Adaptadas exactas. Puedes elegir ser un jugador, entrenador o jugador-entrenador de cualquiera de los 1.500 clubs y equipos nacionales en cualquiera de las 146 competiciones preseleccionadas o hacer tus propias competiciones adaptadas. En la modalidad de Carrera de jugador individual, puedes incluso manejar un equipo o más durante una carrera de 20 temporadas y llevar a tu equipo hasta la Final de la Copa de Europa. Tu objetivo final en la modalidad de carrera es ascender las altas cotas de la dirección hasta que te den la oportunidad para dirigir ¡tu Equipo de Selección Nacional! En esta edición especial SWOS, incluso puedes tomar parte en el torneo de este año, con todos los equipos y primeras rondas fantásticamente visualizados.

IINSTALACION DE LA VERSION AMIGA

Si tu Amiga está encendido, apágalo.
Inserta el disco de Sensible World of Soccer 96/97 Edition en la disquetera (DF0).
Enciende el Amiga y el juego se cargará.
Cuando se te indique, inserta el disco número dos en la disquetera (si tienes dos, puedes insertarlo en la otra disquetera).

INSTALACION Y CARGA DE LA VERSION PC

Requisitos del Sistema
Ordenador: IBM 4386 o Compatibles 100%. Recomendamos procesadores 486DX 50 o mejores.
Sistema: MS-DOS 5.0 o superior. Funcionará como aplicación DOS en Windows 95. No está soportado el programa informático de compresión en el Disco Duro.
Memoria: 4 Megabytes. Recomendamos 8 Megabytes (necesario para el comentario).
Gráficos: Tarjeta de vídeo compatible VGA con 256 Colores. Recomendamos VESA o Bus PCI.
Disco Duro: 20 Megabytes de espacio libre (12 Megabytes para la versión de Disco Floppy).
Tarjetas Sonoras: Tarjeta Sonora Digital para el comentario/FX. Soporta Música Midi. CD-ROM: Doble velocidad o más. Es necesario MSCDEX v.2.1 o superior.
Floppy: Unidad de disco HD de 1.44 Megabytes.
Tarjetas Sonoras Soportadas: Soundblaster/Pro/16/AWE (y compatibles 100%), Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (o compatibles 100%), ESS ES688, ESS FM, Adlib (o compatibles 100%), Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Controles Soportados: Palanca, PC y teclado.
Música CD: Puedes escuchar la música del CD independientemente del juego. Tan sólo introduce el CD en cualquier reproductor de audio CD normal y selecciona la banda 2.

Nota - La banda 1 contiene los datos del ordenador y podría estropear los altavoces si se escucha por un reproductor de audio CD normal. Por esta razón no se debe reproducir por la banda 1.

www.sensiblesoccer.de



Instalación
Todas las pantallas de instalación se desplazan usando las teclas del cursor (flecha) en el teclado.
Versión CD-ROM:

- Conecta el aparato y comprueba que estás en el indicador de DOS. (C:\>)
- Introduce el CD-ROM SWOS en la unidad de CD-ROM.
- Registra en la unidad de CD-ROM de la forma normal. Por ejemplo, si el CD-ROM es la unidad D, deberás teclear D: y pulsar <Intro>.
- Cuando indique D:\>, teclea INSTALL y pulsa <Intro>
- Elige en el menú la versión del idioma que deseas instalar. En ese momento aparece la pantalla de Instalación.

Versión de Disco Floppy

- Conecta el aparato y comprueba que estás en el indicador DOS (C:\>).
- Introduce el Disco 1 SWOS en la unidad de disco floppy de 1.44Mb 3.5".
- Identifícate en la unidad floppy de la forma normal. Por ejemplo, si la unidad de disco floppy es la A, deberás teclear A: y pulsar <Intro>.
- Cuando indique A:\>, teclea INSTALL y pulsa <Intro>
- Elige en el menú la versión del idioma que deseas instalar. Entonces aparece la Pantalla de Instalación.

NOTA: Debes salir de Windows a DOS (a menos que uses Windows '95). No trates de operar SWOS por DOS en Windows.

Pantalla de Instalación
Esta pantalla está dividida en dos secciones. A la izquierda de la pantalla hay un Menú que consiste de varias opciones. A la derecha de la pantalla hay un cuadro más grande. La información en este cuadro cambia según se seleccionen las diversas opciones del Menú. Este cuadro vuelve a su valor implícito System Information automáticamente una vez usados los Menús.

Información del Sistema
En esta pantalla aparecerá la información del sistema necesaria para tu ordenador:

Procesador: Para jugar el SWOS necesitarás un procesador de al menos 486. Recomendamos que tengas un procesador 486 rápido o, preferiblemente, un Pentium. Cuanto más rápido sea el procesador, mejor.
Indice de Velocidad del PC: Cuanto más alto sea el número de índice, mejor funcionará el SWOS en tu sistema.

Indice de Velocidad del Vídeo: Este indica la velocidad a la que maneja tu PC los gráficos. Las tarjetas de vídeo PCI o Bus VESA Local (VL) normalmente producen una velocidad más alta que las tarjetas ISA. Algunas tarjetas aceleradas para Windows puede que no sean tan rápidas en DOS como lo son en Windows. Esto naturalmente afectará la velocidad del juego.
Para calcular la calidad de operación en el aparato, SWOS usa las lecturas de Indice de dos Velocidades (PC y Vídeo). El resultado de este cálculo determina si se carga la versión "Full" (Completa) o "Half" (Media). La única diferencia entre estas dos versiones es que en la versión "Half" se reduce el número de colores que aparecen durante un partido. Esto no afecta al juego pero

SWOS United e.V.



permite jugar el SWOS en un PC más lento (y especialmente en los que no tienen un Bus Local VESA Local (VL) o tarjeta de vídeo PC1) a una velocidad aceptable. Para más detalles consulta la sección de LOADING (CARGA).
Versión DOS: Para jugar con el SWOS necesitas tener instalada una versión DOS 5 o superior.

Memoria libre en DOS: Esto indica la cantidad de la memoria inferior de 640K que está libre. Para que funcione SWOS, esta cifra debe ser superior a 491520 bytes.

Versión XMS: Indica el número de versión de la unidad de la memoria ampliada. Aquí se incluye sólo como referencia.

Memoria Libre XMS: Esto indica la cantidad total de memoria libre en el sistema. Para que funcione SWOS esta cifra debe ser superior a 3154k. Si tienes 8 Megabytes de memoria XMS oirás un comentario completo del juego y efectos de sonido extra.

Si ninguna de estas cifras concuerda con el mínimo necesario de SWOS, el juego no funciona. No obstante, aún hay esperanza. Para cambiar las cifras, consulta la sección de Problemas de este manual.

INSTALACIÓN

Toma nota que algunos términos en este manual se refieren a la instalación en DOS. Los usuarios de Windows '95 encontrarán las instrucciones en la sección titulada "Windows '95".

Al seleccionar Install se copiará SWOS en la unidad de disco duro. Sigue cualquier indicación que aparezca en la pantalla (como pueda ser cambiar los discos). Puedes seleccionar el directorio donde quieres instalar SWOS. Si operas el programa de instalación del disco duro después de instalarlo, no tendrás acceso a la opción de instalación, ya que el programa sabe que ya se ha instalado.

Si estás instalando la versión CD, deja el CD en la unidad durante la operación ya que durante el juego se cargan los datos desde el CD.

Configuración
Al seleccionar Configuración aparece un submenú donde se pueden seleccionar las siguientes opciones:

Unidad de Sonido: Esta opción te permite configurar la tarjeta sonora para usar con el SWOS Para más detalles, consulta la sección de Configuración de Sonido de este manual.

Control: Con éste puedes seleccionar un control para usar con el SWOS. Puedes seleccionar el teclado (1 jugador solamente), Palanca y teclado (1 ó 2 jugadores) ó 2 Palancas (2 jugadores solamente).

Teclado: El teclado sólo lo puede usar un jugador. Se te indicará para seleccionar las teclas preferidas. Ten en cuenta que algunas teclas predefinidas (como P para Pausa) no se pueden seleccionar como teclas de control. En la sección de CONTROLES ADICIONALES DEL TECLADO

www.sensiblesoccer.de



encontrarás una lista de estas teclas.

Palancas: Si usas palancas deberás calibrarlas. El botón de la segunda palanca se usa para seleccionar el foso durante el juego. Si quieres usar la modalidad de dos jugadores/dos palancas necesitarás instalar una tarjeta de juego de dos salidas en el aparato, un cable de palanca "separador" (que permite que se conecten dos palancas a una salida de un juego solamente) o una palanca que "emula" el teclado.

Guardado de Definiciones: Te permite guardar las definiciones de configuración.

Visualización de Readme: Si seleccionas esta opción aparecerá cualquier información de última hora relacionada con el juego. Asegúrate que lees este fichero, ya que esta información será importante.

Visualización de Autoexec.bat: El fichero autoexec.bat es uno de los ficheros que configura tu PC cuando lo conectas. Si SWOS no funciona, quizás necesites corregir este fichero. Este procedimiento viene detallado en la sección de Configuración de este manual.

Visualización de Config.sys: El fichero config.sys es otro de los ficheros que configura el PC cuando se conecta. Si no funciona SWOS, quizás necesites corregir este fichero. Este procedimiento viene detallado en la sección de Configuración en este manual.

Exit (Salida): Abandona el programa de instalación y vuelve a DOS.

Configuración del Sonido
Es importante que la tarjeta sonora esté definida correctamente para que funcione SWOS. Si esta tarjeta no está bien definida no oirás nada, el sonido puede ser incorrecto o se ¡abandonará el SWOS! Comprueba que la tarjeta sonora está instalada, definida y funciona correctamente antes de tratar de configurar SWOS (Consulta las instrucciones en el manual de la tarjeta sonora sobre como hacerlo).

La pantalla de Configuración de Sonido se separa inicialmente en dos secciones. La sección de "Current Sound Configuration" (Configuración de Sonido Actual) indica la configuración de la tarjeta sonora que SWOS usa en estos momentos. SWOS usa dos tipos de sonido. Música Midi y audio digital (en los efectos de sonido y comentario). Para usar la tarjeta sonora correctamente se deben configurar los dos tipos de sonido.

Opciones de Configuración
Selecciona y configura los conductores de música MIDI: Usa esta opción para elegir el tipo de tarjeta sonora que usarás para reproducir la música durante un partido (toma nota que si tienes CD-ROM también oirás música Digital durante la introducción). Aparece también una lista de tarjetas sonoras soportadas. Las descripciones de cada tarjeta sonora aparecen en la pantalla para ayudar a hacer la selección correcta. Una vez elegida la tarjeta sonora, el programa tratará de verificar si hay una tarjeta sonora en tu sistema. La selección de la configuración automática funciona en la mayoría de los casos pero, presta atención a las instrucciones en pantalla porque te ayudarán a identificar cualquier posible problema. Si la configuración automática no funciona, tendrás que

SWOS United e.V.



hacerlo manualmente. Para más detalles, consulta la sección de Ayuda y la documentación que viene con la tarjeta sonora. Elige "Select" para terminar el proceso de configuración.
Selección y configuración del conductor audio digital: Usa éste para elegir el tipo de tarjeta sonora que usarás para reproducir el sonido digital durante el SWOS. Esto incluye los efectos de sonido en todas las versiones y comentarios y música de introducción en la versión de CD-ROM. Aparece una lista de las tarjetas sonoras que soporta. Las descripciones de cada tarjeta sonora aparecen en pantalla para que puedas hacer la selección correcta. Una vez elegida la tarjeta sonora, el programa tratará de verificar que existe dicha tarjeta sonora en tu sistema. La selección de configuración automática funciona en la mayoría de los casos pero, presta atención a las instrucciones en pantalla porque te ayudarán a identificar cualquier posible problema. Si la configuración automática no funciona, tendrás que hacerlo manualmente. Para más detalles, consulta la sección de Ayuda y la documentación que viene con la tarjeta sonora. Elige "Select" para terminar el proceso de configuración.

Sin música MIDI: Si no deseas oír la música del juego, o no tienes una tarjeta sonora soportada, elige esta opción.

Sin audio digital: Si no deseas oír el sonido digital o no tienes una tarjeta sonora soportada (como una Adlib o Roland MT32) entonces usa esta opción.

Hecho: Selecciona esta opción para terminar el proceso de configuración de sonido.

Carga
Para cargar SWOS debes cambiar primero al directorio donde se ha instalado el juego en el disco duro. Por ejemplo, en el indicador DOS puedes teclear CD\SWOS y después pulsar <Intro>.

Si tienes una versión CD-ROM, comprueba también que el CD-ROM SWOS está introducido en la unidad CD-ROM.

Ahora teclea SWS, pulsa <Intro>, y sigue cualquier instrucción en pantalla.

SWOS deberá detectar automáticamente la velocidad del aparato y ajustarse al efecto. No obstante, si crees que la velocidad no es adecuada, puedes forzar manualmente a SWOS para cargar en cualquiera de las modalidades gráficas tecleando los comandos siguientes en el indicador de DOS.

SWS /F Esto cargará la versión "Full" de SWOS.

SWS /H Esto cargará la versión "Half" de SWOS.

La versión "Half" de SWOS simplemente reduce el número de colores que aparecen en las secuencias del "partido", y no afecta al juego en absoluto. Otras pantallas en el juego aparecerán aún en la paleta de colores de "Full".

Windows '95
SWOS funcionará como aplicación DOS en el sistema operativo de Windows '95. Recomendamos que tengas al menos 8 Megabytes de memoria si usas SWOS con Windows '95.

www.sensiblesoccer.de



1. Enciende el ordenador y carga Windows 95.
2. Introduce el CD-ROM o el disco floppy en su unidad correspondiente.
3. Haz click en la palabra INICIO de la barra de tareas.
4. Pulsa sobre el icono EJECUTAR.
5. Teclea D:\Setup [retorno], teniendo en cuenta que D se refiere a la unidad de CD-ROM o a la disquetera. Si tu unidad es la A:, lo que tienes que teclear es A:\ [retorno].
6. Selecciona el idioma que quieras instalar.
7. Escoge el directorio en el que quieras instalar el juego.
8. SWOS quedará instalado en tu disco duro y aparecerá la pantalla de instalación (tal y como se ha explicado anteriormente). Los usuarios que dispongan de discos floppy tienen que intercambiarlos cuando se lo indique el programa de instalación.
9. Dicho programa crea una carpeta llamada SWOS dentro de la de PROGRAMAS, a la que se accede desde el menú INICIO de Window 95. Para ejecutar SWOS, haz click en INICIO, luego en PROGRAMAS y luego en Sensible World of Soccer 96/97. En el interior de esa carpeta encontrarás tres iconos. Haz click en Sensible World of Soccer 96-97 para ejecutar SWOS. Si haces click en Sensible World of Soccer 96-97, ejecutarás la versión de SWOS de 16 colores, y si haces click en INSTALAR, ejecutarás el programa de instalación y configuración.

Si se te presenta cualquier problema durante la operación de Windows '95 (EJ. SWOS no carga), trata de hacer lo siguiente:

Windows '95 - Ayuda Técnica y Pistas y Trucos

Windows '95 soporta varias formas de operar el programa informático. A continuación hay algunas formas para resolver los problemas de memoria, sonido y CD:

DOS Shell

DOS Shell en windows es una buena forma para liberar memoria porque, en vez de arrancar de nuevo en DOS, puedes utilizar las prestaciones de Windows '95. Usando el comando "REM" en los renglones indicados en los ficheros config.sys y autoexec.bat, puedes excluir cualquier conductor normal como CD y audio. Windows' 95 automáticamente detecta todas las unidades al arrancar y las usa debidamente, de aquí que se llama "plug 'n' play" (arranca y juega). Debido a que operar MS-DOS por Windows (Windows aún está operando en segundo plano) puedes usarlo para sacar ventaja. Eliminando cualquier unidad de conductor puedes liberar mucha memoria para poder operar SWOS. Incluso puedes desactivar TODOS los conductores con el comando "REM", ¡aunque puede que tengas menos memoria que antes!.

Salida a la modalidad MS-DOS

Salir a MS-DOS por Windows es una buena idea para operar SWOS cuando la memoria es justa o se te presentan problemas de sonido. De la misma forma que normalmente crearías un disco de arranque, puedes revisar los ficheros config.sys y autoexec. Advertencia, éstos son los mismos ficheros que usa el sistema para arrancar el ordenador, por lo que es mejor eliminar los renglones que borrarlos.

Algunas sugerencias para la gestión de la memoria son:



Config.sys

En el renglón donde habla del conductor EMM386.EXE se deben añadir los siguientes artículos: (los demás se deben borrar)

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF.
NOTA: Si el ordenador se para mientras está cargando, elimina la I=E000-EFFF y arranca de nuevo.

El comando RAM permite al ordenador cargar los programas en la memoria alta. El I=E000-EFFF indica al ordenador la dirección de memoria que debe usar para cargar los programas altos. Es una forma eficaz de liberar memoria convencional extra.

Autoexec.bat

En el renglón que carga el conductor MSCDEX.EXE añade un modificador al final /E.
El comando /E permite que MS-DOS cargue la memoria intermedia en la memoria alta, liberando una pequeña cantidad de memoria convencional.

Guía del Comando MS-DOS solamente

Al pulsar F8 cuando aparece el mensaje "Starging Microsoft Windows '95" (Inicio de Microsoft Windows '95) se presenta en la pantalla un menú con diferentes opciones de arranque. Habrá unas 6 opciones, a menos que el ordenador esté definido para una red o Multiarranque etc. La opción 6 se llama "Command Prompt only" (Guía del Comando solamente). Así se arrancará el ordenador directamente en la guía del comando, ignorando los ficheros de iniciación de Windows '95. Teclea DOSSTART para operar MS-DOS, sin interferencia de ninguno de los conductores de Windows y después AUTOEXEC si quieres cargar el fichero autoexec.bat. Esta es una forma rápida de operar DOS y puede resultar ser más efectiva que desconectar el ordenador en la modalidad de DOS.

Creación de un fichero PIF

Un fichero PIF es una buena forma de conseguir que SWOS opere directamente por windows. SWOS es suministrado con un fichero PIF, pero puede que prefieras crear uno tú mismo. A continuación encontrarás las instrucciones para crear un fichero básico PIF.

- Haz click dos veces en "My Computer" (Mi Ordenador), y después en el disco duro donde esté instalado el programa informático (ej. C:\)
- Ahora busca la carpeta donde se ha instalado el juego (ej. SWOS) y haz click dos veces en ella con el botón izquierdo del ratón.
- Aparecerá una lista de los ficheros y carpetas en una nueva ventana. Busca el fichero .exe (ejecutable) que normalmente está indicado por un pequeño icón WINDOW.
- Haz click una vez en el botón derecho del ratón en este fichero y aparecerá un menú flotante. Selecciona PROPERTIES al fondo de la lista.
- Aparecerá otra ventana con 6 tarjetas de índice que presentan la información sobre cada título pertinente. Estas son GENERAL, PROGRAMAS, FONT, MEMORY, SCREEN y MISC (GENERAL, PROGRAMAS, LETRA, MEMORIA, PANTALLA y varios).



A continuación tienes los cambios necesarios que se deben hacer en cada título:-

GENERAL

Sólo información general

PROGRAMA

Aunque esto no es necesariamente cambiar obligatoriamente, puedes designar una modalidad más definitiva MS-DOS para operar el juego.

Al hacer click en el cuadro junto a la modalidad MS-DOS, aparecerá una lista con nuevas opciones. Haz click en botón con círculo con el texto SPECIFY NEW MS-DOS CONFIGURATION (ESPECIFICA NUEVA CONFIGURACION MS-DOS). Aparecerán dos cuadros al fondo llamados CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Escribiendo los renglones específicos en el cuadro indicado, puedes operar el programa informático con tus configuraciones especificadas en vez de cambiar los ficheros del sistema de arranque. Al jugar el juego, se ejecutan los ficheros especificados de arranque, y sólo serán efectivos para ese juego en particular.

También hay un cuadro de líneas al fondo de con el texto RUN junto a él. Haz click en la pequeña flecha hacia abajo en el lado derecho del cuadro y aparecerá la lista. Selecciona MAXIMISED en la lista.

FONT (LETRA)

Esta opción no debe ser necesario usarla nunca.

MEMORIA

Al hacer click en la Memoria aparece una "tarjeta" con los detalles de la memoria. Al hacer click en la pequeña flecha hacia abajo que aparece a la derecha de cada cuadro, puedes definir exactamente la memoria deseas que Windows '95 asigne a cada zona de memoria. En este momento en cada cuadro aparece AUTO en vez de una serie de cifras. Por ejemplo SWOS, necesitará la memoria convencional definida en 50 en vez de AUTO.

Nota: Windows parece que tiene problemas al crear "memoria virtual convencional". Aún necesitarás "ajustar" los ficheros de inicio en tu sistema para alcanzar la cantidad máxima de memoria convencional.

PANTALLA

Cuando estés en USAGE haz click en el botón de círculo titulado FULL SCREEN.

MISC.(VARIOS)

Junto a cada opción hay un pequeño cuadro de verificación. Al hacer click en este cuadro aparecerá



una señal (o quita la señal si hay una en el cuadro).

Bajo el encabezamiento FOREGROUND, la opción dice ALLOW SCREEN SAVER (DEJA EL SALVAPANTALLA), haz click en el cuadro para que desaparezca la señal.

En BACKGROUND, haz click en el cuadro para que haya una señal junto a ALWAYS SUSPEND.
En IDLE SENSITIVITY, pon el deslizador en LOW (BAJO).
En SHORT CUT KEYS comprueba que ninguno de los cuadros tiene señal.

- Ahora haz click en APPLY al fondo de la ventana. Notarás que el botón se vuelve de color gris pálido.
- Ahora haz click en OK. Con esto vuelves a la ventana original del programa para el que estabas creando el fichero PIF.
- Habrá aparecido un nuevo icón MS-DOS. Para operar el programa ahora y en el futuro haz click dos veces con el botón izquierdo del ratón en este icón.

Uso de una versión anterior de MS-DOS

- Si tenías una versión anterior de DOS instalada (como la 6.22) y has instalado la versión siguiente de Windows '95, aún podrás utilizar el DOS original. Las siguientes instrucciones se refieren a como crear un multiarranque para que puedas usar tu versión original de DOS antes de instalar Windows '95.
- Haz click dos veces en el icón MY COMPUTER (MI ORDENADOR), esto abrirá una ventana que contiene todas las unidades del ordenador como la unidad de disco duro y la unidad CD. Ahora haz click dos veces en el icón de la unidad del disco duro (ej. C:\) esto presentará una ventana que contienen todos los ficheros y directorios.
- Con el botón izquierdo del ratón haz click en VIEW en la parte superior de la pantalla. Esto hará bajar un menú individual, selecciona OPTIONS en el fondo del menú y aparecerá un cuadro. Haz click en view en la parte superior del cuadro (uno de los índices) y aparecerá otra página. En los ficheros escondidos hay dos selecciones - una para mostrar todos los ficheros y otra para esconderlos. Con el botón izquierdo del ratón haz click en el pequeño círculo junto a la línea donde aparecen que dice SHOW ALL FILES. Ahora haz click en APPLY y después en DONE al fondo del cuadro.
- Ahora volverás a la ventana donde aparecen todos tus ficheros y directorios. Haz click con el botón derecho del ratón en un fichero llamado MSDOS.SYS y aparecerá el menú. Selecciona PROPERTIES y comprueba que el cuadro de revisión junto a sólo lectura no tienen una señal. Si la tiene, haz click en la señal con el botón izquierdo del ratón y después click en APPLY y después en DONE.
- Haz click con el botón derecho del ratón de nuevo en el fichero MSDOS.SYS y selecciona OPEN WITH en el menú. Desplázate por la lista de programas y selecciona NOTEPAD. Se abrirá Notepad mostrando el fichero. Después la línea Network=0 (o l) teclea exactamente lo siguiente, incluido mayúsculas donde aparezcan: BootMulti=1.
- Con el botón izquierdo del ratón haz click en FILE en la parte superior de la pantalla y selecciona SAVE.
- Ya estarás de nuevo en la ventana donde aparecen todos tus ficheros y directorios. Haz click con el botón derecho del ratón en un fichero llamado MSDOS.SYS y aparecerá el menú. Selecciona



PROPERTIES y comprueba que el cuadro de revisión junto a sólo lectura tienen una señal. Si no la tiene, haz click en el cuadro vacío con el botón izquierdo del ratón para que aparezca la señal y después click en APPLY y después en DONE.
• Arranca de nuevo el ordenador pero mantén pulsada la tecla F$ hasta que aparezca el menú. Ahora podrás arrancar usando DOS 6.2 o Windows '95.

Nota: En algunos aparatos la instalación de Windows elimina los renglones MSCDEX y MSMOUSE en el fichero autoexec.bat. Revisa esto abriendo el fichero autoexec.bat usando notepad o write (se encuentra en el directorio raíz) Tendrás que quitar el comando "rem" del frente de los renglones que contienen MOUSE y MSCDEX, ej:

REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE/S/D:MSCD001/V/M:15

- Borra el comando REM (resaltado en negrita) y entonces selecciona SAVE en el menú de fichero.
- Cuando arrancas de nuevo el aparato y aparece el mensaje Starting Windows '95, pulsa la tecla F8. Aparecerá un menú con una nueva opción llamada "cargar la versión anterior de MS-DOS". Al elegir esta opción arrancará directamente en la versión anterior de DOS o presentará el menú original antes de instalar Windows '95. Los ficheros config.sys y autoexec.bat no se alterarán con Windows '95 y operarán por separado desde los ficheros respectivos de Windows.

FORMA DE JUEGO

Control del Jugador
Durante el juego, controlas directamente a cada miembro de tu equipo por turno. Normalmente será el más cercano a la pelota. También aparecerá un pequeño número en una camiseta blanca encima de la cabeza. Hay dos grupos básicos de controles, según si en ese momento tienes la pelota o no. El sistema de control puede parecer complicado al principio, pero en realidad es increíblemente intuitivo y fácil de comprender. No obstante, no deberás tratar de realizar las maniobras más complicadas hasta que aprendas bien las básicas.

Sin la pelota
Moviendo la palanca en cualquiera de las ocho direcciones hará que tu hombre corra en esa dirección.

Regateo
Si pulsas el botón de tiro, y la pelota se encuentra a una altura por debajo del pecho de tu jugador, éste tratará de hacer un ataque de desliz en la dirección en que corre. Si tiene éxito con el ataque, puedes desviar la pelota 45 grados en diagonal hacia la derecha o izquierda, manteniendo apretada la palanca en esa dirección mientras tu jugador se desliza.

De cabeza
Si pulsas el botón de tiro y la pelota se encuentra por encima de la altura del pecho, entonces apretando el botón de disparo hará que tu jugador se tire como un loco y trate de darle un cabezazo. Si la palanca está centrada cuando inicias el cabezazo, entonces el jugador saltará en el aire. Si mueves la palanca en cualquiera de las direcciones mientras el jugador está en el aire, el jugador tratará de realizar un cabezazo de volea en la dirección en la que apuntas. Si la palanca no esta centrada cuando inicias el cabezazo, el jugador se tirará hacia delante en la dirección en que apuntas y trata de hacer contacto entre la pelota usando la cabeza.

SWOS United e.V.



Las reglas de desviación de cabezazos son algo más complicadas que las de regates de deslíz y no solo puedes desviar la pelota a un ángulo de 45 grados a la derecha o izquierda de la dirección a la que te enfrentas (girando la palanca en esa dirección antes de hacer contacto con la pelota), sino que también puedes hacer que la pelota dé vueltas en el aire en un grado ligero o fuerte. Cuando atacas la meta en la parte superior del campo y la palanca está en dirección hacia arriba, deja la palanca arriba después de hacer click para iniciar un cabezazo y la pelota subirá y se quedará cerca del suelo. Si tiras de la palanca hacia abajo, la pelota subirá muy alto por los aires y si la mantienes centrada verticalmente, la pelota se volea. Al combinar cualquiera de estas dos opciones con la izquierda o derecha en la palanca también hará que la pelota se mueva en esa dirección (ej. al subir por el campo aprisa tirando rápidamente de la palanca hacia detrás y a la derecha antes de hacer contacto con la pelota hará que ésta suba arriba de la pantalla, muy alto por los aires, a un ángulo de 45 grados a la derecha de donde se encuentra el jugador). Cuando se ataca la meta al fondo del campo, los controles de altura se cambian, es decir dejando la palanca apuntando hacia abajo después de hacer un tiro de cabeza mantiene a la pelota más cerca del suelo. Izquierda y derecha desde luego no cambian.

Con la pelota
Moviendo la palanca en cualquiera de las ocho direcciones hará que tu jugador corra con la pelota en esa dirección. La pelota no está pegada a los pies, aunque, como puedes correr más aprisa y tratar de girar con la pelota, encontrarás más difícil mantener el control.

Pase Si quieres pasar la pelota a otro jugador, simplemente da un toque al botón de tiro una vez rápidamente. Tu jugador entonces tratará de pasar directamente al jugador más cercano de su propio equipo en la dirección de enfrente. Si no hay jugador para recibir la pelota, entonces rodará por el suelo en la dirección en que pasa el jugador más cercano. También es posible modificar los pases ligeramente desviando rápidamente la palanca de haber pulsado el botón de tiro para iniciar un pase. Si estás pasando a un jugador que recibe y que está directamente en dirección opuesta a ti en el campo, dejando la palanca arriba después del pase hará que la pelota se pase hacia el jugador que recibe. quien correrá hacia ti ligeramente para recibir la pelota. Tirando de la palanca ligeramente hacia detrás o dejándola en el centro directamente después de ejecutar este pase hará que la pelota suba por el campo y el jugador que recibe se quede donde está y espera a que llegue la pelota a sus pies. El mismo pase arriba del campo empujando la palanca hacia arriba y derecha/izquierda directamente después de ejecutar el pase, hará que la pelota se juegue hacia arriba y ligeramente a la derecha/izquierda del jugador que recibe, quien se moverá hacia el lado para interceptar la pelota. Por último para el mismo pase arriba del campo, tirando de la palanca hacia detrás y/o derecha/izquierda directamente después de ejecutar el pase, enviará la pelota de juego hacia arriba y ligeramente detrás del jugador que recibe a su izquierda o derecha. El jugador que recibe entonces se alejará corriendo del jugador que pasa para interceptar la pelota. Al pasar a un jugador que recibe que esté enfrente de ti abajo del campo, se cambian los controles de altura, es decir si dejas la palanca apuntando hacia abajo después de dar una patada, hará que la pelota se pase hacia abajo hacia el jugador que recibe, quien correrá hacia ti ligeramente para recibir la pelota. Izquierda o derecha, desde luego no cambian.

Patada/Chute
Si mantienes el botón apretado durante algo más de tiempo, tu jugador dará una patada a la pelota directamente en la dirección frente a él (si mantienes el botón apretado, incluso después de dar una patada, la pelota pasará por cualquiera de tus jugadores que se encontraban en la dirección del chute).

www.sensiblesoccer.de



SWOS soporta todas las desviaciones de la dirección del tiro que puedas jamás esperar razonablemente de una pelota de fútbol. Todas las curvas, bombeos o directos se controlan con el movimiento de la palanca después de que hayas chutado la pelota, y cuanto antes muevas la palanca después del chute, más dramático será el efecto. Cuando lanzas un ataque a la meta en el extremo superior del campo, si dejas la palanca hacia arriba después del chute, la pelota se mantendrá cerca del suelo. Si tiras de la palanca hacia abajo, la pelota volará por el aire muy alto, y si la mantienes centrada verticalmente, la pelota se bombeará. Combinando cualquiera de estas opciones con izquierda o derecha en la palanca, también hará que se curve la pelota en esa dirección (ej. al chutar hacia arriba del campo con la pelota en los pies, pulsado el botón de tiro y tirando rápidamente de la palanca hacia atrás y a la derecha, hará que la pelota suba por los aires y gire hacia la derecha). Cuando lanzas un ataque a la meta al fondo del campo, los controles de altura se reversan, es decir dejado la palanca apuntando hacia abajo después de chutar para mantener la pelota en el terreno de juego. La izquierda y derecha, desde luego se mantienen igual. Estos son los controles básicos preferidos por SWOS. Tiros, corners, saques de meta y penalties, todos funcionan exactamente igual que los chutes normales.

CONTROL DEL JUGADOR

Si no te gusta la manera como juega tu equipo durante un partido, no tienes que sentarte y sufrir en silencio. Puedes sacar substitutos, cambiar el estilo de juego o hacer los dos al mismo tiempo. Todo esto se hace sacando el foso, ej. golpeando ligeramente en la misma dirección la palanca tres veces sucesivamente en cualquier punto, cuando la pelota esté bien fuera de juego o en las manos de cualquiera de los guardametas. Entonces aparecen los dos fosos en el lateral de la pantalla.

Foso

Al sacar el foso, debes notar una pequeña flecha de color sobre el techo de la cornisa. Al moverlo arriba y abajo hace que apunte a una de las seis figuras en el foso. La principal es generalmente el director y las demás son substitutos (en un partido de entrenamiento, el Director se sienta en el centro del banco, entre los dos juegos de substitutos). Si haces click sobre el Director, se pone de pie y aparece un cuadro titulado "Formations" (Formaciones) y "List of Players" (Lista de Jugadores) que se encuentran en el terreno de juego. Si haces click en "Formations", aparece una lista de todas las diferentes elecciones tácticas a tu disposición en ese momento como Director. Al seleccionar una de éstas, hará que tu equipo se organice de nuevo sobre el terreno de juego en la formación seleccionada de nuevo. Al revisar la "Lista de jugadores", podrás notar que algunos jugadores tienen una tarjeta roja o amarilla o una cruz junto a su nombre. Estas aparecen cuando un jugador ha sido castigado, enviado fuera o sufrido lesión durante el partido (un jugador con una cruz parpadeante tiene una lesión grave). Si quieres cambiar los jugadores en el terreno de juego sin substituir a nadie, puedes hacer click primero en un jugador de la "Lista de Jugadores" y después sobre otro jugador. Entonces los dos jugadores seleccionados se cambian de posición en el campo (este método también se puede usar para cubrir una posición en el campo que ha dejado vacante un jugador expulsado).

Si quieres vigilar a un jugador en particular de tu equipo, debes mantener apretado el botón de tiro sobre el nombre de ese jugador hasta que su cabeza comienza a parpadear en la lista, desde ahora ese jugador estará resaltado en el campo con un diamante parpadeante sobre su cabeza. Otra cosa que puedes hacer desde el foso es una substitución (pero sólo cuando la pelota esté fuera de

SWOS United e.V.



juego). Para sacar a cualquiera de los substitutos, mueve la flecha hacia abajo hacia donde está sentado en el foso y pulsa el botón de tiro. Su nombre aparecerá entonces en la parte superior de la pantalla, junto a los nombres del resto del equipo. Usando arriba y abajo en la palanca, resalta el nombre del jugador que quieres retirar y entonces pulsa el botón de tiro. Los jugadores cambiarán de lugar y se reanuda el juego. Para todos los partidos amistosos y competiciones adaptadas, puedes fijar el número de substitutos en el foso y el número de substitutos que realmente se pueden usar en un partido. Para todas las competiciones preestablecidas y en la modalidad de carrera, el número de substitutos están preestablecidos y basados en la vida real.

Cuando hayas terminado con el foso, empuja la palanca hacia el lado para reanudar el juego.

CONTROLES ADICIONALES EN EL TECLADO

Hay algunas opciones que no están conectadas directamente con el juego, a las que sólo puedes tener acceso durante el juego. Ten en cuenta que no se pueden definir de nuevo.

Pulsa P	para pausar o reanudar el juego
Pulsa R	para repetir los últimos segundos del partido
Pulsa R	durante la repetición para conectar y desconectar la cámara lenta.
Pulsa Espaciador	para grabar los últimos segundos del juego como momentos destacados para presentar al final del partido. *
Pulsa H	para ver los momentos destacados grabados (sólo funciona después de aparecer la clasificación final) *
Pulsa S	mientras la pelota está fuera de juego para sacar la pantalla de estadísticas del juego.
Pulsa F8 (versión Amiga)	para conectar/desconectar el nombre del jugador con la pelota en ese momento y muévelo por la pantalla. *
Pulsa F8 (versión PC)	para conectar/desconectar los comentarios del partido.
Pulsa F9	para conectar y desconectar el giro del emblema S en la esquina superior derecha de la pantalla.
Pulsa F10	durante el juego para conectar y desconectar los cantos de la multitud.
Pulsa Esc	para abandonar el partido en curso. Si haces esto mientras el reloj marca 0 minutos, puedes jugar de nuevo el partido, si no, pierdes automáticamente.
Pulsa Page Up	para sacar el foso si tu equipo chuta "arriba" del campo.
Pulsa Page Down	para sacar el foso si tu equipo chuta "abajo" del campo.
Pulsa Ctrl & F1	para salir a DOS.

* No se pueden realizar en todos los ordenadores Amiga. Para más detalles, consulta las especificaciones técnicas de tu aparato.

EL MENU PRINCIPAL

El menú principal tiene diversas opciones:

Edit Tactics (revisar tácticas) - Este menú te permite definir tus formaciones y estrategias adaptadas de equipo. Si te tomas en serio ganar copas, ligas etc., ¡entonces necesitas usar esta opción!. Para averiguar más, pasa a la sección de EDIT TACTICS (TACTICAS DE REVISION).

www.sensiblesoccer.de



Edit Custom Teams (revisar equipos adaptados) - Esta opción te permite crear tus propios equipos originales y revisar los equipos existentes en el juego. Para más información consulta la sección de EDIT CUSTOM TEAMS (REVISAR EQUIPOS ADAPTADOS).

Highlights (Momentos Destacados) - Te permite ver los momentos destacados del último partido jugado, o cargar o guardar una serie de momentos destacados de partidos en el disco. Ver HIGHLIGHTS (MOMENTOS DESTACADOS). •

Options (Opciones) - Para más detalles consulta la sección de OPTIONS.

Las opciones restantes del menú principal se refieren todas al juego real, que se discuten más adelante.

- No se pueden realizer en todos los ordenadores Amiga. Para detalles, consulta la tarjeta de referencia específica de tu aparato.

Revisión de Tácticas

La mayoría de los equipos mejoran su rendimiento considerablemente (hasta 30 por ciento en algunos casos) si se usan debidamente las sección de revisión de tácticas. Si te tomas en serio el ganar trofeos, entonces debes considerar utilizar al máximo la opción de Revisión de Tácticas. El juego viene con 12 tácticas preseleccionadas que cubren todas las formaciones más populares en el fútbol moderno, más seis huecos donde podrás guardar tus propios diseños adaptados. Todas las tácticas en el juego están basadas en una rejilla invisible que define 35 áreas por separado del campo, donde puede estar la pelota en cualquier momento, y 240 posiciones por separado donde cualquier jugador puede estar en cualquier momento. El menú de Revisión de Tácticas trata con las seis posiciones de Tácticas Adaptadas (llamadas Usuario A a Usuario F), y te presenta seis herramientas para ayudarte a darles forma.

Abortar - Al hacer click en este cuadro saldrás directamente del menú principal, restaurando todos los valores implícitos sin guardar ningún cambio que puedas haber hecho. Usalo solamente en caso de emergencia.

Guardar/Salir - Con esto sales de la modalidad de REVISION y te da una elección entre guardar las tácticas que acabas de cambiar en el disco y ponerlas un nombre en particular, o salir de nuevo al juego sin guardarlas (pero manteniendo aún intactos los cambios). Si sales sin guardar, perderás las nuevas tácticas la próxima vez que desconectes el ordenador.

Deshacer - Deshace el último cambio que hayas hecho.

Importar - al seleccionar este cuadro aparecerá la lista de tácticas preseleccionadas, donde podrás elegir una para usar como punto de partida para las nuevas tácticas. Cuando aparece la lista, también verás un cuadro de Loading (Carga), que te permite cargar un juego de tácticas adaptadas guardadas previamente y cambiarlas de la misma manera.

La sección de tácticas te permite definir el lugar donde los jugadores tratarán de tomar posiciones para cada una de las 35 posibles áreas del campo donde pueda estar la pelota. 'Intento' es aquí una

SWOS United e.V.



palabra clave. Para mover jugadores individuales, la pelota o la pantalla de tácticas, mueve el cursor encima de la pelota o del jugador y pulsa tiro. Ahora puedes mover la pelota o jugador en cualquier dirección con la palanca, y pulsar tiro para colocarle de nuevo en el campo. Cuando mueves la pelota verás a los jugadores moverse a sus posiciones implícitas de esa posición. En cualquier momento puedes parar y mover un jugador o más a una posición diferente, y desde entonces tratar siempre de tomar esa posición cuando la pelota esté en el área designada. Además, si seleccionas la pelota y mantienes apretado el botón de tiro puedes dirigir una segunda pelota, parpadeante, alrededor del campo. Esto hará que aparezca una serie de flechas alrededor de los jugadores, indicando la dirección en que correrá cada jugador específico si se pasa la pelota desde el punto de partida a la posición parpadeante. Si seleccionas un jugador y mantienes apretado el botón de tiro, los otros jugadores desaparecerán y puedes examinar individualmente las posiciones de ese jugador cuando muevas la pelota.
Estas son las reglas básicas como opera el sistema de Revisión de Tácticas. No obstante, se han incorporado un par de útiles para ahorrar trabajo, que los podrás encontrar en los dos últimos cuadros en la pantalla de Revisión de Tácticas.

Copia - Esto te permite decir a los jugadores que se queden en la misma posición durante dos posiciones o más de la pelota. Cuando los jugadores estén en las posiciones elegidas, haz click en Copy, entonces mueve la pelota a la posición que quieras, haz click en Copy de nuevo. Ahora, cuando la pelota está en cualquiera de esas dos posiciones en el campo, los jugadores tratarán de quedarse en los mismos lugares en ambas ocasiones.

Vuelta - Esta opción opera de diversas formas. Primero, funciona como un simple espejo, reflejando automáticamente las posiciones en un lado del campo para que el otro lado ahorre tiempo. No obstante, su uso real aparece cuando pones parejas en el juego. Cuando comienzas a diseñar una táctica adaptada, debes notar que algunos de los pequeños icones de la "cabeza del jugador" (los del centro de la pantalla junto a los nombres de los jugadores) están rodeados de cuadros de colores. Siempre habrá dos cuadros de cada color (hay un máximo de cinco colores diferentes, para que puedas tener un equipo entero de parejas si así lo deseas - no puedes seleccionar el capitán de un grupo). Estos cuadros representan a los jugadores (normalmente los que ocupan las mismas posiciones en lados opuestos del campo, como el extremo derecha y el extremo izquierda) que imitan las posiciones de cada uno en lados opuestos del campo. Para cambiar o formar un grupo, haz click en los icones de las cabezas de los jugadores del grupo que quieras separar o formar. Encontrarás que las definiciones implícitas son suficientes para todo excepto con las tácticas más raras.

Se pueden hacer otros cambios de táctica cambiando los jugadores de posición en el campo, o dentro y fuera del foso, o dentro y fuera del equipo haciendo primero click en el nombre del jugador y después en el nombre del jugador por el que quieras cambiarle. Después los dos jugadores simplemente cambian de posición entre sí dentro del equipo (haciendo click en la cabeza de cualquier jugador al fondo de la lista rodeada de azul pasará por todos los miembros del equipo que en esos momentos no estén incluidos entre los once en el campo o en el foso).

www.sensiblesoccer.de



ENTRENADOR SUPLENTE

Para poder ayudar al jugador a comprender la repercusión total de los cambios de táctica sugeridos, el Entrenador Suplente (quien también aparecer en todos los menús de equipo pre seleccionado y comprende la forma como calcula el ordenador el potencial de cualquier equipo en particular) te dará su consejo cada vez que hagas un cambio de táctica en el juego (excepto cualquier cambio realizado desde el foso de substitutos). El entrenador suplente te aconseja en forma de marcas y cruces junto a los nombres de los jugadores. Si la cara de un jugador se ha cambiado por una "X", significa que el Entrenador Suplente considera que el último cambio de táctica no era bueno para ese jugador en particular, comparado con las tácticas anteriores. Si la cara del jugador se cambia por una marca, esto significa que el Entrenador Suplente considera que el último cambio de táctica realizado era bueno para ese jugador en particular, comparado con las tácticas anteriores.

Las marcas de jugadores individuales y las "X" a veces suponen grandes Marcas y "X" para todo el Equipo, lo que puede aparece de vez en cuando en la parte superior de la Lista de Equipo. Cuando aparece una de éstas, significa que el Entrenador Suplente considera que el último cambio de táctica realizado al equipo ha tenido un importante efecto, no sólo en el(los) jugador(es) individual(es) en particular, sino también en el posible rendimiento del equipo en general.

Pistas y Trucos tácticos
Las marcas y "X", en particular las grandes, tienen un efecto real en el rendimiento de los jugadores en el campo de juego, y también afectan los cálculos de cualquier resultado generado por el ordenador.
El Jugador/Entrenadores pueden querer anular el consejo del Entrenador Suplente y adoptar tácticas adaptadas específicamente a su tipo de juego. Si encuentras que haces un pase largo que siempre va al contrario, o a un área vacía del campo, entonces pasa a la posición de la pelota donde normalmente haces el pase largo y trata de llenar el espacio vacío moviendo uno de tus jugadores al área donde normalmente cae la pelota.

Para comenzar el diseño de tu propia formación, debes importar primero tu formación favorita preestablecida (ej. 4-4-2) y tratar de mover a los jugadores por las 35 posiciones de la pelota para obtener todas las marcas que puedas. Cuando estés satisfecho con tu formación, guárdala y trata de hacer una variación más defensiva y una variación más atacante del diseño de tu nueva formación. Pronto tendrás tres diseños de formación donde elegir, una para el Equipo Nacional, una para usar cuando estés defendiendo una ventaja corta durante los últimos 15 minutos, y otra para cuando necesites desesperadamente un gol a todo coste, !Fenomenal!.

Trata de mantener al menos un jugador con la pelota en todo momento y haz que los jugadores soporten al hombre con la pelota. Si los jugadores están emparejados, cambia un jugador, y los movimientos se reflejarán en el jugador opuesto al otro lado del campo. En un juego ideal, deberás revisar tus tácticas cada vez que cambies la línea del equipo, ya que las características individuales de un jugador pueden ir mejor con las tácticas de equipo ligeramente diferentes, después a otro equipo que juegue en la misma posición en el campo. No obstante dicha atención al detalle probablemente no es práctica para la mayoría de jugadores.
Quizás descubras que algunas tácticas que funcionan bien cuando juegas como Entrenador, no son tan efectivas cuando juegas como Jugador-Entrenador o cuando vas directamente a los resultados.

SWOS United e.V.



Si pasa esto, quizás puedes crear y Guardar un grupo diferente de Tácticas Revisadas para cada Tipo de Juego, listas para usar cuando las necesites.

Revisión de Equipos Adaptados
Esta es la opción que te permite adaptar tu copia de SWOS. Simplemente selecciona un equipo que vayas a revisar en la lista, después pulsa el botón de tiro cuando el cursor parpadee en el nombre del jugador/equipo/director que quieras cambiar. Teclea el nuevo nombre y pulsa tiro o Intro en el teclado para introducir el nombre. Entonces puedes seleccionar el color de pelo/piel del jugador haciendo click en la cara para pasar por los tres tipos a elegir.

Para cambiar el vestuario, primero selecciona el tipo de camiseta que quieres pulsando tiro en el diseño adecuado, a la derecha de la pantalla, entonces mueve el cursor a la camiseta más grande y pulsa tiro. Mantén el botón de tiro pulsado, entonces muévete a la izquierda y derecha en la palanca para pasar por los colores de la camiseta principal, y arriba y abajo en la palanca para pasar por los colores secundarios (ej. las mangas o rayas). Usa el mismo procedimiento para cambiar los pantalones o calcetines. Pulsa en el cuadro de Undo al fondo a la derecha de la pantalla en cualquier momento para restaurar completamente el equipo a sus definiciones originales.

Usando el cuadro Import puedes incorporar cualquier equipo de la vida real a la selección de Equipos Adaptados (sin cambiar su clasificación en la vida real). Puedes incorporar hasta 48 equipos en la selección de Adaptación, revísalas si quieres y entonces guárdalas en el disco y juega tus propias ligas y copas con ellos.

Momentos Destacados
Para guardar los momentos destacados (o juegos en progreso o equipos adaptados o cualquier otra cosa), necesitas un disco ordinario floppy o suficiente espacio en el Disco Duro.

Opciones
El Menú de Opciones te permite cambiar algunos parámetros externos del juego. Estos son los siguientes:

Duración del juego Amistoso/Adaptado - Pulsa tiro para pasar por 3, 5, 7 o 10 minutos de tiempo real por partido.

Establecer el Tipo de Campo - Elige entre campo "Dry" (Seco), "Hard" (Duro), "Frozen" (Helado), "Muddy" (Barro), "Wet" (Húmedo), "Soft" (Blando) o Normal, o puedes tener un campo al Azar para cada partido. La otra opción es Seasonal (Temporada), que elegirá un campo, al jugar en una liga, temporada o carrera, adecuado a la estación del año. En las competiciones adaptadas y amistosas, puedes elegir los meses del año cuando quieras jugar los partidos.

Reproducción Automática - Cambia a On si quieres ver la reproducción automática de cada gol, cambia a Off si no lo quieres.
Todos los Equipos de Jugadores son Iguales - En SWOS todos los equipos de jugadores normalmente tienen diferentes cualidades en la vida real del equipo (ej. Brasil es mejor que San Marino). Si quieres cambiar esto, para que cualquier equipo, de jugadores tenga cualquier ventaja sobre otro equipo en lo que se refiere a cualidades, conecta esta opción y todos los equipos

www.sensiblesoccer.de



de jugadores contrarios jugarán al mismo nivel, (ej. Brasil y San Marino juegan con las mismas cualidades generales).

Guardado Automático de los Momentos Destacados - Conecta esta opción si quieres guardar los goles automáticamente como momentos destacados.
Música del Menú - Conecta o Desconecta la música.

Comentario (sólo en un PC) - Conecta o Desconecta el comentario

Escenas del Presidente (sólo en un PC) - Conecta o Desconecta las escenas

Salida a DOS (sólo en un PC) - Abandona SWOS y regresa a DOS.

* No se puede realizar en todos los ordenadores Amiga. Para más detalles, consulta las especificaciones técnicas de tu aparato.

!HORA DE JUGAR!

Ya se ha terminado la preparación previa al partido. Es hora de comenzar a jugar. En el menú principal podrás ver diversas opciones a la derecha:

AMISTOSO - (1-2 jugadores) Juega un partido sencillo entre cualquiera de dos equipos mundiales.

COMPETICION Adaptada - (1-64 jugadores) Define tu propia competición según tus especificaciones.

COMPETICIÓN ADAPTADA - (1-64 jugadores) Toma parte en cualquier competición nacional, continental o mundial. Simplemente selecciona Campeonato de la Copa Mundial, o ver un Continente. Después elige jugar una de las competiciones a nivel de continente (ej. La Copa de ganadores de la Copa de Europa) o elige ver un país seguido de la competición que desees jugar en ese país (ej. La Primera División Inglesa).
Aquí es donde encontrarás la opción para jugar en el Torneo del Campeonato de Europa. Aquí están todos los equipos y accesorios del campeonato de este año que te permitirán jugar como cualquier equipo.

TEMPORADA - (1-24 jugadores) Esto se juega como una temporada completa de fútbol sencillo, con una mezcla de liga nacional y copa(s) de cualquiera de los 65 países del mundo.

CARRERA - (1 jugador solamente) - Conecta Sensible World of Soccer en "Full", la mejor experiencia futbolística.

Amistoso - Selecciona los dos equipos que van a jugar después de decidir:

Carga de la Competición Vieja - Selecciona esta opción para cargar cualquier competición guardada anteriormente. (Aquí pueden aparecer otras opciones si interrumpes una competición de Liga o de copa durante el juego).

Tipos de Campo - Usa la palanca para resaltar el cuadro de selección de Tipo de Campo. Cada



pulsación en el botón de tiro cambiará el tipo de campo que se va a usar durante el partido amistoso.

Substitutos - Puedes resaltar cualquiera de los cuadros y pulsar tiro para cambiar el número de substitutos disponibles y la mezcla de substitutos que realmente puedes usar en el campo. Elige EXIT si cambias de opinión, OK para continuar. Entonces tendrás que elegir tus equipos para el partido Amistoso/Competición seleccionado. Selecciona primero el tipo de equipos que deseas que jueguen en Adaptada/Club o Nacional, después (si procede) el continente, después el país, la división (si procede) y finalmente el/los equipo(s). Resalta un equipo seleccionado y pulsa el botón de tiro una, dos o tres veces según si quieres que el equipo esté controlado por el ordenador, por ti mismo (como jugador-entrenador) o si sólo quieres tomar las decisiones del entrenador sin tener que jugar en el partido (Ver Juego de Partido).

Competición Adaptada
Hay tres tipos básicos de competición que puedes construir con la opción de Competición Adaptada:

Liga - Esto puede incluir cualquier número de equipos entre 2 y 24, jugando entre sí de 1 a 10 veces cada temporada. Puedes otorgar 2 ó 3 puntos a cada victoria, y permitir cualquier número de substitutos y substituciones por partido entre 0 y 5. También puedes elegir los meses de comienzo y terminación de la liga (lo que afectará a los campos si has definido "temporada").

Copa - La copa puede ser para 2,4,8,16,32 o 64 equipos seleccionados, haciendo click en el cuadro de número de "rondas". Los goles fuera de casa se pueden conectar y desconectar (si procede) y puedes elegir cualquier combinación de vueltas, tiempo extra y penalties para cada ronda. Los substitutos son de nuevo cualquier número entre 0 y 5, y puedes llamar a la competición el nombre que quieras pulsando el botón de tiro en el cuadro azul en la parte superior y tecleando el nuevo nombre. De nuevo también puedes cambiar el mes de comienzo y final de la copa.

Torneo - Los torneos pueden ser para 2-64 equipos, en un formato con cualquier combinación de ligas y rondas de eliminación (ej. Quizás desees jugar un poco como la Copa Mundial, cuando las ligas iniciales las juegan los últimos 16, quienes después juegan en un estilo de eliminación total. La opción de Eliminatoria (se activa haciendo click en el cuadro pequeñísimo justo debajo de la segunda E de SEEDED) te permite hacer eliminatorias en cualquiera, o en todas las rondas del torneo para mantener, en teoría, los mejores equipos aparte hasta las últimas etapas. Para cambiar el número de equipos participantes, resalta cualquiera de los cuadros con números y pulsa y mantén apretado el botón de tiro. Ahora aprieta la palanca hacia arriba o abajo para aumentar o disminuir el número de equipos que tomarán parte. Cuando estés satisfecho con la selección, suelta el botón de tiro. El número implícito de equipos participantes es de 24. Si eliges OK para cualquiera de éstos, se te pedirá que elijas a los equipos participantes antes de comenzar la liga, copa o eliminación. Elige EXIT para volver al Menú Principal.

Competición preseleccionada
Selecciona el continente, país, división y competición en que desees tomar parte. Cada competición se define según los acontecimientos reales (número de equipos, rondas, vueltas etc.). Sin embargo, si deseas cambiar los equipos que toman parte en la Competición Preseleccionada, selecciona "Change Teams" (Cambio de Equipos) para revisar los equipos que toman parte en dicha competición



(ej: puedes quitar a Méjico de la Copa Mundial y cambiarlo por Fiji).

Temporada

Selecciona tu continente, país, liga y equipo. Jugarás durante una temporada, participando en todas las ligas normales, partidos de copa etc.

Carrera

Vale. Modalidad de Carrera. 1 jugador solamente, te enfrentas a una Carrera de Dirección de 20 temporadas. Ahora puedes "ser" el Entrenador o Jugador-Entrenador de cualquier equipo de club del mundo. Primero teclea tu nombre, después selecciona tu nacionalidad, manteniendo apretado el botón de tiro en el pequeño cuadro azul y moviendo a la izquierda o derecha para pasar por las nacionalidades disponibles. Finalmente decide si quieres comenzar como Jugador-Entrenador o como Entrenador (aunque puedes cambiar de opinión de partido en partido).

Ahora puedes participar como jugador en todos los partidos entre equipos (si quieres) y en el foso dirigiendo el partido, así como seleccionando el equipo, decidiendo las tácticas, comprando y vendiendo jugadores y administrando las finanzas del club, etc.

Suponemos que has elegido tu equipo y estás frente a la pantalla principal, que es una lista de accesorios, donde aparecen los próximos partidos de tu equipo esta temporada, con 9 rectángulos pequeños de color al fondo:

Partido de Fútbol - Con esto pasas a tu próximo juego. Primero verás la tabla de la liga actual, o selección de copa del partido que estás a punto de jugar. Encontrarás más detalles en la sección PLAY MATCH (JUEGO DEL PARTIDO).

Squad (Equipo) - Puedes ver y cambiar la composición de tu grupo actual eligiendo esta opción e incluso desarrollar un partido de entrenamiento para examinar a cualquier nuevo jugador o táctica. Esto viene explicado con más detalle más adelante.

Next Match (Nuevo Partido) - Con esto pasas al próximo partido en la competición actual, tome parte o no tu propio equipo. Puedes ver el partido o simplemente ver el resultado.

View Competition (Ver la competición) - Te indica la clasificación actual de todas las competiciones en tu país. Cuando sea necesario verás flechas rojas arriba y abajo a la izquierda de la pantalla que te permiten ver los resultados/situaciones fuera de la pantalla. Incluido también en esta sección esta tu propio REGISTRO DE DIRECCION personal de hasta 20 temporadas mostrando tu carrera completa, incluidos cualquier trofeo que puedas haber ganado en este tiempo.

View World (Ver el Mundo) - Te indica la clasificación actual de cualquier competición de liga en el mundo.

Transfers (Transferencias) - Esto se explica con más detalle en la sección de TRANSFERS.
Job Offers (Ofertas de Trabajo) - Si hay trabajos en otro lugar, esto parpadeará y podrás elegir esta

SWOS United e.V.



opción y ver las ofertas de trabajo disponibles. Si eliges y aceptas una Oferta de Trabajo al final de la temporada, comenzarás la próxima temporada como Director del nuevo equipo Club/Nacional, cuyo trabajo acabas de aceptar.

Club Business (Temas del Club) - Te ofrece un estado financiero rápido, para que puedas revisar el saldo bancario del club. Los costes de operación y sueldos del Jugador están relacionados directamente con los valores combinados del jugador de tu equipo. Los ingresos de entradas suben cuando te va bien en la liga. (No mantengas un descubierto bancario durante mucho tiempo o te despedirán).

Exit (Salida) - Para salir del juego, pasar momentáneamente a un amistoso rápido, o guardar la situación actual en el disco.

Squad (Equipo)

La pantalla de selección básica de equipo (y un formato similar que se usa en SWOS para presentar a cualquier jugador o equipo controlado por el ordenador, usado en cualquiera de las competiciones durante el juego). Los jugadores del equipo están en una lista junto a su posición, nacionalidad y valor, que se puede aumentar o disminuir según su forma.

Nota: Fuera de la dirección del club en la Modalidad de Carrera, el valor se reemplaza con un sistema de estrellas, para indicar la aptitud percibida en general del jugador. Cuantas más estrellas tenga un jugador designadas, y cuanto más grandes sean las estrellas, más aptitudes en general tendrá el jugador. (algunos jugadores han recibido diferente clasificación de su Club y equipos Nacionales).

Una clasificación adicional enumerada junto a cada jugador son sus tres prominentes aptitudes en orden descendiente (esto es muy importante al tener en cuenta la contribución del jugador a las tácticas generales del equipo). Las aptitudes están anotadas en forma de código de tres letras amarillas y están representadas como sigue:

T - Regate
H - Tiro de Cabeza
P - Pase
S - Velocidad
C - Control de la Pelota
F - Remate
V - Potencia de Tiro

Si tienes más de 17 jugadores en el equipo, al hacer click en el icón de la pequeña "cabeza" del jugador del fondo (fondo azul oscuro), pasará por todos los demás extras del grupo. Los tipos de jugador son los siguientes:

Los tipos de jugador son los siguientes

G Portero
RB Centro derecha

www.sensiblesoccer.de



LB	Centro izquierda
D	Defensa
RW	Extremo derecha
LW	Extremo izquierda
M	Medio
A	Delantero

JUVENIL - Un nuevo chico en el equipo que no ha pasado la prueba a nivel profesional. Se convertirá en reserva (RES) si le das un juego en el primer equipo. Varios nuevos Jugadores Juveniles se unirán al club durante toda la temporada.

RES - Un jugador que ha jugado algunos partidos en el primer equipo y esta buscando algunos partidos más de primer equipo con el fin de obtener un contrato total del presidente.

LOAN (PRESTADO) - Un jugador extra que ha sido llamado por el Presidente para completar el número. Los icones de la "cabeza" de los jugadores también se pueden cambiar por cuadros de color, indicando que un jugador tiene en estos momentos una tarjeta roja o amarilla de un partido anterior. Cuando se castiga a los jugadores o se les envía fuera durante los partidos, estos acumulan puntos de penalty, lo que puede causar que se les suspenda de jugar en varios partidos posteriores. La tabla de suspensiones funciona de la siguiente forma:

1 tarjeta amarilla	sin suspensión (No se aplica a ninguna de las competiciones Nacionales o Adaptadas)
1 tarjeta roja	suspensión de 1 partido
2 tarjetas rojas	suspensión de 2 partidos
3 tarjetas rojas	suspensión de 3 partidos

Nota: (Si un jugador tiene una tarjeta amarilla junto a su nombre en una Competición en particular y en un partido posterior en la misma Competición recibe otra tarjeta amarilla, será expulsado de un partido a partir del próximo juego en dicha Competición)

Los demás icones en la pantalla del Grupo se refieren a las siguientes lesiones:

Cabeza vendada - el jugador ha sufrido un golpe. Aún puede jugar, y su forma no se verá afectada directamente, pero es más probable que sufra una lesión seria.

Cruz Roja con número - el jugador está lesionado y estará de baja durante el número de partidos indicados en la cruz. Si hay una "?" en la cruz, no se sabe el número pero posiblemente sea más de cuatro

Cruz Negra - el jugador está seriamente lesionado y está de baja durante el resto de la temporada. Cuando un jugador está suspendido o lesionado, no se le puede incluir en el equipo durante un partido (ni jugando ni el banco de substitutos).

La pantalla de equipo es También el lugar donde ir si quieres saber cuales son los mejores goleadores y las competiciones donde han metido goles.

SWOS United e.V.



ENTRENAMIENTO

Una oportunidad para jugar con nuevas tácticas y jugadores, jugando tu propio equipo "A" contra tu propio equipo "B". Esto efectivamente es como la opción de PLAY MATCH, excepto que el jugador es el Entrenador de un lado y Jugador/Entrenador del otro lado también. Al seleccionar USE MATCH TEAM (USAR EQUIPO DE JUEGO) te permite usar tu último equipo en un juego competitivo como tu Equipo "A" (Sólo está permitido un equipo de entrenamiento entre cada Partido Programado).

EQUIPOS INTERNACIONALES

Si eres un director internacional, podrás seleccionar un equipo de 20 jugadores antes de cada partido, buscando jugadores en todas las ligas del mundo que puedan jugar para tu país. Si tu equipo queda seleccionado para la Final de la Copa del Mundo, la Final del Campeonato de Europa, la Copa de América o cualquier otra Final de Equipo Nacional continental importante, sólo podrás seleccionar 20 jugadores en tu equipo con los que jugar las competiciones completas.

Transferencias

Bienvenido al mercado de las transferencias. Para comprar un jugador, primero haz click en el botón Buy Player. Ahora puedes elegir si examinar solamente a los jugadores en oferta en tu propio país (Domestic) o examinar los que hay en venta en el mundo entero (Foreign), o incluso saltar el mercado completamente y tratar de comprar un jugador que no esté, técnicamente, en venta en absoluto. Si tratas de comprar jugadores que están en el mercado de transferencia, haz click en el cuadro indicado. Puedes buscar específicamente Porteros, Defensas, Centros o Delanteros, e incluso buscar jugadores con habilidades en particular de Pases, Chutes, Saques de Cabeza, Regate, Control de Pelota, Velocidad o Remates, haciendo click en los cuadros azules para pasar por las opciones. Elige tu presupuesto aproximado máximo con el otro cuadro (o abandona los tres cuadros en Any para examinar la lista actual completa de jugadores disponibles), y pulsa List para ver los nombres (si hay más de los que pueden aparecer en la pantalla en cualquier momento, haciendo click en More pasará por la lista). Si te gusta alguien, haz click en su nombre para hacerle una oferta. La pantalla de oferta presenta el nombre y valor del jugador y tu oferta actual. Para aumentar o disminuir la oferta, mueve el cursor sobre el valor, mantén apretado el botón de tiro, y mueve la palanca de izquierda a derecha hasta que estés satisfecho con el valor. Si quieres hacer una oferta de cambio-en-parte, haz click en el cuadro verde "+" inmediatamente a la derecha, y aparecerá una lista de tu equipo. Haz click en el nombre del jugador que quieres cambiar y la pantalla de transferencia volverá con su nombre anotado debajo de tu oferta. Si quieres añadir otro de tus jugadores a la oferta, haz click en el cuadro verde "+" que habrá aparecido bajo el nombre del jugador. Puedes ofrecer un máximo de dos de tus jugadores como parte del trato. Para quitar a los jugadores, haz click en el cuadro "-" junto a la oferta de dinero, y para añadir al trato otro jugador del equipo que estás comprando, haz click en el cuadro verde "+" debajo del nombre del jugador que compras y después selecciona el jugador extra que deseas comprar. El equipo vendedor bien estará de acuerdo con el trato, se negará y te dará una oportunidad para hacer una oferta mejor, o simplemente se negará. Si quieres comprar un jugador que no está aún en el mercado, esto se hace de forma muy parecida a la compra normal de jugadores, excepto que tienes que dirigirte directamente al equipo donde quieres comprar (lo que significa que tienes que saber para que equipo juega el jugador que quieres y tienes que estar preparado a pagar muy por encima de lo normal por él).
Nota: Sugerimos que en la Modalidad de Carrera comiences como director de un club en las divisiones

www.sensiblesoccer.de



bajas, para poder progresar durante tu carrera. Puedes comenzar como el director de un equipo alto, pero encontrarás que es mucho menos satisfactorio tener éxito a este nivel y necesitará hacer mucho más para poder pasar al nivel más alto de dirección internacional.

Juego del Partido
Una opción que se aplica a los partidos amistosos, adaptadas y competiciones preseleccionadas y de temporada y carrera que se juegan en SWOS.

Puedes elegir ver simplemente el resultado del partido (sólo selecciona RESULT), o seleccionando PLAY MATCH (JUEGO DEL PARTIDO) puedes cambiar tu equipo y después tomar parte en el juego o ver desarrollarse el drama ante ti mientras te sientas nervioso en el banco. Esto depende si eliges "Jugador-Entrenador" o "Entrenador".

En un partido "ordenador" contra "ordenador" puedes incluso seleccionar VIEW MATCH (VER PARTIDO) y convertirte totalmente en un espectador mientras ves los lados controlados por el ordenador pelearse entre sí.

Stats - Con esto puedes ver la información sobre como se desarrolla la competición actual (la ronda actual resaltada para Copa o Torneo), la lista de puntuaciones más alta así como todos los equipos en la competición.

Reconocimiento/Resaltado de Jugadores - Antes de poder ver o jugar cualquier partido (incluido partidos de entrenamiento). A través de Escenas de Formación presentadas antes de cada juego se puede resaltar un jugador de uno o de ambos lados, de forma que durante el partido ese jugador está marcado con un diamante parpadeante encima de su cabeza. Esta característica del juego se puede usar para el jugador y los lados controlados por el ordenador, y es útil por diversas razones. En partidos de entrenamiento se puede usar para vigilar a los nuevos jugadores, o jugadores en nuevas posiciones. En los partidos entre ordenadores se puede usar para revisar las compras de posibles jugadores o para resaltar los jugadores contrarios que preocupan en particular a tu equipo en los próximos partidos. En los partidos de jugador se puede usar para resaltar a cierto jugador estrella, ej. si quieres que coja la pelota todo lo que pueda.
En la lista de equipos VIEW TEAM (VER EQUIPO) o VIEW OPPO (VER OPOSICION) o VIEW OTHER (VER OTRO) antes de cada partido, puedes seleccionar el nombre del jugador que deseas revisar o resaltar y mantener el botón de disparo apretado hasta que parpadee la cabeza del jugador. Desde ahora este jugador estará resaltado en el campo.

EL PARTIDO
Al hacer click en PLAY MATCH (JUEGO DEL PARTIDO) de nuevo aparece una lista del equipo, junto a un pequeño diagrama de tu formación seleccionada recientemente. Puedes mover el equipo, formación o revisar las tácticas, todo bajo el consejo de tu Entrenador Suplente. O si no, puedes ver al grupo y formación del contrario. Debes tener en cuenta que en TODAS las Competiciones, es posible cambiar entre Entrenador, Jugador/Entrenador y ver los resultados de tu equipo. En la pantalla del equipo de Prepartido, resalta el pequeño cuadro donde aparece tu función actual, después pulsa el botón de tiro para cambiar entre las dos posibles funciones. (Quizás desees ser Entrenador para los juegos de liga, pero Jugador-Entrenador para los gloriosos juegos de Copa o simplemente tratar de obtener un resultado cuando no tienes mucho tiempo).



PROBLEMAS

Preguntas y Respuestas a los Problemas

P. SWOS no carga o abandona durante el juego. SWOS informa "No suficiente memoria convencional" al tratar de cargar.
A. SWOS ha sido diseñado para operar con la mayor facilidad posible en todos los sistemas que cumplan con la especificación básica (4 Megabytes de RAM, procesador 486+). Se ha probado con todo éxito con HIMEM, EMM386 y diversas versiones de los gestores de memoria QEMM. No obstante, todos los PCs son diferentes y lo que funciona en un aparato no funciona en otro necesariamente. SWOS necesita al menos 480K de memoria convencional para operar. Puedes liberar hasta esta cantidad de memoria mediante:

Primero trata de operar MEMMAKER desde DOS. Teclea MEMMAKER/BATCH2 y pulsa intro. Consulta la documentación de tu MS-DOS para más información.

Alternativamente, en las siguientes instrucciones se detallan formas para liberar memoria extra creando un disco de arranque:
SWOS tiene incluido un creador de disco de arranque que automáticamente configura los ficheros de inicio. Ten en cuenta que un disco floppy en blanco antes de operar este programa.

Usuarios de CD: Teclea la letra de tu unidad CD (ej. D:) y pulsa intro. Teclea BOOT y pulsa intro. Sigue las instrucciones en pantalla para más información.

Usuarios de discos floppy: Pon un tercer disco en la unidad de disco floppy. Teclea A:\ (o la letra de tu unidad de disco floppy) y pulsa intro. Ahora teclea BOOT y sigue las instrucciones en pantalla.

Si aún tienes problemas después de operar el creador del disco de arranque, trata de configurar el aparato manualmente usando los ficheros config.sys y autoexec.bat descritos a continuación. Usa el programa EDIT incluido con MS-DOS u otro editor de texto para editar los ficheros (consulta el manual DOS para más detalles sobre EDIT). Si no quieres cambiar los ficheros de configuración haz un disco de arranque usando el comando FORMAT A:\, copia estos dos ficheros en tu disco floppy y edítalos ahí. Alternativamente, puedes usar la función de inicio múltiple que se encuentra en MS-DOS 6.

Coloca un disco en la unidad floppy. Cuando aparece la indicación C:\ teclea FORMAT A:/S y sigue las instrucciones en pantalla. Cambia la A:\ por la letra de la unidad floppy si es diferente para esto y las siguientes instrucciones.

Una vez terminado el proceso de formateado, teclea A:\ y pulsa intro. Esto la unidad floppy.
Ahora teclea COPY C:\CONFIG.SYS y pulsa intro.
Después teclea COPY C:\AUTOEXEC.BAT y pulsa intro

Ya has creado un disco de arranque. Edita los ficheros respectivos para que contengan renglones similares a los de abajo.



CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	SET BLASTER (La definición de la Tarjeta Sonora)
DOS=HIGH,UMB	C:\(La definición de la Tarjeta Sonora)
DEVICE=C:\(Tu unidad de CD-ROM)•	C:\DOS\MSCDEX (Tu definición)•

• Incluye estas líneas si usas la versión de CD-ROM.

Posiblemente cada PC usará una instrucción diferente para la unidad de CD-ROM, de aquí los comentarios 'tu definición' en las líneas anteriores. Tus ficheros de configuración existentes deberán contener ya las líneas correctas, por lo tanto cópialas de aquí. Alternativamente, consulta la documentación que viene con la tarjeta sonora o con el CD-ROM.

Retira el Smartdrive o disminuye el tamaño de la memoria cache del Smartdrive. Esto es especialmente importante si sólo tienes un aparato con 4 Megabytes, ya que necesitas 3 Megabytes de memoria libre para operar el juego.
Si tu tarjeta sonora no está definida correctamente. Usa INSTALL para configurarla correctamente.

No quites el CD-ROM de la unidad. Se debe dejar puesto durante el juego.

Si usas Windows 95, consulta la sección Windows '95 que encontrarás anteriormente en el manual.

P. No hay sonido mientras juego el SWOS
R. Comprueba que la Tarjeta Sonora está debidamente configurada y funciona, antes de tratar de jugar SWOS. Comprueba que tienes el programa MIDI y las funciones digitales en el INSTALL conectadas. Comprueba que la Tarjeta Sonora está configurada correctamente usando el programa install SWOS.

P. Aunque tengo todos los efectos de sonido y música del juego, no parece que hay ningún comentario.
R. Si sólo tienes 4 Megabytes de RAM, no oirás el comentario y sólo oirás algunos efectos de sonido durante cualquier juego. Si tienes 8 Megabytes de RAM, tienes toda la experiencia de sonido, los efectos y el comentario del partido. Los propietarios de disco floppy desafortunadamente no pueden oír ningún comentario.

Si tu sistema cumple con los criterios anteriores, entonces necesitarás liberar algo más de memoria. Trata de quitar SMARTDRV.EXE del fichero autoexec.bat. Si esto no soluciona el problema, sigue las instrucciones anteriores para crear un disco de arranque.

P. Después de configurar la tarjeta sonora y calibrar la palanca puedo jugar el SWOS pero cuando trato de cambiar las definiciones de la tarjeta sonora, el programa de instalación no me deja seleccionar la opción de configuración de sonido en los menús. Tengo que instalar de nuevo el juego para poder cambiarlos.
R. Puedes cambiar las definiciones de la tarjeta sonora sin usar el programa de instalación cambiando al directorio de SWOS, entonces teclea SOUND /H y pulsa intro. Así aparecerá la pantalla de instalación de conductores Miles donde puedes seleccionar las opciones de sonido.

SWOS United e.V.



P. No puedo instalar el subdirectorio del juego, sale "DOS error - file not found" (Error en DOS - no encuentra fichero).
R. Esto pasa por tratar de instalar el juego en el subdirectorio (como C:\Juegos\), debes instalar el juego en el directorio raíz de la unidad de disco duro y después cambiar manualmente todo el directorio SWOS en el subdirectorio donde originalmente deseabas instalar el juego.

P. Cada vez que trato de operar SWOS, sale "Bad command or file name" (comando o nombre de fichero equivocado).
R. Deberás instalar de nuevo el juego. Comprueba que tienes suficiente espacio libre en el disco duro. Puede que necesites borrar algunos programas viejos que no quieras, como las demostraciones de juegos y títulos de shareware.

P. Después de cerrar Windows '95 en MS-DOS, no puedo configurar la tarjeta de sonido. Sigue apareciendo el mensaje similar a ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND (ERROR:NO ENCUENTRA EQUIPO).
R. Haz click en el botón START, después en PROGRAMS y selecciona MSDOS. Ahora vuelve a la configuración y configura la tarjeta sonora
P. Después de la instalación hago click en el sonido para configurar la tarjeta audio, pero el programa se congela y la pantalla se pone negra.
R. Trata de configurar el sonido manualmente tecleando SOUND /H en el indicador C:\SWOS.

P. Después de configurar y mientras se carga me sigue saliendo el mensaje que dice "unable to load dig.ini and mid.ini" (no puede cargar dig.ini ni mid.ini).
R. Esto se debe a que no has instalado conductores de sonido o no tienes tarjeta sonora presente en el sistema. Si tienes una tarjeta sonora, opera la instalación y define el sonido.

P. En la pantalla de configuración sigo recibiendo el mensaje "Access Denied - disc is full o write protected" (Acceso negado - disco lleno o protegido) al tratar de guardar las definiciones.
R. Esto se debe a que el fichero de configuración setup.dat está activado sólo para leerse. En el indicador C:\SWOS teclea: ATTRIB-R SETUP.DAT y pulsa intro. Ahora trata de operar el programa de instalación de nuevo y podrás guardar la configuración.

P Cada vez que trato de operar el juego me sale el mensaje "DOS 4GW Protected Error (Error DOS 4GW Protegido).
R. Cambia las definiciones de la tarjeta sonora en la utilidad de definición de Tarjeta Sonora a Soundblaster Pro. La música Midi se debe definir en Soundblaster Pro (versión vieja) o 100% compatible y Audio Digital debe ser Soundblaster Pro o 100% compatible. Si el error sigue apareciendo, trata diferentes conductores de tarjeta sonora - comprueba que son los mismos conductores. El mezclarlos no resolverá este problema.

P. Cuando trato de operar el juego, aparece una pantalla en negro y después se bloquea el sistema.
R. Comprueba que no hay otras versiones de DOS4GW.EXE en el sistema. Deberás crear un disco de arranque y cambiar el renglón que comienza con PATH C:\... por PATH C:\SWOS. SWOS sólo buscará en su propio directorio cualquier versión de DOS 4GW.EXE.

www.sensiblesoccer.de



P. SWOS funciona demasiado lento.

R. SWOS detecta automáticamente la velocidad de tu PC y carga la versión "Full" o "Half". La única diferencia entre las dos es que el número de colores que aparecen durante un "partido" se reduce en la versión "Half". Esto no afecta a la forma de juego pero reduce la velocidad del PC (y especialmente los que no tienen Bus VESA local (VL) o tarjeta de vídeo PCI) para operar SWOS a una velocidad aceptable. Si SWOS no detecta la velocidad de tu PC correctamente, puedes tratar de cargar la versión "Full" cuando se debe usar la versión "Half". Esto hará funcionar el juego SWOS más despacio de lo que debe. Si esto sucede, carga SWOS usando el comando SWS /H para forzar la carga de la versión "Half".

Si tienes un aparato de menor potencia que 386DX40, posiblemente no funcione el SWOS a una velocidad aceptable incluso en la modalidad "Half", a menos que tengas una tarjeta de vídeo VESA o PCI. Si no tienes un aparato de 386, es muy probablemente que no funciona esta tarjeta de Vídeo.

P. SWOS no se configura ni funciona en Windows.

R. SWOS no funcionará en Windows, excepto en Windows '95. Si tienes una versión anterior de Windows debes pasar a DOS antes de tratar de comenzar SWOS. Recomendamos que arranques directamente en DOS antes de operar SWOS. Si tienes Windows '95, SWOS consulta la sección de Windows '95 hacia el principio del manual.

P. Si no aparece el cuadro OK en la pantalla de alineación

R. Necesitarás alinear de nuevo el equipo. Primero deberás ir al jugador del fondo en la lista de equipo, después necesitarás cambiar el cursor en la cabeza de los jugadores. Si pulsas el botón de disparo en este momento, podrás pasar por otros jugadores en tu equipo. Si no tienes suficiente gente en el equipo, los jugadores prestados entrarán a tu equipo automáticamente. Además deberás poner a los jugadores lesionados y/o suspendidos en esta ranura. Ahora debe aparecer el botón OK y puedes seguir jugando Práctico Mundo del Fútbol.

PROBLEMAS GENERALES DURANTE EL JUEGO

P. ¿Qué debo hacer en el revisor de tácticas?

A. En el revisor de tácticas el campo esta dividido en 35 secciones. Cada jugador tiene ciertas aptitudes con las que puede contribuir, pero sólo cuando se encuentre en su área designada del campo. Técnicamente, si tienes un defensa, le pones delante y se pasa el tiempo alrededor de la meta, todas sus aptitudes de ataque van a dar una clasificación de cero, porque van a contribuir en 0 puntos al equipo en lo que se refiere al cálculo invisible del ordenador sobre el rendimiento del equipo, porque sus aptitudes de ataque se malgastan en el área de penalty de la oposición. Además, juega fuera de la posición como delantero, lo cual también tendrá un efecto negativo en su rendimiento. Esto es importante porque no sólo afecta a su rendimiento en el campo, también afecta a cualquier cálculo del resultado de tu equipo hecho por el ordenador, y a la larga en la modalidad de Carrera también puede reflejarse en el valor de un jugador ya que su valor puede descender si persistes en hacerle jugar fuera de la posición. Por el contrario si pones a un jugador de forma excelente para que use al máximo todas sus aptitudes adaptadas, deberás ver su valor aumentar lentamente.

Hay diversos factores que determinan la contribución de un jugador. Sus aptitudes generales en relación con el área del campo donde se encuentra (el remate es más útil frente a la meta), su



posición cerca de la pelota, y lo fuera que esté de su posición, si tiene a todo el equipo alrededor o no y la posibilidad de que pueda llegar a esa posición a tiempo, después de haber corrido hacia allí desde cualquier otra posición definida donde debería haber estado antes de haber chutado la pelota al área actual del campo. Por lo tanto un defensa marcará más fuerte cuando esté defendiendo alrededor del área de penalty. Si la pelota se encuentra al otro lado del campo, su contribución se reducirá a la mitad.

Teniendo todo esto en cuenta, lo mejor que puedes hacer es traer a los medios de nuevo un poco más detrás de la pelota. Trata de que los alas vayan detrás de la pelota todo lo que puedas, para seguirla por el campo hasta cierto punto. En el ala el factor de velocidad es muy importante - un jugador rápido tendrá mucho más que contribuir. Deja que los defensas traseros corran con la pelota detrás de los extremos. Recuerda que aquí puedes usar la facilidad 'Flip on', por lo tanto cuando muevas uno, los demás se mueven para seguir.

Si uno de tus defensas traseros es muy bueno en el ataque, mientras que el otro no lo es, pon el jugador atacante un poco más hacia delante y envía al otro hacia detrás para equilibrarlo. Para tus atacantes, si tienes dos, con frecuencia lo mejor es poner a uno de ellos algo más detrás para que pueda cubrir al jugador de ataque delantero. El fútbol real a menudo se juega de esta manera; y además tienes la ventaja de que uno que esté más detrás está más cerca a la pelota, y marca más puntos de contribución. La clave está en situarse cerca de la pelota.

P. ¿Qué pasa si compro otro jugador?

R. Si compras otro jugador, con toda seguridad que tendrá diferentes aptitudes de los jugadores existentes. Por lo tanto si le cambias con un jugador de equipo, tendrás que ajustar tus tácticas ligeramente para acoplar la diferencia en aptitudes para ese área del campo. La idea es realmente hacerlo más como la gestión, para que así pienses sobre el equipo. Si juegas como es debido, lo que en realidad no te importará hacerlo, necesitarás cambiar las tácticas ligeramente antes de cada juego, teniendo en cuenta el equipo con el que estás jugado.

P. ¿Cómo puedo planear fácilmente las estrategias contra otros equipos?

R. La habilidad del contrario realmente no afecta considerablemente la contribución de tu equipo. Por esto, si puedes jugar cinco contra dos en la defensa, o cinco en la defensa, no se diferencia en absoluto. Esto tendrá que ver con la forma de jugar de tu equipo, no con los contrarios. Usa también las formaciones - si ganas por un gol a cero con diez minutos para terminar el partido, pon tu equipo en la defensiva. Funciona.

P. ¿Cómo puedo mejorar el rendimiento de mi equipo?

R. Si usas las tácticas de revisión debidamente y seleccionas a tu equipo correctamente, puedes mejorar a tu equipo mucho más. La mayoría de personas que usan este juego posiblemente no se preocupan de las tácticas, simplemente usan las formaciones implícitas. Al principio, con una versión prototipo de SWOS probábamos con Norwich City, que tenía un valor de alrededor de 14 "Puntos Invisibles de Ordenador" en total. Sin comprar ni un sólo jugador, pudimos mejorarle hasta 21 "Puntos Invisibles de Ordenador" simplemente usando las tácticas. Esto les dio un 50% extra de "Puntos Invisibles de Ordenador" y les hizo más fuertes que Liverpool en esos momentos. Cada vez que el Entrenador Suplente te da una gran marca en la parte superior de la hoja del equipo, te dice que el equipo ha mejorado en 1 "Punto Invisible de Ordenador". Por eso busca esas marcas y evita



las grandes cruces a toda costa.

P ¿Cómo puedo predecir el resultado de un partido gestionado?

R. Cada jugador contribuye con cierto número de "Puntos Invisibles de Ordenador" al equipo. El total de "Puntos Invisibles de Ordenador" para el equipo entonces se comparan con los "Puntos Invisibles de Ordenador" de los contrarios y así se determina el resultado del partido. Así puedes ver el resultado de tu equipo, estimar la contribución individual de cada jugador y entonces estimar los "Puntos Invisibles de Ordenador" generales del equipo. Estima los "Puntos Invisibles de Ordenador" de la oposición y podrás obtener una buena estimación del posible resultado del partido.

El equipo con el mayor número de "Puntos Invisibles de Ordenador" generalmente ganará o empatará - no es probable que pierda. Pero también hay otros factores que afectan al resultado, la ventaja del equipo de casa y un factor al azar que se añaden o sustraen del número de "Puntos Invisibles de Ordenador" calculado de cada equipo. Podemos tener, digamos, Manchester United contra York City, por ejemplo. Si York tuviera un factor al azar muy bueno ese día, y Man Utd. uno muy malo, entonces siempre existe la posibilidad de que York gane a Man Utd. Aún así es muy raro. La estrategia entonces es, conseguir ese número de puntos de equipo lo más alto posible.

SERVICIO AL CLIENTE

Reino Unido: Si tiene alg'n problÈma tÈcnico llame a nuestro Departamento de Servicios de AtenciÛn al Cliente, en la siguiente direcciÛn:

Customer Services
Warner Interactive International
No 2 Carriage Row
183 Eversholt Street
London
NW1 1BU

Si tiene un disco compacto defectuoso env'e el disco sólo, no env'e el manual ni el envoltorio a menos que se le indique espec'ficamente.

TelÈfono y Fax 0171 391 4343/45
Email customer-services@wmg.com

Horario 10:30-12:30 2:30-5:00 GMT

Fuera de ese horario existe a su disposición un mensaje grabado, un fax de contestación y un sistema de ayuda pregrabado.

Cuando se ponga en contacto con el Departamento de Servicio al Cliente ser de gran ayuda si tiene a mano los datos de sus archivos de AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (estos archivos se encuentran en el directorio ra'z de su ordenador) y otros datos del sistema importantes tales como el nombre de los fabricantes de las tarjetas de sonido y de video.



Australia
Si tiene alg'n problÈma tÈcnico llame 1 900 957 665 T-M con un coste de 95c por minuto. Se aplica una tarifa m-s elevada si las llamadas proceden de telÈfonos p'blicos y mÛviles.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA DE WI

GARANTÍA

Warner Interactive garantiza al comprador original de este producto de software que los medios en los que se han grabado los programas de software no sufrirán ningún defecto ni en lo que se refiere a los
materiales ni al trabajo con un uso normal del mismo durante un
período de 90 días después de la fecha de compra original ("Período de Garantía"). Durante el período de garantía los medios se sustituirán gratis si el producto original se devuelve a la tienda donde se compró con prueba de la fecha de la adquisición.

Esta garantía es además de y no afecta a sus derechos legales.

Esta garantía no cubre los programas de software en sí mismos ni
tampoco los medios que han sufrido maltrato, daños, deformación o uso excesivo.



SENSIBLE SOFTWARE STELT MET TROTS VOOR SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION (DOELMATIGE WERELD VAN EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN EDTIE)

INHOUD

INLEIDING 164
INSTALLEREN EN LADEN VAN DE PC-VERSIE 165
- Systeembenodigdheden 165
- Installatie 167
- Geluidsconfiguratie 168
- Laden 169
- Windows 95 169

HET SPEL SPELEN 174
- Hoe de spelers te controlleren 174

ANDERE IN-GAME CONTROLES 176
- De manager's bank 176

AANVULLENDE TOETSENBORD-CONTROLES 177
HET HOOFDMENU 177
- Tacktieken redigeren 178
- Handige hints & Tips 180
- Toepassingsspecifieke teams redigeren 180
- Opvallende kenmerken 181
- Mogelijkheden 181

KLAAR OM TE SPELEN! 181
- Vrienden-Wedstrijd 182
- Doe-Het-Zelf Wedstrijd 182
- Voor-ingestelde Wedstrijd 183
- Seizoen 183
- Carrière 183
- Ploeg 184
- Transfereren 186
- Wedstrijd Spelen 187
- De Wedstrijd 188

PROBLEMEN OPLOSSEN 188
GENERIEK 195

INLEIDING

Eerst was er Sensible soccer. Toen was er Sensible Wereld van Soccer. Nu is er de Sensible World of Soccer Championship Editie!

DOELSTELLING

Sensible World of Soccer Championship Editie! (SWOSECE) is een volledig beleids- en arcade-voetbalspel voor 1 – 64 spelers. Het is gebaseerd op het strategische spel, Sensible Soccer en bevat

SWOS United e.V.



nu zeven verschillende vaardigheden: elkaar de bal toespelen, koppen, tackelen, bal-controle, schotkracht, snelheid en finish. Elke individuele speler in het spel bezit deze vaardigheden in mindere of meerdere mate. Bovendien bevat SWOSECE bijna elk professionele ploeg, divisie en cup-wedstrijd ter wereld. Het spel bevat meer dan 26.000 'echte' spelers die allen accurate persoonlijke statistieken bezitten. U kunt een speler zijn, een Trainer of een speler-trainer in ongeveer 1.500 Clubs en Nationale ploegen, in eender welke van de voor-ingestelde wedstrijden of in uw Doe-Het-Zelf-wedstrijden. In de enkele speler Carière-Modus kunt u zelfs één of meer teams managen gedurende een carrière van 20 seizoenen en kunt u uw team begeleiden tot bij de Europese Cup finale. Uw uiteindelijke doel in carière-Modus is de hoogste toppen van management te bereiken tot u de kans krijgt uw nationale ploeg te managen! In deze speciale Europese Kampioenschap-Editie kunt u zelfs deelnemen in het toernooi van dit jaar waarin alle ploegen en eerste ronde-wedstrijden levensecht worden afgebeeld.

INSTALLEREN EN LADEN VAN DE PC-VERSIE

Systeembenodigdheden

Computer: Wij bevelen een IBM 486 of een 100% compatibele aan. 486DX50 of betere processor is aanbevolen.
Systeem: MS-DOS 5.0 of hoger. Draait als DOS-applicatie onder Windows 95. Compressie-software voor Harde schijf is niet ondersteund.
Geheugen: U hebt 4 Megabytes nodig. 8 Megabytes is aanbevolen (vereist voor spraak).
Visuele weergave: U hebt een 256 Kleuren VGA-videokaart nodig. VESA of PCI Bus is aanbevolen.
Harde Schijf: 20 Megabytes vrije ruimte (12 Megabytes voor diskette-versie).
Geluidskaart: Een Digitale geluidskaart is noodzakelijk voor spraak / FX. Ondersteunt Midi Music.
CD-ROM: Dubbele snelheid of hoger. MSCDEX v.2.1 of hoger is vereist. CD-ROM moet aangesloten zijn voor audio playback.
Diskette: 1.44 Megabyte Harde Schijf-aandrijfeenheid.
Ondersteunde Geluidskaarten: Soundblaster / Pro /16 / AWE32 (en 100% Compatibelen) Roland RAP 10, Roland MT32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, New Media Wavejammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System (of 100% Compatibelen), ESS ES688, ESS FM Adlib (of 100% Compatibelen) Adlib Gold, Enhanced Yamaha OPL3, Tandy, PC Speaker, General Midi.
Ondersteunde controles: PC-Joystick- en Toetsenbord.
CD Muziek: U kunt de CD muziek onafhankelijk van het spel beluisteren. U kunt de CD gebruiken met eender welke conventionele CD speler. Het enige wat u hoeft te doen is track 2 te selecteren.

WAARSCHUWING – Track 1 bevat computer-data en kan de speakers van conventionele audio CD-spelers beschadigen. Speel daarom nooit Track 1.

Installatie

Alle installatie-beeldschermen worden bestuurd met behulp van de cursor (pijl) en het toetsenbord.

CD-ROM-versie

- Zet uw machine aan en verzeker er u van dat u bij de DOS prompt bent (b.v. C\>).
- Plaats uw SWOSECE CD-ROM in de CD-ROM-aandrijfeenheid.
- Inloggen gebeurt op de gebruikelijke manierBijvoorbeeld: als uw CD-ROM-aandrijfeenheid D is, typt u D:. Druk daarna op <Return>.

www.sensiblesoccer.de



- Bij D:\> prompt, typt u INSTALL en drukt u op <Return>.
- Kies uit het menu welke talen-versie u wil installeren. U zult nu een installatie-beeldscherm zien.

Diskette-versie

- Zet uw machine aan en verzeker er u van dat u bij de DOS prompt bent (b.v.. C\>).
- Plaats uw SWOSECE CD-ROM in uw 1.44Mb 3.5 diskette aandrijfeenheid
- Inloggen gebeurt op de gebruikelijke manier. Bijvoorbeeld als uw diskette-aandrijfeenheid A is, dan moet u A: typen en op <Return> drukken.
- Bij A:\> prompt, typt u INSTALL en drukt u op <Return>.
- Kies uit het menu welke talen-versie u wil installeren. U zult nu een installatie-beeldscherm zien.

WAARSCHUWING: U moet Windows verlaten en naar DOS gaan (tenzij u Windows 95 gebruikt). Probeer SWOSECE niet te draaien vanuit de DOS-shell in Windows.

Het installatie-beeldscherm
Dit beeldscherm is verdeeld in twee delen. Aan de linkerzijde van het scherm ziet u een menu dat bestaat uit verschillende mogelijkheden. Aan de rechterzijde van het scherm ziet u een groter venster. Dit venster geeft automatisch verstek naar Systeem-Informatie nadat de menus zijn gebruikt.

Systeem-Informatie
Dit scherm toont de juiste systeem-informatie voor uw computer:

Processor: Om SWOSECE te kunnen draaien, hebt u ten minste een 486 processor nodig. Wij bevelen een snelle 486, of bij voorkeur een Pentium, aan. Hoe sneller de processor, hoe beter.

PC Snelheid Index: Hoe hoger het Index-nummer, hoe soepeler SWOSECE zal draaien op uw systeem.

Video Snelheid-Index: Demonstreert hoe snel uw PC grafische gegevens kan manipuleren. PCI of VESA Local (VL) Bus-videokaarten zullen gewoonlijk een hogere snelheid produceren dan ISA-kaarten. Sommige Acceleratiekaarten voor Windows zullen misschien minder snel zijn in DOS dan in Windows. Dit zal natuurlijk de snelheid van het spel beïnvloeden.
SWOSECE gebruikt de twee Index-leessnelheden (PC en video) om te berekenen hoe goed het zal draaien op uw machine. Het resultaat van deze berekening bepaalt of de 'Volledige' of 'Halve' versie zal worden opgeladen.
Het enige verschil tussen deze twee versies is dat u tijdens de match in de 'Halve' versie een kleiner aantal kleuren zal zien. Dit zal het spel niet beïnvloeden, maar laat tragere PC's toe (en vooral deze zonder VESA Local (VL)-Bus- of PCI-videokaart) SWOSECE te draaien tegen een aanvaardbare snelheid. Zie de sectie LADEN voor nadere informatie.

DOS-Versie: Om SWOSECE te spelen hebt u DOS versie 5 of hoger nodig.

DOS vrij geheugen: Laat zien hoeveel geheugen vrij is van de lagere 640 K. Om SWOSECE te kunnen draaien moet dit cijfer hoger zijn dan 491520 bytes.

SWOS United e.V.



XMS-Versie: Toont het versie-nummer van de Extended memory driver. Het wordt hier enkel ter referentie getoond.

XMS Vrij Geheugen: Dit toont de totale hoeveelheid vrij geheugen in uw systeem. Voor SWOSECE moet dit cijfer hoger zijn dan 2976k. Indien u 8 Megabytes XMS geheugen hebt, zult u het volledige spel-commentaar en extra geluidseffecten kunnen beluisteren.

Als één van deze cijfers niet het benodigde minimum behaalt voor SWOSECE, dan zal het onmogelijk zijn het spel te spelen. Geef echter de moed niet op: in de sectie 'Problemen Oplossen' van deze handleiding kunt u lezen hoe u de cijfers kunt aanpassen.

INSTALLATIE

Let wel dat een groot aantal termen in deze handleiding verwijzen naar de DOS-installatie. Wij verwijzen Windows 95-gebruikers naar de sectie 'Windows 95'.

Selecteer Installeer om SWOSECE naar de harde schijf te kopiëren. Volg alle aanwijzigingen die u op het beeldscherm ziet (bv. diskettes verwisselen). U kunt het pad installeren waarop SWOSECE wordt geïnstalleerd. Als u het Installeer-programma na installatie op de harde schijf draait, zal u de Installeer-optie niet kunnen gebruiken; het programma weet namelijk dat het al is geïnstalleerd.

Bij de CD-versie moet u tijdens het spel de CD in de aandrijfeenheid laten; data worden namelijk tijdens het spel van de CD geladen.

Configuratie
Selecteer Configuratie en u zult een submenu te zien krijgen waaruit u de volgende mogelijkheden kunt selecteren.:

Geluidsapparatuur: Deze mogelijkheid staat u toe uw geluidskaart te configureren voor gebruik bij SWOSECE. Zie de sectie Geluidskaart Configuratie in deze handleiding voor nadere informatie.

Controle: Dit laat u toe regelappartatuur te selecteren voor het gebruik van SWOSECE. U kunt kiezen tussen Toetsenbord (maximaal 1 speler), Joystick en Toetsenbord (1 of 2 spelers) of 2 Joysticks (maximaal 2 spelers).

Toetsenbord: Slechts één speler kan het toetsenbord gebruiken. U zult een oproep krijgen met het verzoek uw verkozen toetsen te selecteren. Sommige gepredefinieerde toetsen, (bijvoorbeeld P voor Pauze) kunnen niet worden geselecteerd als controle-toetsen. Een volledige lijst van deze toetsen is beschikbaar in de sectie AANVULLENDE TOETSENBORD-CONTROLE.
Joysticks: Als u joysticks gebruikt zult u deze moeten kalibreren. De tweede joystick-knop wordt gebruikt om tijdens het spel de reservebank te selecteren. Als u de twee spelers / twee joysticks-modus wil gebruiken, dan heef u een spelkaart voor twee toegangspoorten nodig, een Joystick 'Splitter'-kabel (op deze manier kunt u twee Joysticks aansluiten op één spel-toegangspoort) of een joystick die het toetsenbord 'nabootst'.
Bewaar Instellingen: Geeft u de kans uw configuratie-instellingen te sparen.

www.sensiblesoccer.de



View Readme: Alle allerlaatste informatie over het spel zal getoond worden als deze mogelijkheid is geselecteerd. SVP, lees dit bestand; deze informatie kan belangrijk zijn.

View Autoexec.bat: Het autoexec.bat-bestand is één van de bestanden die uw PC configureren wanneer uw PC aan staat. Als u problemen hebt met het draaien van SWOSECE, dan is het mogelijk dat u dit bestand moet redigeren. Deze procedure wordt uitgelegd in de Configuratie-sectie van de handleiding.

View Config.sys: Het config.sys-bestand is één van de bestanden die uw PC configureren wanneer uw PC aan staat. Als u problemen hebt met het draaien van SWOSECE, dan is het mogelijk dat u dit bestand moet redigeren. Deze procedure wordt uitgelegd in de Configuratie-sectie van de handleiding.

Exit: Verlaat het Installeer-programma en ga terug naar DOS.

Geluidsconfiguratie
Het is belangrijk dat uw geluidskaart op de juiste manier is opgezet om SWOSWCE te draaien. Indien uw geluidskaart niet op de juiste manier is opgezet, krijgt u geen geluid te horen, het geluid kan fout zijn of SWOSECE kan crashen! Verzeker er u van dat uw geluidskaart op de juiste manier is geïnstalleerd en ingesteld, en dat hij op de juiste manier werkt voor u probeert SWOSECE te configureren (raadpleeg de handleiding voor uw geluidskaart voor aanwijzigingen).

Het utiliteitsscherm voor geluidsconfiguratie is eerst opgedeeld in twee secties. De 'Huidige geluidsconfiguratie'-sectie laat zien voor welke geluidskaart versie SWOSECE momenteel is geconfigureerd. SWOSECE gebruikt twee verschillende soorten geluid: Midi-muziek en digitale audio (voor geluidseffecten en muziek). Beide soorten geluid moeten worden geconfigureerd om de juiste geluidskaart te kunnen gebruiken.

Configuratie-Mogelijkheden
Selecteer en configureer Midi muziek-drivers: Gebruik deze optie om te kiezen welke soort geluidskaart zal worden gebruikt tijdens een spel (aandacht: Ook CD-ROM-bezitters zullen de digitale muziek horen tijdens de introductie en CD-muziek op het Titelscherm). U zult een lijst te zien krijgen van ondersteunde geluidskaarten. Om u te helpen bij uw keuze, worden beschrijvingen van elke geluidskaart getoond op het scherm. Als u een geluidskaart hebt gekozen, zal het programma proberen het bestaan van deze geluidskaart in uw systeem te verifieren. In de meeste gevallen is het mogelijk de automatische configuratie te gebruiken; lees echter eerst de raadgevingen op het beeldscherm; met behulp van deze informatie zult u mogelijke problemen uiterst precies kunnen lokaliseren. Als de automatische configuratie niet functioneert, dan zult u de instellingen van uw geluidskaart manueel moeten veranderen. SVP, raadpleeg voor nadere informatie de Help-feature en de documentatie die werd geleverd bij uw geluidskaart. Kies Selecteer om het configuratie-proces te beïndigen.

Selecteer en configureer digitale audio-driver: Gebruik deze optie om te bepalen welke soort geluidskaart gebruikt kan worden voor het draaien van digitale audio tijdens het spelen van SWOSECE. Deze optie bevat geluidseffecten voor alle versies, en spraak en inleidende muziek voor de CD-ROM-versie. U zult een lijst van ondersteunde geluidskaarten te zien krijgen. Om u te helpen bij

SWOS United e.V.



uw keuze worden beschrijvingen van elke geluidskaart getoond op het scherm. Als u een geluidskaart hebt gekozen, zal het programma proberen het bestaan van deze geluidskaart in uw systeem te verifieren. In de meeste gevallen is het mogelijk de automatische configuratie te gebruiken; lees echter eerst de raadgevingen op het beeldscherm; met behulp van deze informatie zult u mogelijke problemen uiterst precies kunnen lokaliseren. Als de automatische configuratie niet functioneert, dan zal u de instellingen van uw Geluidskaart manueel moeten veranderen. SVP, raadpleeg voor nadere informatie de Help-feature en de documentatie die werd geleverd bij uw geluidskaart. Kies Selecteer om het configuratie-proces te beïndigen.

Geen MIDI-muziek: Kies deze optie als u geen in-game muziek wenst te horen, of als u geen ondersteunde geluidskaart hebt.

Geen digitale audio: Gebruik deze optie als u geen digitale muziek wenst te horen, of als u geen ondersteunde geluidskaart hebt (b.v. een Adlib of Roland MT32).

Klaar: Selecteer deze optie om het geluidsconfiguratie-proces te beïndigen.

Laden
Om SWOSECE te laden moet u eerst de directory veranderen waarin het spel is geïnstalleerd op uw harde schijf. Bijvoorbeeld: typ bij de DOS prompt: CD \SWOSECE. Druk daarna op <Enter>.

Als u een CD-ROM-versie hebt, verzeker er u dan van dat de SWOSECE CD-ROM-versie is aangebracht in uw CD-ROM-aandrijfeenheid.

Typ nu SWS en druk op <Return>, volg daarna de aanwijzigingen op het scherm.
SWOSECE moet de snelheid van uw machine automatisch herkennen en zich daaraan aanpassen. Mocht u echter ondervinden dat de snelheid niet juist is, dan kan u SWOSECE manueel dwingen een graphische modus te laden door bij de DOS prompt het volgende bevel te typen:

SWS /F zal de 'Volledige' versie van SWOSECE laden.

SWS /H zal de 'Halve' versie van SWOSECE laden.

De 'Halve' versie van SWOSECE vermindert gewoon het aantal kleuren in de 'match'-sequenties en heeft geen enkele invloed op het spel. Andere beeldschermen zullen nog steeds worden getoond in het 'Volledige' kleurenpalet.

Windows 95
SWOSECE zal onder het Windows 95 besturingssysteem draaien als een DOS-applicatie. Wanneer u SWOSECE gebruikt in Windows 95 hebt u tenminste 8 Megabytes geheugen nodig.
Om te installeren in Windows 95: Plaats de SWOSECE CD-ROM of diskette 1 in de juiste aandrijfeenheid. Klik dubbel op de MY COMPUTER-ikoon. Klik dubbel op het INSTALL.EXE-bestand om het installatie-programma te draaien. Volg nu de aanwijzigingen die we u eerder in deze handleiding gaven.

www.sensiblesoccer.de



Om te laden in Windows 95: Klik dubbel op de MY COMPUTER-ikoon, en dan op uw harde schijf (b.v. C:\) om het bestand (de directory) te vinden waarin SWOSECE is geïnstalleerd. Klik dubbel op de folder om hem te openen. Klik dubbel op de SWS.EXE-ikoon om het spel te laden en te draaien.

Mochten er zich problemen voordoen onder Windows 95 (b.v. als u SWOSECE niet kunt laden), probeer dan:

Windows 95 – Technische Hulp plus Tips en Wenken

Windows 95 ondersteunt verschillende manieren om software te draaien. Hier volgt een lijst van de meest gebruikte manieren om problemen op te lossen i.v.m. geheugen, geluid, en CD.

DOS-Shell

De DOS-shell in Windows is een goede manier om geheugen vrij te maken, omdat u de mogelijkheden van Windows 95 kunt gebruiken, in tegenstelling tot herstarten/zelfstarten rechtstreeks naar DOS. Door het 'REM'-bevel te gebruiken, onder de regels van de config.sys- en autoexec.bat-bestanden kunt u alle gewone drivers, zoals CD en audio, uitschakelen. Windows 95 ontdekt bij het booten automatisch alle apparatuur en gebruikt deze dienovereenkomstig, vandaar plug & play. Omdat u MS-DOS draait in Windows (Windows draait nog steeds in de achtergrond) kunt u dit tot uw voordeel gebruiken. Door apparatuuraansturingen te verwijderen kunt u geheugen vrij maken om SWOSECE te draaien. U kent zelfs ALLE drivers 'uitREMmen', maar dan bestaat de kans dat u minder geheugen zult hebben dan tevoren.

Sluiten in de MS-DOS-modus

Als het geheugen beperkt is, of als er problemen zijn met het geluid, dan is afsluiten in MS-DOS via Windows een goede manier om SWOSECE te draaien. U kunt config.sys en autoexec.bat redigeren op dezelfde manier waarop u een boot-schijf aanmaakt. Waarschuwing: Deze bestanden worden door het systeem gebruikt voor het booten van de computer. Het is dus beter regels te 'REMmen' dan ze te wissen.

Een paar suggesties voor geheugen-beleid:

config.sys

Aan de regels die verwijzen naar de EMM386.EXE-driver moet u de volgende regels toevoegen (alle andere moeten worden gewist).

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM NOEMS I=E000-EFFF
LET OP: Als de computer het laat afweten tijdens het laden, verwijder dan de I=E000-EFFF en herboot de machine.

Het RAM-bevel laat uw computer toe te laden in bovengeheugen. De I=E000-EFFF maakt aan de computer duidelijk welk geheugenadres moet worden gebruikt voor het laden van program-high. Het is een effectieve manier om extra conventioneel geheugen vrij te maken.

SWOS United e.V.



Autoexec.bat

Op de regel die de driver MSCDEX.EXE laad, voegt u een wissel toe op de laatste /E.
Het /E-bevel laat MS-DOS toe de CD-buffers te laden in het bovengeheugen, waardoor een klein deel conventioneel geheugen wordt vrij gemaakt.

MS-DOS-bevel Prompt only

Druk op F8 om bij de boodschap 'Microsoft Windows 95 Start' een menu met verschillende boot-mogelijkheden te doen verschijnen op het scherm. Er zijn ongeveer 6 boot-mogelijkheden, tenzij u de computer hebt opgezet voor een netwerk, of voor multiboots enz. Optie 6 is het Bevel Prompt only. Dit stuurt de computer meteen naar het promp-bevel, en laat de bestanden die Window 95 voor het opstarten gebruikt, links liggen. Typ DOSSTART om MS-DOS te draaien, zonder tussenkomst van enige andere Windows-drivers; typ dan AUTOEXEC als u het autoexec.bat-bestand wil laden. Dit is een snellere manier om DOS te draaien en kan heel wat effectiever zijn dan de computer afsluiten in de DOS-modus.

Het creëren van een PIF-bestand

Een PIF-bestand is een goede hulp bij het – zonder omwegen – draaien van SWOSECE in Windows. Volg de onderstaande aanwijzigingen om een eenvoudig PIF-bestand te creëren.

- Klik dubbel op My Computer en dan op de harde schijf om uit te vinden waar de software is geïnstalleerd (b.v. C:\)
- Lokaliseer de folder waar het spel is geïnstalleerd (b.v. SWOSECE) en klik dubbel met de linker-muisknop.
- In een nieuw venster zult u nu een lijst bestanden en folders zien. Lokaliseer het exe. (executable)-bestand; dit wordt gwoonlijk aangetoond door een VENSTER-ikoontje.
- Klik met de rechter muisknop op dit bestand; er verschijnt een drijvend menu. Selecteer onderaan de lijst PROPERTIES .
- Er zal nieuw venster verschijnen met 6 geïndiceerde 'kaarten' die informatie geven over elke relevante kop. Deze zijn ALGEMEEN, PROGRAMMA'S, LETTERTYPE, GEHEUGEN, BEELDSCHERM EN VARIA

Hier volgen de aanpassingen die moeten worden gemaakt aan elke kop:

ALGEMEEN

Algemene informatie

PROGRAMMA

Het is niet noodzakelijk dit te veranderen, maar het geeft u de mogelijkheid een meer definitive MS-DOS-modus aan te stellen waarin het spel kan draaien.
Klik op het controleblokje naast de MS-DOS-modus; dit geeft u nieuwe opties. Klik op de cirkel-knop met de tekst SPECIFY NEW MS-DOS CONFIGURATION. Onderaan verschijnene nu twee nieuwe vensters

www.sensiblesoccer.de



die CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT heten. Door een bepaalde regel in het relevante blokje te schrijven, zal u de software kunnen draaien met uw specifiek configuratie en hoeft u de de opstart-bestanden van uw systeem niet aan te passen. Wanneer u het spel draait, zullen de specifieke opstart-bestanden worden begruikt die enkel voor dit spel effectief zullen zijn.

Er is ook een regelvenster onderaan met daarnaast de tekst RUN. Klik op de neerwaarts gerichtte pijltjes in de rechterzijde van het venster en er zal een lijst te voorschijn komen. Selecteer MAXIMISED uit deze lijst.

LETTERTYPE

Deze optie mag nooit worden gebruikt.

GEHEUGEN

Door op Memory te klikken zal een kaart verschijnen die het geheugen nauwkeurig beschrijft. Door te klikken op de neerwaarts gerichtte pijltjes in de rechterzijde van elk venster, kunt u precies bepalen hoeveel geheugen u wil dat Windows 95 toewijst aan elk geheugen-gebied. Nu toont elk venster de AUTO i.p.v een vastgesteld cijfer. Bijvoorbeeld: SWOSECE heeft het conventionele geheugen-instelling 560 nodig i.p.v AUTO.

LET WEL dat Windows problemen schijn te hebben met het creëren van 'virtueel conventioneel geheugen'. De opstart-bestanden op uw systeem zullen nog steed moeten worden 'afgestemd' om de maximale hoeveelheid conventioneel geheugen te behalen.

BEELDSCHERM

Klik op de cirkel-knop FULL SCREEN onder USAGE.

VARIA

U zult een klein controleblokje zien naast elke optie. Als u op dit blokje klikt zult u een merktekentje zien (verwijder het merktekentje als er al een aanwezig is).

Onder de kop FOREGROUND zegt de optie ALLOW SCREEN SAVER. Klik dit blokje om het merktekentje te doen verdwijnen.

Klik op het blokje onder BACKGROUND om een merktekent te plaatsen naast ALWAYS SUSPEND.
Zet het schuifraampje onder IDLE SENSITIVITY op LOW.
Verzeker er u van dat er geen merktekentje aanwezig zijn in de blokjes onder SHORT CUT KEYS.

- Klik nu op APPLY onderaan in het venster. U zult merken dat de knop nu lichtgrijs wordt.
- Klik nu op OK. Dit brengt u terug naar het originele venster voor de software waarvoor u het PIF-bestand hebt gemaakt.
- Er zal nu nieuwe MS-DOS-ikoon zijn verschenen. Wil u de software nu en in de toekomst draaien, dan moet u met de linker-muisknop dubbel klikken op dit ikoon.



Gebruikmaken van een oudere versie van MS-DOS

- Als u een oudere versie van DOS hebt geïnstalleerd (bijvoorbeeld 6.22) en een upgrade van Windows 95, dan kunt u nog steeds uw originele DOS gebruiken. Met behulp van de volgende aanwijzigingen kunt een multiboot creëren zodat u uw originele DOS-versie kan gebruiken die u had voor Windows 95 werd geïnstalleerd.
- Klik dubbel op de MY COMPUTER-ikoon. Dit opent een venster met al uw computer-apparatuur b.v. uw harde schijf en CD-drive. Klik nu dubbel op de ikoon die uw harde schijf voorstelt (b.v. C:\); u ziet nu een venster met al uw bestanden en directories.
- Klik met de rechter-muisknop op VIEW bovenaan het scherm. Er verschijnt nu een menu; selecteer OPTIONS onderaan het menu en er zal een venster verschijnen. Klik op view bovenaan het venster (een van de indexen); een nieuwe pagina zal nu verschijnen. Onder verborgen bestanden zijn er twee keuzen: één om alle bestanden te tonen en één om de bestanden te verbergen. Klik met de linker-muisknop op de kleine cirkel naast de regel SHOW ALL FILES. Klik nu op APPLY en daarna op DONE.
- U zult nu terug bij het venster zijn met al uwbestanden en directories. Klik met de rechter-muisknop op een bestand met de naam MSDOS.SYS; er verschijnt een menu. Selecteer PROPERTIES en verzeker er u van dat het controleblokje naast read-only geen merktekentje heeft. Als er wel een merktekentje staat, klik er dan op met de rechter muisknop en daarna op APPLY en op DONE.
- Klik weer met de rechter muisknop op het MSDOS.SYS-bestand en selecteer uit het menu OPEN WITH. Rol terug door de lijst met programma's en selecteer NOTEPAD. Notepad zal openen en u zult er het bestand zien. Achter de regel Network=0 (of 1) typt u het volgende: BootMulti=1 – let wel dat u dit zeer nauwkeurig moet doen, inclusief de hoofdletters.
- Klik met de linker-muisknop op FILE bovenaan het scherm en selecteer SAVE.
- U zult nu terug bij het venster zijn met al uw bestanden en directories. Klik met de rechter-muisknop op een bestand met de naam MSDOS.SYS; er verschijnt een menu. Selecteer PROPERTIES en verzeker er u van dat het controleblokje naast read-only geen merktekentje heeft. Als er wel een merktekentje staat, klik er dan op met de rechter-muisknop en daarna op APPLY en op DONE.
- Herboot de machine, maar blijf op F4 drukken tot er een nieuw menu verschijnt. U zult nu kunnen booten met gebruik van DOS 6.2 of Windows 95.

Aandacht: Op sommige machines Remt de instellingen van Windows uw MSCDEX en MSMOUSE regels uit in uw autoexec.bat-bestand. Check dit door de autoexec.bat te openen met behulp van notepad of write (dit kunt u vinden in de root-directory). U moet het 'rem'-bevel verwijderen aan het begin van de regels die MOUSE en MSCDEX bevatten. Bijvoorbeeld:

REM C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /S/D:MSCD001 /V /M:15

- Verwijder de REM (vetgedrukt) en selecteer SAVE uit het file-menu.
- Als u de machine herboot en de boodschap Starting Windows 95 verschijnt, druk dan op de F8-toets. Er verschijnt nu een menu met een nieuwe optie onder de naam "load previous version of MS-DOS". Deze optie zal u ofwel meteen in uw vorige versie van DOS booten of zal het originele menu tonen voor u Windows 95 installeerde. De config.sys en autoexec.bat zullen onveranderd



zijn door Windows 95 en zullen apart van de respectievelijke Windows-bestanden draaien.

De 'Volledige' of 'Halve' versie van SWOSECE draaien in Windows 95

Met gebruik van de volgende werkwijze kunt u SWOSECE dwingen ofwel de 'Volledige' of 'Halve' versie te laden vanuit Windows 95 (voor meer informatie, zie de sectie LADEN):

Lokaliseer de SWS.EXE-ikoon (indien u niet weet hoe dit te doen, lees dan de sectie boven Windows 95 en klik op deze sectie, die dan zal worden opgelicht).

Klik op de START-knop.

Klik op de RUN-sectie (net boven SHUT DOWN).

Er verschijnt een venster (een OPEN-kiezer). In de voorzien ruimte typt u ofwel SWS \F voor ofwel de 'Volledige' versie ofwel SWS \H voor de 'Halve' versie als SWOSECE te traag schijnt te draaien op uw machine.

HET SPEL SPELEN

Uw spelers controleren
Tijdens het spel zult u altijd zelf één lid van uw team controleren. Dit zal gewoonlijk de speler zijn die het dichtst bij de bal is. Een klein wit shirt-nummer zal boven zijn hoofd verschijnen. Controle bestaat uit twee basis-groepen, afhankelijk van het feit of u op dat moment al dan niet in het bezit bent van de bal. Ogenschijnlijk ziet het controle-systeem er ingewikkeld uit, maar het is feitelijk ontzettend instinctief en is makkelijk aan te leren. Het is echter beter de meer ingewikkelde maneuvers te vermijden tot u de basistechnieken onder de knie hebt.

Zonder bal
U bepaalt de richting waarin uw speler zal lopen door gebruik te maken van de acht vershillende richtingen waarin u uw joystick kan bewegen.

Tackellen
Als u de aanvalsknop indrukt en de bal is onder borsthoogte, dan zal uw speler een sliding tackle proberen te maken in de richting waarin hij rent. Als de tackle succesvol is, dan kunt u de bal diagonaal rechts of links 45 graden doen uitwijken door de joystick naar rechts of links te bewegen terwijl uw speler zijn maneuver maakt.

Koppen
Als u op de aanvalsknop drukt en de bal is boven borsthoogte, dan zal uw speler als een bezetene springen of duiken. Als u de joystick in een andere richting beweegt als uw speler in de lucht is, dan zal hij proberen te koppen. Als de joystick op dat ogenblik centraal staat, dan zal de speler in de lucht springen en zal hij proberen een doorkopbal te maken in de richting waarin u wijst. Als de joystick niet centraal staat als u het koppen initeert, dan zal de speler zich voorwaarts werpen in de richting waarin u wijst en zal hij proberen met zijn hoofd te bal op te vangen.

SWOS United e.V.



Deflectie-regels van kopballen zijn iets ingewikkelder dan deze van sliding tackles. U kunt de bal namelijk niet alleen van richting laten veranderen, naar rechts of naar links in een hoek van 45 graden, of in de richting waarin de speler kijkt (door de joystick in de gewenste richting te bewegen vóór de speler contact maakt met de bal), maar u kunt de bal ook een grote of kleine lusvlucht laten maken. Als de de joystick in de opwaartse positie staat wanneer u het doel bovenaan het veld aanvalt, en u laat de joystick in deze positie nadat u hebt geklikt om de speler een kopbal te laten uitvoeren, dan de bal zal opwaarts vliegen en dicht bij de grond blijven. Als u de joystick naar beneden beweegt zal de bal hoog de lucht inschieten en als u de joystick verticaal in het midden houdt, dan zal dat een hoge boogbal tot gevolg hebben. Een combinatie van eender welke van deze joystick-mogelijkheden, plus rechts of links zal de bal ook in de gewenste richting laten schieten (b.v.: als u de joystick snel naar achter en naar rechts beweegt vóór contact is gemaakt met de bal tijdens het koppen, dan zal de speler hoog in de lucht springen, in een rechtse hoek van 45 graden of in de richting waarin hij kijkt.) Bij het aanvallen van het doel onderaan het veld, worden de hoogte-controles omgedraait, b.v.: als u de joystick neergedrukt houdt na het koppen, blijft de bal dichter bij de grond. Rechts en links blijven natuurlijk hetzelfde.

Met de bal
U bepaalt de richting waarin uw speler met de bal zal lopen door de 8 vershillende richtingen te gebruiken waarin u uw joystick kan bewegen. Let wel dat de bal niet aan zijn voet vast zit; het zal dus moeilijker zijn controle te houden als de speler sneller loopt en zich probeert te draaien met de bal.

Teamgenoten de bal toespelen
Druk één maal zachtjes op de aanvalsknop om een andere speler de bal toe te spelen. Uw speler zal dan meteen proberen de bal door te spelen naar de dichtsbijzijnde teamgenoot binnen zijn gezichtsveld. Als geen enkele speler de bal kan opvangen dan zal de bal gewoon langs de grond worden gespeeld in de richting waarin de speler die de pass maakt kijkt. Het is ook mogelijk de maneuvers een beetje aan te passen door de joystick snel van richting te veranderen nadat de aanvalsknop is neergedrukt om de pass te beginnen. Als u de bal toespeelt naar een speler die precies tegenover u op het veld staat, laat dan de de joystick in de opwaarts positie om de bal meteen naar die speler te sturen, die dan een ietsje naar u zal toe rennen om de bal op te vangen. De joystick tot aan het einde of naar het midden bewegen meteen nadat de pass is uitgevoerd, zal ervoor zorgen dat de speler waarvoor de bal is bedoeld, blijft wachten waar hij is terwijl zijn teamgenoten elkaar over het veld de bal toespelen. Voor dezelfde pass kunt u de joystick opwaarts en rechts/links bewegen meteen nadat de pass is uitgevoerd. De bal zal dan opwaarts worden gespeeld en zal rechts of links van de ontvangende speler terecht komen. De ontvangende speler zal dan rennen om de bal op te vangen. Als u een pass maakt naar een speler die precies tegenover u onderaan het veld staat, worden de hoogte-controles in de tegengestelde richting uitgevoerd, b.v.: als u de joystick naar beneden laat na het aftrappen zal de bal over de grond naar de ontvangende speler worden toegespeeld. Hij zal dan een ietsje naar u toe rennen om de bal op te vangen. Links en rechts blijven natuurlijk hetzelfde.

Aftrappen/schieten
Als u de knop lang neergedrukt houdt, dan zal de speler de bal in de richting schieten waarin hij kijkt (als u de joystick neergedrukt houdt na een aftrap, dan zal de bal doorheen al uw spelers gaan die in de weg van de bal stonden). SWOSECE houdt rekening met alle afwijkingen in de route die

www.sensiblesoccer.de



een bal ook maar kan nemen. Alle bewegingen van de bal worden gecontroleerd door de joystick. Hoe sneller u de joystick na een aftrap beweegt, hoe dramatischer het effect zal zijn. Als u de joystick in de opwaartse positie laat wanneer u het doel bovenaan het veld aanvalt, dan zal de bal na de aftrap dicht bij de grond blijven. Als u de joystick neerdrukt zal de bal hoog de lucht in gaan en als u hem verticaal en centraal houdt, zal de bal over de hoofden van de spelers heen gaan.

Een combinatie van deze joystick-mogelijkheden, plus rechts of links zal de bal een curve laten maken in de gewenste richting (wanneer u bijvoorbeeld een aftrap maakt en u hebt de bal aan de voet, dan zal de aanvalsknop indrukken en snel de joystick naar achter en naar rechts bewegen tot gevolg hebben dat de bal met een rechtse zijbeweging hoog de lucht in wordt getrapt).
Wanneer u het doel onderaan het veld aanvalt worden de hoogte-controles in de tegengestelde richting uitgevoerd, b.v. als u de joystick neergedrukt laat na een aftrap, blijft de bal aan de grond. Links en rechts blijven natuurlijk hetzelfde. Dit zijn basis-controles van SWOSECE. Inwerpen, insluiten en doeltrappen en strafschoppen werken op dezelfde manier.

ANDERE IN-GAME CONTROLES

Als u niet tevreden bent met de prestatie van uw team, dan hoeft u hen echt niet lijdzaam laten begaan. U kunt reserve-spelers aanbrengen, uw manier van spelen veranderen of allebei tegelijkertijd. En dit doet u door de manager's bank tevoorschijn te halen. Als de bal uit het spel is, of in de armen van een van de keepers, tikt u zachtjes, snel na elkaar drie maal in dezelfde richting. De twee manager's banken zullen dan verschijnen aan beide zijden van het scherm.

De Manager's bank
Wanneer u de bank oproept moet u een gekleurd pijltje zien op het dak van uw schuilhol Als u dit pijltje op en neer beweegt, zal het één van de zes figuurtjes op de bank aanwijzen. Het figuurtje bovenaan is gewoonlijk de manager en de anderen zijn reserve-spelers (in een Training-spel zit de manager in het midden met beide sets reserve-spelers naast zich). Als u op de manager klikt zal hij opstaan en zal er een venster verschijnen met de naam 'Formaties' en een lijst van spelers die momenteel op het veld zijn. Als u op 'Formaties' klikt, dan zal u een lijst te zien krijgen met al de verschillende tactische keuzen die u momenteel als manager kunt maken. Als u een van deze keuzen selecteert, dan zal uw team zich op het veld opstellen in de Formatie die u pas hebt geselecteerd. Als u de 'Spelerslijst' bekijkt, zult u merken dat sommige spelers een gele of rode kaart of een kruisje naast hun naam hebben. Deze zullen verschijnen als een speler waarschuwing heeft gekeregen, van het veld is gestuurd of gekwetst is tijdens een match (een speler met een flikkerend kruisje is zwaar gekwetst). Als u spelers op het spel will ruilen zonder reserve-spelers te gebruiken, dan kunt u dit doen door eerst op een speler op de 'Spelerslijst' te klikken en dan op een andere speler. De twee geselecteerde spelers kunnen nu van positie veranderen op het veld (deze methode kan ook worden gebruikt om een positie op het veld te vullen nadat een speler is weggestuurd).

Als u een oogje wil houden op een bepaalde speler in uw team dan moet u de aanvalsknop neergedrukt houden op de naam van de speler tot zijn naam begint te flikkeren op de lijst. Vanaf nu zal de speler worden opgelicht door een flikkerende diamant boven zijn hoofd. U kunt vanaf de bank ook een reserve-speler aanbrengen (maar alleen als de bal uit het spel is). Om een bepaalde reserve-speler op het veld te brengen, moet u de pijl bewegen naar de plaats waar hij op de bank zit en op de aanvalsknop drukken. Zijn naam zal dan bovenaan het scherm verschijnen, samen met de namen



van de andere spelers in de ploeg. Beweeg de joystick op en neer om de naam van de speler die u van het veld wil nemen te doen oplichten en druk op de aanvalsknop. De spelers zullen dan van plaats ruilen en u kunt het spel hervatten. In alle vrienden-wedstrijden en Doe-Het-Zelf-Wedstrijden kunt het aantal reserve-spelers op de bank instellen, plus het aantal reserve-spelers dat kan worden gebruikt in een match. In alle Voor-ingestelde Wedstrijden en in Carrière-modus is het aantal reserve-spelers voor-ingesteld, gebaseerd op het ware leven. Als u klaar bent met de bank, beweegt u de joystick om het spel te hervatten.

AANVULLENDE TOETSENBORD-CONTROLES

Er zijn een aantal kenmerken die niet meteen zijn verbonden met het spel, maar die u wél kunt gebruiken tijdens het spel.

Druk P	om het spel te pauzeren of te hervatten.
Druk R	om de laatst paar seconden van het spel terug te spelen.
Druk R	tijdens de replay om slow motion aan en uit te schakelen
Druk spacebar	om aan het einde van het spel de laatste paar seconden van het spel te zien als hoogtepunten van het spel.
Druk H	om de vastgelegde hoogtepunten te bekijken (kan alleen als de full-time score wordt getoond).
Druk S	terwijl het bal uit het spel is om de in-match statistieken op het scherm tevoorschijn te brengen.
Druk F8	om de naam van de speler die momenteel in het bezit van de bal is uit/aan te schakelen en om de naam over het scherm te bewegen.
Druk F9	om het wervelende S-logo rechts bovenaan het scherm aan of uit te schakelen.
Druk F10	om tijdens het spel het scanderen van het publiek aan of uit te schakelen.
Druk Esc	om de huidige match te verlaten. Als u dit doet terwijl de klok op 0 minuten staat, dan kunt u het spel opnieuw spelen, anders zal u automatisch verliezen.
Druk Page Up	om de bank op te roepen als uw team 'bovenaan' het veld aftrapt.
Druk Page down	om de bank op te roepen als uw team 'onderaan' het veld aftrapt.
Druk Alt & F1	om DOS te verlaten.

HET HOOFDMENU

Het hoofdmenu heeft een aantal beschikbare mogelijkheden:

Redigeer-Tactieken – Dit menu geeft u de kans uw persoonlijke team-formaties en strategiëen te definiëren. Als u cups, divisie enz. ernstig neemt, dan moet u deze optie gebruiken! Om meer te weten te komen, moet u de sectie REDIGEER-TACKTIEKEN lezen

Toepassingsspecifieke Teams redigeren – deze optie laat u toe uw eigen originele teams te creëren en bestaande teams in het spel te redigeren. Voor meer informatie, zie de sectie TOEPASSINGSSPECIFIEKE TEAMS REDIGEREN.

Hoogtepunten – staat u toe de hoogtepunten van de laatst match te bekijken, of een serie hoogtepunten op schijf te laden/bewaren. Zie HOOGTEPUNTEN*



Opties – zie Opties voor meer informatie.

De resterende opties van het hoofdmenu hebben betrekking op het feitelijke spelen en worden later besproken.

• Niet ondersteund op alle machines. Raadpleeg de referentiekaart van uw specifieke machine voor nadere inlichtingen.

Redigeer-tactieken

De meeste teams zullen hun prestatie aanzienlijk verbeteren (tot en met 30 procent in sommige gevallen) als de redigeer-tacktieken op de juiste manier worden gebruikt. Als u trofeeën wil winnen, dan moet u de redigeer-technieken ten volste benutten.
Het spel komt met 12 voor-ingestelde tacktieken die alle formaties bevatten die in moderne voetbal in trek zijn, plus zes ruimtes die u kunt gebruiken voor uw eigen specifieke ontwerpen. Alle tacktieken in het spel zijn gebaseerd op een onzichtbaar raster, die de 35 aparte gebieden van het veld waar de bal zich kan bevinden definiëert en 240 aparte posities waar elke speler zich op eender welk moment kan bevinden. Het Redigeer-tacktieken-menu neemt de ruimte voor de zes Specifieke Tactieken onder handen (die gebruiker A tot gebruiker F heten), en geeft u zes hulpmiddelen als hulp bij het creëren van deze tacktieken).

ABORT – Als u op dit venster klikt zal u meteen terug bij het hoofdmenu belanden, zullen systeem-gekozen instellingen worden herstelt en zullen de veranderingen die u hebt gemaakt teniet worden gedaan. Gebruik het alleen in noodgevallen.

Save/Exit – Dit brengt u uit de redigeer-modus. Het geeft u de keuze tussen pas veranderde technieken op een schijf te bewaren en hen een mooie naam te geven, of terug naar het spel te gaan zonder de veranderingen te bewaren (uw veranderingen zijn echter nog steed intact). Als u Exit gebruikt zonder te saven, zullen uw veranderingen teniet worden gedaan zodra u de computer uitzet.

Undo – Wist de laatste verandering die u hebt gemaakt

Import – Als u dit venster selecteert, zult u een lijst te zien krijgen met voor-ingestelde tactieken. Hieruit kunt u één tacktiek selecteren die u kunt gebruiken als basis voor uw nieuwe tacktieken. Als de lijst verschijn, zult u ook een Laden-venster te zien krijgen. Dit laat u toe op dezelfde manier een set Specifieke tactieken die u eerder al hebt bewaard, te laden en te veranderen. De sectie tacktieken laat u toe te bepalen waar de spelers zullen proberen een positie in te nemen in elk van de 35 mogelijke gebieden op het veld waar de bal zich kan bevinden. 'Proberen' is hier het magische woord. Om eender welke speler of de bal te bewegen op het tactieken-scherm, moet u de cursor over de bal of de speler bewegen en op de aanvalsknop drukken. U kunt nu de bal of speler bewegen met behulp van de joystick en op de aanvalsknop drukken om hen terug op het veld te plaatsen. Als u de bal beweegt, zult u zien dat de spelers zich naar hun systeem-gekozen plaats bewegen voor die specifieke positie van de bal. U kunt wanneer u ook maar wil stoppen en één of meer spelers naar een andere positie brengen; vanaf dan zullen zij altijd proberen diezelfde plaats in te nemen als de bal zich in het toegewezen gebied bevindt. U kunt zelfs een tweede flikkerende bal over het veld sturen door de bal te selecteren en op de aanvalsknop te drukken. U zult dan rond uw spelers een aantal pijlen zien die aangeven in welke richting elke specifieke speler zal rennen als hij de bal

SWOS United e.V.



krijgt toegespeeld vanuit de start-positie naar de flikkerende positie. U kunt de individuele positie van een speler bestuderen terwijl u de bal rond het veld beweegt door deze speler te selecteren en de aanvalsknop neergedrukt te houden. De andere spelers zullen dan verdwijnen.

Dit zijn de basis-regels waarop het Redigeer-tacktieken-systeem draait. Er zijn echter een paar ingebouwde technieken die u heel wat werk kunnen besparen. Deze kunt u vinden in de laatste twee vensters van het Redigeer-tacktieken-scherm.

Copy – Dit laat u toe al uw spelers te vertellen dat zij in dezelfde positie moeten blijven voor twee of meer posities van de bal. Als uw spelers zich in de gewenste positie bevinden, klik dan op Copy, beweeg de bal naar de gewenste positie en klik weer op Copy. Nu zullen de spelers proberen deze positie in te nemen telkens de bal zich op één van deze twee plaatsen bevind op het veld.

Flip on/Flip off – Werkt op verschillende manieren. Ten eerst werk het gewoon als een spiegel, die automatisch de posities aan een kant van het veld nabootst, zodat u tijd kan uitsparen. Het ware gebruik van dit kenmerk ziet u pas als u tweetallen in het spel brengt. Als u een Specifieke tacktiek begint te ontwerpen, zult u merken dat sommige van de 'speler hoofd'-ikoontjes (in het midden van het veld naast de namen van de spelers) worden omringd door gekleurde blokjes. Er zullen altijd twee gekleurde blokjes zijn in elke kleur (er zijn maximaal vijf verschillende kleuren; u kunt dus uw hele ploeg in paren opstellen als u dat verkiest – u kunt de keeper niet selecteren voor een partnership). Deze blokjes stellen spelers voor (gewoonlijk degenen die elkaars positie aan beide zijden van het veld nabootsen.) Om een partnership te beïndigen of om er een te creëren, moet u op de speler-hoofd-ikonen klikken van de spelers die een partnership zullen vormen/beïndigen. U zult merken dat de systeem-gekozen instellingen de meeste tactieken perfect aankunnen, zolang deze niet tè bizzar zijn.

Andere tactische veranderingen kunnen worden gemaakt door de spelers op het veld van plaats te laten ruilen, of op/van de bank in/uit de de squad door eerst op de naam van een speler te klikken en dan op de naam van de speler wiens plaats hij moet innemen. De spelers zullen dan gewoon binnen de squad met elkaar van plaats ruilen. (klik op het hoofd van eender welke speler onderaan de lijst in donkerblauwe achtergrond en u zult door alle squad-spelers schuiven die momenteel geen deel uitmaken van et elftal op het veld of op de bank.)

ASSISTENT-TRAINER

Om u te helpen de implicaties van de tactische veranderingen die hij heeft aanbevolen, goed te begrijpen, zal de Assistent-Trainer u advies geven in de vorm van merkstreepjes en kruisjes bij de namen van de spelers (de assistant is ook aanwezig op alle pre-match menus en verstaat de manier waarop de computer het potentiele talent van elke ploeg berekent.) Als het gezicht van een speler wordt vervangen door een'x' dan betekent dit dat de Assistent-Trainer denkt dat de laatste tactische verandering ongeschikt is voor die bepaalde speler. Als het gezicht wordt vervangen door een merkstreepje dan betekent dit dat de assistent-trainer de laatste tactische verandering, in vergelijking met de vorige tacktieken, als voordelig beschouwt voor die bepaalde speler.

Kruisjes en merkstreepjes voor individuele spelers kunnen soms grote 'x'-en en merkstreepjes worden voor de hele ploeg. Deze zullen af en toe te zien zijn bovenaan de lijst van de ploeg. Is dit

www.sensiblesoccer.de



het geval dan betekent dit dat de assistent-trainer denkt dat de laatste tactische verandering die u hebt gemaakt een belangrijke invloed heeft, niet alleen op de prestatie van die individuele speler, maar mogelijkerwijze op de algemene prestatie van de hele ploeg.

Tactische Hints & Tips

Merkstreepjes en 'x'-en, vooral de grote hebben een reële invloed op de prestatie van de spelers op het veld en kunnen ook de computer-gegenereerde berekening van resultaten beïnvloeden. Spelers/Trainers kunnen het advies van de Assistent-Trainer negeren en specifieke tacktieken gebruiken die geschikt zijn voor het soort spel dat zij willen spelen. Als u merkt dat een lange pass altijd naar de oppositie gaat of naar een lege plaats op het veld, ga dan naar de bal-positie waar u deze pass gewoonlijk maakt en probeer de lege plaats te vullen door een van uw spelers op de plek te plaatsen waar de bal gewoonlijk terecht komt.

Om uw persoonlijke formaties te ontwerpen, moet u eerst en vooral uw favoriete gepredefinieerde formatie importeren (b.v. 4-4-2). Probeer nu alle speler uit in de 35 bal-posities om zoveel mogelijk merkstreepjes te behalen. Bent u tevreden met uw formatie, dan kunt u deze bewaren en meer defensieve en aanvallende variaties van uw nieuwe persoonlijke formatie proberen. U zult snel een keuze hebben uit drie persoonlijke formaties: één voor het Gewone Spel, één om in de laatsts 15 minuten een kleine voorsprong te verdedigen en één die u kunt gebruiken wanneer u te allen koste een doelpunt nodig hebt. Ongelooflijk!

Probeer ten allen tijde tenminste één speler bij de bal te houden en zorg ervoor dat de andere spelers de man met de bal steunen. Als uw spelers in tweetallen spelen, redigeer dan één speler; zijn bewegingen zullen dan aan de andere kant van het veld worden nagebootst. In een ideaal spel, zou u de tactieken moeten redigeren telkens u de opstelling van uw ploeg veranderd. De specifieke vaardigheden van een speler zijn namelijk misschien gepast voor ploeg-tacktieken die iets anders zijn dan die van een andere speler in dezelfde positie op het veld. Dit soort oog voor detail is echter waarschijnlijk niet praktisch voor de meeste spelers. U kunt bijvoorbeeld ontdekken dat sommige tacktieken die u als trainer gebruikt, niet geschikt zijn voor de momenten wanneer u Trainer-Speler bent of als u meteen naar de resultaten gaat. Als dit gebeurt dan kan u een andere groep Redigeer-tacktieken creëren en bewaren voor elk spel-type, klaar voor gebruik op het moment dat u ze nodig hebt.

Toepassingsspecifieke teams redigeren

Dankzij deze mogelijkheid kunt u uw copy van SWOSECE aanpassen aan uw persoonlijke smaak. Selecteer gewoon een team uit de lijst om te redigeren.Als de cursor op de naam van de speler/ploeg/manager die u wil veranderen begint te flakkeren, drukt u op de aanvalsknop. Typ de nieuwe naam in en druk op de aanvalsknop of op Return op het toetsenbord om te naam in te typen. U kunt dan de kleur van haar en huid van uw speler bepalen door op zijn gezicht te klikken om door de drie beschikbare types te schuiven. Om zijn plunje te veranderen, selecteert u eerst het soort shirt door bij het gewenste design aan de rechterzijde van het scherm op de aanvalstoets te drukken. Hou de aanvalsknop ingedrukt, beweeg de joystick naar links en rechts om door de hoofdkleuren voor shirts te schuiven en op en neer om door de secundaire kleuren te schuiven (b.v. voor de mouwen en de strepen). Gebruik dezelfde procedure om de shorts en de sokken te veranderen. Druk op het Undo-blokje rechtsonderaan van het scherm als u het team terug in de originele instellingen wil zien. Door het Import-venster te gebruiken, kunt u eender welk team van

SWOS United e.V.



de echte wereld in de Speciefieke selectie onderbrengen (zonder invloed te hebben op hun real-game status). U kunt 48 teams in uw specifieke selectie brengen, ze redigeren en bewaren om uw eigen wedstrijden en cups te spelen.

Hoogtepunten

Om hoogtepunten te bewaren (of een spel in uitvoering, of specifieke ploegen, of wat dan ook) hebt u een gewone lege diskette nodig of plaats op uw harde schijf.

- Raadpleeg de referentiekaart van uw specifieke machine voor meer informatie.

Opties

Het opties-menu staat u toe een paar van de externe parameters van het spel te veranderen. Deze zijn als volgt:

De duur van Vrienden/Doe-Het-Zelf-matches – druk op de aanvalsknop om door 3, 5, 7, of 10 minuten real-time per match te schuiven.

Fix Pitch Type – Kies tussen Droog, Hard, Bevroren, Modderig, Nat, Zacht of Normaal of voor een willekeurig veld voor elke match. De andere mogelijkheid is Seizoengebonden. Bij divisie-, seizoen- of carrière-matches zal een veld worden gekozen, aangepast aan het seizoen.
In Specifieke wedstrijden en vrienden-wedstrijden kunt u de maand waarin uw matches worden gespeeld zelf kiezen.

Auto Replays – Zet aan als u automatische replays van elk doelpunt wil zien, en uit indien u dat niet wil.

All Player Teams Equal – Alle ploegen in SWOSECE hebben gewoonlijk variërende vaardigheden, net als in echte ploegen (b.v. Brazilië is beter dan San Marino). Als u dit wil aanpassen zodat de ene ploeg niet beter of slechter speelt dan de andere, kunt u deze optie gebruiken. Alle ploegen in oppositie zullen dan op hetzelfde niveau spelen (b.v. de Braziliaanse ploeg zal op hetzelfde niveau spelen als die van San Marino.)

Auto Save Highlights – Zet Aan als u de doelpunten automatisch als hoogtepunten wil bewaren.

Menu Music – Schakelt de muziek aan of uit.

Commentary – Schakelt commentaar aan en uit.

Chairman Scenes – schakelt de geanimeerde voorzitter-scenes aan of uit.

Quit to DOS – Verlaat SWOSECE en ga terug naar DOS.

KLAAR OM TE SPELEN!

U hebt de pre-match voorbereiding gemaakt. Het is tijd om het spel te beginnen. Uit het hoofdmenu kunt u aan de rechterkant een keuze maken uit:

www.sensiblesoccer.de



VRIENDEN-WEDSTRIJD – (1-2 spelers) – Speel een spel tussen eender welke twee ploegen ter wereld.

DOE-HET-ZELF-WEDSTRIJD – (1-64 spelers) Neem deel in eender welke nationale, werelddeel of wereld wedstrijd. Selecteer gewoon de Wereld Cup of een werelddeel. In de laatste mogelijkheid kunt u kiezen uit een van de wedstrijden die op dat werelddeel plaats hebben (b.v. de Europese Cup winners Cup) of kies een land, gevolgd door de wedstrijd die u in dat land wil spelen. (b.v. de Engelse Eerste Divisie). Hier ziet u alle mogelijkheden die u kunt gebruiken om in het Europese Kampioenschappen Toernooi te spelen. Deze bevatten alle ploegen en vastgestelde data van het toernooi dat dit jaar plaatsheeft en geeft u de kans beslag te leggen op eender welke poeg.

SEIZOEN – (1 – 24 spelers) Dit speelt één enkel volledig voetbal-seizoen, integreren een mengeling van binnenlandse divisie en cup(s). van een van de 65 landen ter wereld.

CARRIERRE – (slechts 1 speler) Full-on Sensible Soccer. Het ultieme voetbalspel.

Vrienden-wedstrijd - Voor u beluit welke twee teams u wil gebruiken, moet u de volgende zaken overwegen:

Loan old competition – Selecteer deze optie om een wedstrijd te laden die u tevoren reeds hebt bewaard. (Andere opties kunnen hier verschijnen om tijdens het spel een divisie of cup-wedstrijd te onderbreken).

Pitch-Types – Gebruik uw joystick om het Pitch-Type kiezerblokje te doen oplichten. Elke druk op de aanvalsknop zal het type veld veranderen dat kan zal worden gebruikt tijdens de vrienden-wedstrijd.

Substitutes – U kunt een van de twee blokje doen oplichten en op de aanvalsknop drukken om het aantal beschikbare reserve-spelers te veranderen, plus het aantal dat u feitelijk kunt gebruiken in de match. Kies EXIT als u van mening veranderd, of OK om verder te gaan. U zult dan uw ploegen voor de geselecteerde vrienden-match moeten selecteren.
Selecteer eerst het type ploegen waarmee u wil spelen: Specifiek, Club of Nationaal, daarna (indien van toepassing) het werelddeel, het land, de divisie (indien van toepassing) en tenslotte de ploeg(en). Licht de geselecteerde ploeg op en druk een-, twee-, of driemaal op de aanvalsknop, afhankelijk van het feit of u wenst dat de ploeg wordt gecontroleerd door de computer, door uzelf (als Speler-trainer) of indien u gewoon trainers-beslissingen wil nemen zonder in de match te spelen. (Zie Speel Match).

Doe-Het-Zelf-wedstrijd
er zijn drie basis-soorten wedstrijd die u kunt creëren met de Doe-Het-Zelf-optie:

Divisie – Deze kan eender welk aantal ploegen bevatten van 2 tot 24, die elk 1 tot 50 maal per seizoen spelen. U kunt 2 of 3 punten toekennen voor een overwinning, en eender welk aantal reserve-speler kiezen (een getal ussen 0 en 5) per match. U kunt ook kiezen in welke maand de divisie begint en eindigt. (dit heeft ook een invloed op het veld als dit op 'Seasonal' is gezet.)

SWOS United e.V.



Cup – De cup kan voor 2, 4, 8, 16, 32, of 64 ploegen zijn. Selecteer door op het 'ronden'-aantal venster te klikken. In uitwedstrijd gescoorde doelpunten kunnen aan- of uitgeschakeld worden (indien van toepassing) en kunt u kiezen uit eender welke combinatie van etappes, extra time en strafschoppen voor elke ronde. U kunt weer kiezen tussen 1 en 5 Reserve-spelers en u kunt de wedstrijd eender welke naam geven door op de aanvalsknop in het blauwe venster bovenaan te drukken en een nieuwe naam in te typen. U kunt ook de maand veranderen waarin de cup begint en eindigt.

Toernooi – Toernooien kunnen voor 2-64 ploegen zijn, in formaat met eender welke combinatie van divisie-eliminatieronden (b.v.: u wil het spel een beetje laten lijken op de Wereld Cup met aanvankelijke divisies waarvan de laatstse 16 op leven en dood in een eliminatiestijl spelen). De Plaatsing-optie (seeding) (wordt geactiveerd door op het kleine venstertje net onder de tweede E van SEEDED te klikken), laat u toe eender welke van alle ronden van het toernooi te plaatsen. Zo kunt u theoretisch de beste ploegen apart houden tot aan de laatste fase. Om het aantal deelnemende ploegen te veranderen, doet u eender welke aantal-vensters oplichten; druk op de aanvalsknop en hou deze neergedrukt. Duw nu de joystick naar boven of naar onder om het aantal ploegen te verkleinen of te vergroten. Laat de aanvalsknop pas los als u tevreden bent met uw selectie. Het aantal ploegen bij verstek is 24. Als u OK kiest voor een van deze ploegen, dan zal u gevraagd worden de deelnemende ploegen te kiezen vóór de aanvang van de divisie, de cup of het toernooi. Selecteer EXIT om terug naar het Hoofdmenu te gaan.

Voor-ingestelde Wedstrijd

Selecteer het werelddeel, het land, de divisie en de wedstrijd waaraan u wil deelnemen. Elke wedstrijd is vastgesteld aan de hand van echte evenementen (aantal ploegen, ronden, etappes enz.) Mocht u echter veranderingen aan willen brengen aan de ploegen die deelnemen in de voor-ingestelde wedstrijd, selecteer dan 'Ploegen veranderen'. U kunt dan de ploegen die deelnemen in die wedstijd redigeren (u kunt b.v. Mexico uit de wereld cup halen en vervangen door Fiji).

Seizoen

Selecteer het werelddeel, het land, de divisie en de ploeg. U zult één seizoen spelen en deelnemen in alle gebruikelijke divisies op vastgestelde data, in cup wedstrijden enz.

Carrière

Juist. Carrière-modus. Slechts 1 speler, een 20 sizoen-management carrière staat u te wachten. U kunt de Trainer of een Speler/Trainer 'zijn' in eender welke ploeg ter wereld. Typ eerst en vooral uw naam in, selecteer uw nationaliteit door de aanvalsknop neergedrukt te houden in het donkerblauwe venstertje en beweeg naar links of rechts om door de verkrijgbare nationaliteiten te schuiven. Beslis tenslotte of u wil beginnen als Speler/trainer of als Trainer (u kunt, indien u wenst, in elke match een andere rol spelen).

U zult nu kunnen deelnemen in alle matches die uw ploeg speelt als speler (indien u dat wenst) of u kunt van op de bank bevelen uitdelen; u kunt de leden van de ploeg en de tacktieken kiezen, spelers kopen en verkopen, de financiën van de club beheren, enz.

www.sensiblesoccer.de



Wij veronderstellen dat u uw ploeg hebt gekozen en nu op het scherm naar een lijst kijkt met vastgestelde data, waarin alle matches die uw ploeg dit seizoen zal spelen worden opgesomd. U ziet onderaan 9 gekleurde vierkantjes:

Play Match – Dit brengt u naar het volgende spel. U zult eerst de meest recente divisie tabel of cup-remissie zien van de match die u gaat spelen. Meer informatie kunt u lezen in de sectie SPEEL MATCH.

Squad – U kunt de wedstrijd van uw huidige squad bekijken en beïnvloeden door deze optie te kiezen. U kunt zelfs een training-spel houden om uw spelers en tacktieken uit te testen. Dit leggen we even verder nauwkeuriger uit.
View Competition – Laat u de huidige status van al de wedstrijden in uw land zien. Waar nodig zal u 'Op' en 'Neer' pijlen zien aan de linkerkant van het scherm. Dit geeft u de kans resultaten/vastgestelde data te bekijken op het scherm. Deze sectie bevat ook uw persoonlijke MANAGEMENT VERSLAG over 20 seizoenen (indien van toepassing) en bevat uw volledige carrière, inclusief trofeeën die u behaalt mocht hebben.
View World – Toont u de huidige status van alle divisies en wedstrijden ter wereld.

Transfers – Meer informatie kunt u vinden in de sectie TRANSFEREREN.

Job Offers – Als er elders een baan beschikbaar is, zal deze optie flakkeren en zult u werkgelegenheden kunnen bekijken bij de Club en nationale ploegen. Als u een baan kiest en accepteert op het einde van een seizoen, dan zult u het volgende seizoen beginnen als de nieuwe manager van de Club/Nationale Ploeg wiens aanbod u net hebt geaccepteerd.

Club Bussiness – Geeft u een lopende financiele rekening, zodat u een oogje kunt houden op het banksaldo van de club. Lopende kosten en lonen van spelers staan in direct verband met de gecombineerde waarde van de spelers in uw ploeg. Entreekaarten brengen meer geld in het laatje als u een divisie speelt (zorg ervoor dat u niet te lang in het rood gaat; er zou wel eens ontslag kunnen dreigen!)

Exit – Verlaat het spel, speel een vriendenwedstrijd, of bewaar uw huidige status op schijf.

Squad

Het fundamentele ploegen-selectie-scherm (en een vergelijkbaar formaat dat doorheen SWOSECE wordt gebruikt voor de visuele weergave van eender welke speler of computer-gestuurde samenstelling van ploegen die worden gebruikt in de wedstrijden binnen het spel).

De spelers in een ploeg worden gecatalogiseerd naast hun positie, nationaliteit en waarde. Deze laatste kan stijgen of dalen naar gelang de conditie van de speler.

N.B. Met uitzondering van club-management in de Carrière-modus wordt de waarde vervangen door een ster-systeem om de waargenomen algemene vaardigheid van een speler aan te geven. Hoe meer sterren een speler toegewezen krijgt, en hoe groter de sterren, hoe meer vaardigheden de speler bezit. (Sommige speler hebben verschillende classificaties voor hun Club en voor de Nationale ploegen.)



Een ander kenmerk dat wordt gecatalogiseerd naast elke speler zijn zijn drie belangrijkste vaardigheden in afdalende order (dit is zeer belangrijk als u de bijdrage van de speler aan de algemene tacktieken van de ploeg in acht neemt). De vaardigheden worden aangeduid door een gele drie-letter-code en worden op de volgende wijze voorgesteld:

T – Tackelen
H – Koppen
P – Pass
S – Snelheid
C – Bal-controle
F – Finish
V – Schietkracht

Als u meer dan 17 spelers in een ploeg hebt, klik dan op het 'hoofd'-ikoontje van de onderste speler (donkerblauwe achtergrond) en u zal door de lijst van alle andere extra spelers in de ploeg schuiven.

Het type spelers is als volgt:

G – Keeper
RB – Rechtsback
LB – Linksback
D – Verdediger
RW – Rechtervleugelspeler
LW – Linkervleugelspeler
M – Middenvelder
A – Aanval

TEST – Een nieuwe jongen binnen de ploeg die tot nu niet getest is op een professioneel niveau. Hij zal een reserve-speler worden (RES) als u hem 1 spel geeft in de eerste echte ploeg. Verschillende nieuwe Test-spelers zullen tijdens het seizoen de ploeg vervoegen.

RES – Een speler die een paar wedstrijden heedt gespeeld in de eerste ploeg wil graag een paar andere 1ste ploeg-wedstrijden spelen om een volledig contract van de voorzitter in de wacht te slepen.

LEEN – Een donkey speler die door de voorzitter is ingezet om genoeg spelers bij elkaar te krijgen. De 'speler-hoofd'-ikonen worden soms vervangen door gekleurde vierkantjes; dit geeft aan dat de speler momenteel een rode of gele kaart heeft van een vorig spel. Als spelers officiële waarschuwingen krijgen of van het veld worden gestuurd tijdens een match, verzamelen zij strafpunten en dit kan de oorzaak zijn van schorsing in een aantal latere matches. De lijst voor schorsingen is als volgt:

1 gele kaart	geen schorsing (niet van toepassing in binnenlandse of Doe-Het-Zelf-wedstrijden)
1 rode kaart	1 match schorsing
2 rode kaarten	2 match schorsing
3 rode kaarten	3 match schorsing



N.B. (Als een speler een gele kaart naast zijn naam heeft in een bepaalde wedstrijd en in en latere match in dezelfde wedstrijd, dan krijgt hij een nieuwe gele kaart en mag hij niet deelnemen aan de volgende match in die Wedstrijd.)

De volgende ikonen op het Squad-scherm geven met kwetsuren aan:

Hoofd in verband – De speler heeft een duw gekregen.
U kunt hem nog gebruiken en zijn conditie zal niet meteen minder goed zijn, maar hij heeft meer kans op een ernstige verwonding.

Rood Kruis met een cijfer – De speler is gekwetst en zal een aantal matches niet spelen. dit aantal wordt aangeduid in het kruis. Als er een '?' in het kruis staat of het cijfer is onbekend dan zal het aantal waarschijnlijk groter zijn dan vier.

Zwart kruis – De speler heeft een ernstige kwetsuur en is onbruikbaar voor de rest van het seizoen. Als een speler geschorst is of gekwetst, dan kan hij niet worden opgenomen in uw ploeg voor één match (noch als speler noch als reserve-speler).

Het Squad-scherm is ook de plaats waar u naar toe moet als u de top-scorers wil vinden en wil weten in welke wedstrijden zij hun doelpunten hebben gemaakt.

TRAINING

Een kans om nieuwe tacktieken en spelers uit te proberen, door uw eigen 'A'-team uit te spelen tegen uw eigen 'B'-team. Dit is in feite zoals de SPEEL WEDSTRIJD-optie, mert als enige verschil dat de speler ook trainer is aan één kant en Speler/Trainer aan de andere kant. Selecteer GEBRUIK WEDSTRIJD TEAM; dit geeft u de kans uw laatste ploeg te gebruiken als 'A'-team (slechts een training match is toegestaan tussen elke geplande match).

INTERNATIONALE SQUADS

Als u een internationale manager bent, zult u een squad van 20 spelers kunnen selecteren voor elke match, door al de divisies ter wereld en geschikte spelers in uw land te bestuderen. Als uw ploeg in aanmerking komt voor de Wereld Cup Finales, De Finales van de Europese Kampioenschappen, de Copa America of voor andere belangrijke Nationale Ploeg Finales, dan zult u voor de hele wedstrijd slechts 20 spelers kunnen kiezen voor uw ploeg.

TRANSFEREREN

Welkom op de transfer-markt. U gaat nu een speler kopen. Klik op de Koop Speler-toets. U kunt nu kiezen of u de spelers die momenteel op de markt zijn in uw eigen land (binnenlandse) wil bekijken of spelers die te koop zijn over de hele wereld (Foreign). U kunt zelfs de hele markt vergeten en een speler kopen die technisch gezien niet te koop is.

Als u probeert spelers te kopen die op de transfer-markt aanwezig zijn, klik dan op het gepaste venster. U kunt in het bijzonder zoeken naar Keepers, Verdedigers, Middenvelders en Aanvallers en u kunt zelfs spelers kiezen die bepaalde vaardigheden bezitten wat betreft Schieten, koppen, Tackelen,



Bal-controle, Snelheid of Finnish. Kies bij benadering uw maximale budget met behulp van het andere venster (of laat alle drie vensters op Any staan om de volledige, meest recente lijst van beschikbare spelers te bekijken. Druk dan op Lijst om de namen te zien.
Als er meer namen zijn dan het scherm kan tonen, klik dan op Meer en u zult door de hele lijst schuiven. Als iemand u bevalt, klik dan op zijn naam om een aanbod te maken.

Het aanbod-scherm geeft de naam van de speler, zijn waarde en uw huidige aanbod. Om uw aanbod te verhogen of te verkleinen, moet u de cursor bewegen, de aanvalsknop neerdrukken en de joystick naar links en rechts bewegen tot u tevreden bent met uw aanbod. Als u een aanbod voor een gedeeltelijke ruil wil doen, dan moet u op het groene '+'-blokje rechts klikken. U zult dan een lijst van uw ploeg te zien krijgen; klik op de naam van de speler die u wil ruilen en het Tranfer-scherm zal opnieuw tevoorschijn komen. Zijn naam zal nu onder uw aanbod zijn geplaatst. Als u één van uw andere spelers aan de deal wil toevoegen, klikt u op het groene '+'-blokje onder de naam van uw speler. U kunt maximaal twee spelers per deal aanbieden.

Om spelers te verwijderen, klikt u op het '-' venster naast uw cash-aanbieding en voegt u een andere speler toe van het team waarvan u koopt, klik op het groene '+'-blokje onder de naam van uw doel-speler en selecteer dan de speler die u wenst te kopen. Het doel-team zal ofwel toestemmen in uw deal, weigeren en u de kans geven een beter aanbod te maken, of gewoonweg weigeren.

Een speler kopen die nog niet op de markt is, gaat op ongeveer dezelfde manier in zijn werk als bij het gewone kopen van spelers, maar u moet nu wel direct naar het team gaan van wie u wil kopen. Dit betekent dat u moet weten voor wie uw doel-speler speelt en moet u bereid zijn een hoge prijs te betalen.

N.B. Om vooruitgang te boeken in uw carrière raden wij u aan in Carrière-modus te beginnen als manager van een club in de lagere divisie . U kunt natuurlijk beginnen als manager van een top-team, maar u zult minder succesrijk zijn als u op dit niveau begint en u zult heel wat meer moeite moeten doen om tot het hoogste niveau – internationaal management – te raken.

Speel Match
Een algemene optie die betrekking heeft op alle vrienden-, Doe-Het-Zelf-, Voor-ingestelde- en Seizoen- en Carriére-modus-wedstrijden die worden gespeeld in SWOSECE.

U kunt kiezen enkel het resultaat te zien van de match.(selecteer gewoon RESULT)). Door PLAY MATCH te selecteren kan u goochelen met uw team in het spel en kunt u op de bank zenuwachtig toekijken hoe het drama verloopt. Dit is afhankelijk van het feit of u Speler/trainer bent of Trainer.

Voor een computer vs. computer-spel kunt u zelfs VIEW MATCH selecteren en helemaal toekijker worden terwijl u kijkt hoe de computer-bestuurde ploegen het tegen elkaar opnemen.

Stats – Geeft u de kans na te gaan hoe de huidige wedstrijd in elkaar zit (huidige ronde opgelicht voor Cup of toernooi). Bovendien kunt u de lijst bekijken van spelers die hoge scores halen en die van de squads in de wedstrijd.



Talentenjacht/Oplichten – Voor enige match bekeken kan worden of gespeeld (inclusief training-matches) is het mogelijk om – via de informatie-schermen die voor de aanvang van elke match worden weergegeven – een speler van elke kant op te lichten; die spelers zullen dan gedurende de hele wedstrijd worden opgelicht in de vorm van een flikkerende diamant boven het hoofd. Dit spel-kenmerk kan worden gebruikt voor spelers en computer-gestuurde teams en is handig voor een aantal redenen. In training matches kan het worden gebruikt om een oogje op nieuwe spelers of spelers in nieuwe posities te houden. In computer vs. computer-matches kan het worden gebruikt om potentiele aankopen van spelers te bespeuren of spelers van de oppsositie of die zeer interessant zijn voor uw team in toekomstige matches. In speler-matches kan het worden gebruikt om een bepaalde ster-speler te doen oplichten b.v. als zo vaak mogelijk wil zien hoe hij de bal weet te bemachtigen.
Op de VIEW TEAM- of VIEW OPPO- of VIEW OTHER-ploegen-lijst, die u bekijkt net voor u de aanvang van een match, kunt u de naam van een speler selecteren die u wil scout of oplichten. Hou de aanvalsknop ingedrukt tot het hoofd van de speler begint te flikkeren. Deze speler zal nu opgelicht worden op het veld.

DE MATCH
Klik opnieuw op PLAY MATCH om een lijst van uw ploeg tevoorschijn te halen, samen met een diagram van uw formatie die op dit moment is geselecteerd. U kunt uw ploeg, formatie of redigeer-tacktieken veranderen in overleg met de Assistent Trainer. U kunt ook de ploeg en formatie van de oppositie bekijken.

Let wel dat u in ALLE wedstrijden kunt kiezen tussen een positie als trainer, Speler/trainer en dat u de resultaten van uw team kunt bekijken op een match-tot-match basis: Op het prematch squad-scherm, laat u het venstertje oplichten dat uw huidige rol toont en drukt u op aanval om tussen de twee verschillende rollen te flitsen. (misschien wil u Trainer zijn voor divisie-spelletjes, maar speler/trainer voor de glorieuze cup-wedstrijden. U kunt ook gewoon het resultaat kiezen als u niet veel tijd hebt.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Problemen oplossen Vraag en Antwoord

V. SWOSECE wil niet laden of crasht tijdens het spel. SWOSECE geeft de melding 'Niet genoeg conventioneel geheugen' als ik probeer te laden.
A SWOSECE is ontworpen om makkelijk op alle systemen te draien die voldoen aan de basis-specificatie (4 megabytes RAM, 486+processor) Het is succesvol getest met HIMEM, EMM386 en verscheidene versies van de QEMM memory managers. Alle PC's zijn echter verschillend en wat werkt op een machine werkt niet noodzakelijk op een andere. SWOSECE heeft tenminste 480k conventioneel geheugen nodig om te draaien. U kunt op de volgende manier deze hoeveelheid geheugen vrijmaken :

Probeer eerst MEMMAKER te draaien vanuit DOS. Typ MEMMAKER /BATCH2 en druk op Enter. Raadpleeg uw MS-DOS handleiding voor verdere informatie.

U kunt ook de volgende aanwijzigingen gebruiken om een bootschijf aan te maken:



SWOSECE wordt geleverd met een bootdisk-creator, die automatisch uw start-up bestanden configureert. Denk eraan dat u een lege diskette nodig hebt voor u dit programma draait.

CD-gebruikers: Typ de letter van uw CD-aandrijfeenheid (b.v. D:) en druk op enter. Typ BOOT en druk op enter. Volg de aanwijzigingen op het scherm voor nadere informatie.

diskette-gebruikers: Steek disk 3 in de diskette-aandrijfeenheid. Typ A:\ (of de letter van uw diskette-aandrijfeenheid) en druk op enter. Typ nu BOOT en volg de aanwijzigingen op het scherm.

Als u nu nog steeds problemen hebt na het draaien van de bootdisk creator, probeer dan manueel uw machine te configureren met behulp van de config.sys- en autoexec.bat-bestanden. Hoe u dat moet doen beschrijven we even verder. Gebruik het Edit-programma dat bij MS-DOS is geleverd of een ander tekstopmaakprogramma om te bestanden te redigeren (zie uw DOS-handleiding voor meer informatie over EDIT). Als u uw configuratie-bestanden niet wil veranderen, maak dan een bootdisk met behulp van het FORMAT A: /S-bevel, kopieer deze twee bestanden op uw diskette en redigeer ze daar. U kunt ook de multiple start-up feature in MS-DOS 6 gebruiken.

Plaats een diskette in de aandrijfeenheid. Bij de C:\prompt typt u FORMAT A: /S. Volg nu de aanwijzigingen op het scherm. Vervang de A:\ met de letter van uw diskette-aandrijfeenheid als deze verschillend is.

Als het formatteringsproces gedaan is, typ dan A:\ en druk op enter. Dit brengt u naar uw diskette-aandrijfeenheid.

Typ nu COPY C:\CONFIG.SYS en druk op enter.
Typ daarna COPY C:\AUTOEXEC.BAT en druk op enter.

U hebt nu een bootdisk gecreëerd. Redigeer de respectievelijke bestanden zodat zij soortgelijke regels bevatten als de volgende:

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
DEVICE=C:\DOSHIMEM.SYS	SET BLASTER (De Setup van uw geluidskaart)
DEVICE=C:\ (De aandrijfeenheid van uw CD-ROM)*	C:DOS\MSCDEX (Uw setup)*

*Neem deze regels op als u de CD-ROM-versie gebruikt.

Elke PC heeft de mogelijkheid verschillende aanwijzigingen te gebruiken die betrekking hebben op de CD-ROM-aandrijfeenheid, vandaar de opmerkingen 'Uw setup' in de regels hierboven. Uw bestaande configuratie-bestanden zouden reeds de juiste regels moeten bevatten, kopieer deze regels. Of raadpleeg de documentatie die werd geleverd bij de geluidskaart van uw CD-ROM.

Verwijder Smartdrive of maak de omvang van het Smartdrive-voorgeheugen kleiner. Dit is erg belangrijk als u slechts een 4 megabyte machine hebt, omdat u 3 megabytes vrij geheugen moet hebben om het spel te kunnen draaien.



Als de instelling van uw geluidskaart onjuist is, gebruik dan INSTALL om hem op de juiste manier te configureren.

Verwijder de CD-ROM tijdens het spelen niet uit de aandrijfeenheid.

Als u Windows 95 gebruikt, raadpleeg de Windows 95-sectie, eerder in de handleiding.

V. Ik hoor geen geluid tijdens het spelen van SWOSECE.
A. Verzeker er u van dat uw geluidskaart op de juiste manier is geconfigureerd en werkt vóór u probeert SWOSECE te spelen. Verzeker er u van dat de MIDI en digitale instellingen in het INSTALL-programma op AAN staan. Verzeker er u van dat uw geluidkaart op de juiste manier is geconfigureerd met behulp van het SWOSECE INSTALL-programma.

V. ik hoor al de geluidseffecten en de muziek tijdens het spel, maar ik hoor geen commentaar
A. Als u maar 4 megabytes RAM hebt, zal u geen spraak horen en slechts een bepaald aantal geluidseffecten in het spel. Als u 8 megabytes RAM hebt , krijgt u de volledige geluidsbeleving van alle effecten en match-commentaar. Diskette-gebruikers zullen spijtig genoeg geen commentaar te horen krijgen.

Als uw systeem voldoet aan de bovenstaande eisen, zult u meer geheugen moeten vrij maken. Probeer SMARTDRV.EXE uit uw autoexec.bat te verwijderen. Als dit het probleem niet heeft opgelost, volg dan onze eerdere raadgevingen voor het creëren van een bootdisk.

V. Na het configureren van mijn geluidskaart en het kalibreren van mijn joystick kan ik SWOSECE spelen. Als ik echter de instellingen van mijn geluidskaart wil veranderen, dan laat het install-programma me niet toe de geluidsconfiguratie-optie te kiezen uit de menus. Ik moet het programma terug installeren om de instellingen te veranderen.
A. U kunt de geluidskaart instellingen veranderen zonder het install-programma te gebruiken door SOUND /H te typen in de SWOSECE-directory en daarna op enter te drukken. Dit zal het Miles drivers installatie-scherm tevoorschijn brengen waar u uw geluids-opties kunt selecteren.

V. Ik kan het programma niet installeren in sub-directory's. Ik krijg steeds weer "DOS error – file not found".
A. Dit gebeurt als u het spel in de subdirectory probeert te installeren (zoals C:\Games\). U moet het spel installeren in de root-directory op uw harde schijf en dan manueel de volledige SWOSWECE-directory in de sub-directory plaatsen waarin u oorspronkelijk het spel wilde installeren.

V. Telkens ik SWOSECE probeer te draaien, krijg ik de boodschap "Bad command or file name".
A. U zult het spel opnieuw moeten installeren. Verzeker er u van dat er voldoened plaats is op uw harde schijf. Misschien moet u een paar ongewenste programma's zoals spel demos en shareware van de hand doen.

V. Na het afsluiten van Windows 95 in de MS-DOS-modus, is het onmogelijk mijn geluidskaart te configureren. Ik krijg steeds een boodschap gelijkaardig aan ERROR:DIGITAL HARDWARE NOT FOUND
A. Klik op de START-toets, klik daarna op PROGRAMS en selecteer MSDOS. Draai de installatie opnieuw en configureer uw geluid.



V. Na installatie klik ik op sound om mijn audio-kaart te configureren, maar het programma bevriest en het scherm wordt zwart.
A. Probeer het geluid manueel te configureren door SOUND /H te typen bij de C:\SWOSECE prompt.

V. Na het configureren en onder het laden, krijg ik steeds de boodschap "unable to load dig.ini and midi.ini".
A. Dit is omdat u geen geluids-aandrijfeenheden het geïnstalleerd of omdat u geen geluidskaart hebt in uw systeem. Als u een geluidskaart hebt, moet u install draaien en uw geluid instellen.

V. Als ik mijn instellingen probeer te bewaren, krijg ik op het configuratie-scherm steeds de boodschap "Access denied – disk is full or write unprotected".
A. Dit is omdat het setup.dat configuratie-bestand werkzaam is als read-only. Typ bij de DOS prompt:ATTRIB -R SETUP.DAT en druk op enter. Probeer nu het install-programma opnieuw te draaien en u zou nu uw configuratie moeten kunnen bewaren.

V. Telkens ik het spel probeer te spelen, krijg ik de boodschap "DOS 4GW Protected Error. divide stack overflow".
A. Verander de geluidskaart-instellingen in de Sound setup utiliteit naar Soundblaster Pro. Midi-muziek moet worden ingesteld op Soundblaster Pro (oude versie) of 100% compatibele; digitale muziek moet Soundblaster Pro zijn of 100% compatibele. Als het probleem hiermee niet van de baan is, probeer dan andere aandrijfeenheden voor geluidskaarten – verzeker er u van dat beide aandrijfeenheden gelijk zijn.

V. Als ik het spel probeer te spelen verschijnt er een zwart scherm en dan sluit het systeem af.
A. Verzeker er u van dat er geen andere DOS4GW.EXE-versies aanwezig zijn in het systeem. U moet een bootschijf creëren en de regel die begint met PATH C:\;... vervangen door PATH C:\SWOSECE. SWOSECE zal nu alleen in zijn eigen directory zoeken naar versies van DOS4GW.EXE.

V. SWOSECE draait te traag.
A. SWOSECE ontdekt automatisch de snelheid van uw PC en zal ofwel de 'Volledige', ofwel de 'Halve' versie laden. Het enige verschil tussen deze versies is dat het aantal kleuren dat u te zien zal krijgen tijdens een 'match' kleiner zal zijn in de 'Halve' versie. Dit heeft geen invloed op het spel maar laat tragere PC's (en vooral deze zonder een VESA Local (VL) Bus of PCI-videokaart toe om SWOSECE te draaien tegen een aanvaardbare snelheid. Als SWOSECE de snelheid niet correct vaststelt, zal het proberen de 'Volledige' versie te laden wanneer eigenlijk de 'Halve' versie gebruikt zou moeten worden. Dit kan er de oorzaak van zijn dat SWOSECE trager draait dan nodig is. Als dit het geval is, kunt u SWOSECE laden met behulp van het SWS /H bevel om het te dwingen de 'Halve' versie te laden.

Als u een machine hebt die minder krachtig is dan een 386DX40, dan zal SWOSECE waarschijnlijk niet op een fatsoenlijke snelheid draaien, zelfs niet in de 'Halve' modus, tenzij u een VESA of PCI Videokaart hebt. Als u een 386 machine hebt, is het onwaarschijnlijk dat u zo'n videokaart bezit.

V. Ik kan SWOSECE niet set instellen of draaien vanuit Windows.
A. SWOSECE zal niet onder Windows draaien, enkel onder Windows 95. Als u een oudere versie hebt van Windows, moet u naar DOS gaan voor u probeert SWOSECE te beginnen. Het is aanbevolen direct



naar DOS te booten voor u SWOSECE draait. Als u Windows 95 hebt, raadpleeg dan de sectie Windows 95 aan het begin van de handleiding.

V. Als het OK-venster niet verschijnt op het ploegen-opstellingsscherm.

A. U zult uw ploeg dienovereenkomstig moeten herschikken. Eerst en vooral moet u naar de speler onderaan de team-lijst gaan, daar zal u de cursor moeten bewegen op het hoofd van de speler. Druk nu aanval en u zult nu door de lijst van de andere spelers in uw team kunnen schuiven. Als u niet genoeg spelers in uw team hebt, dan zullen er automatisch leen-spelers aangebracht worden in uw ploeg . Ook gekwetste en/of geschorste spelers moeten in deze ruimte worden geplaatst. Het OK-ventsre zou nu moeten verschijnen en u kunt SWOSECE hervatten.

ALGEMENE PROBLEMEN BIJ HET SPELEN

V. Wat moet ik doen in de tactieken-opmaak?

A In de tactieken-opmaak wordt het veld opgesplist in 35 delen. Elke speler heeft bepaalde vaardigheden die hij kan bijdragen, maar dat kan hij alleen als hij in zijn toegewezen gebied op het veld is. Technisch gezien: als u een verdediger hebt en u zet hem vooraan, en hij hangt voortdurend rond bij het doel, zullen al zijn tackle-vaardigheden naar score zero gaan. Dit is omdat zijn tackle-vaardigheden zero bijdragen aan het team, wat de onzichtbare berekening door de computer van team prestatie betreft; zijn vaardigheid gaat immers verloren in het strafschoppen-gebied van zijn oppositie. Hij zal tevens als een aanvaller buiten zijn positie spelen, wat een negatieve invloed zal hebben op zijn prestatie op het veld. Dit is belangrijk omdat het niet alleen invloed heeft op zijn eigen prestatie, maar ook op de berekening door de computer van de resultaten van uw ploeg. Op lange termijn

kan het in de Carrière-modus ook de schadelijk zijn voor de waarde van de speler omdat deze waarschijnlijk zal dalen als u hem in deze positie blijft uitspelen. Omgekeerd als u een speler op een uitstekende plek plaatst, dan worden zijn vaardigheden maximaal benut en dat zal u ook merken aan zijn stijgende waarde.

Er zijn verschillende factoren die de contribution van een speler bepalen. Zijn individuele vaardigheden in relatie tot het gebied op het veld (b.v. finishing is nuttiger voor het doel) zijn nabijheid bij de bal, hoever hij bij zijn positie vandaan is, of hij is omringd door zijn teamgenoten of niet en de mogelijkheid om op tijd in die positie te raken waar hij had moeten staan voor de bal naar het huidige gebied op het veld werd geschopt. Een verdediger zal dus het hoogst scoren als hij verdedigt en in en rond het strafschopgebied tackelt. Als de bal aan het andere eind van het veld is, zal zijn bijdrage maar de helft zijn.

Nu u dit alles weet is het beste wat u kunt doen uw middenvelders terug een beetje achter de bal te brengen. Probeer uw buitenspelers zoveel mogelijk met de bal te laten lopen om hem tot op zekere hoogte rond het veld te volgen. De snelheidsfactor is erg belangrijk on the wing. – een snelle speler zal heel wat meer bijdragen. Laat vleugelverdedigers toe met de bal achter de buitenspelers te lopen. Denk eraan de 'Flip on'-mogelijkheid te gebruiken, zodat de anderen u volgen als u zich verder beweegt.

Als u ziet dat een van uw vleugelverdedigers een heel goede aanvaller is en de andere is dat niet.

SWOS United e.V.



breng dan , om de zaak in evenwicht te brengen, de aanvalllende speler dan iets naar voren en beweeg de andere een ietsje naar achteren. Als u er twee hebt is het gewoonlijk beter er een een ietsje naar achter te plaatsen zodat hij de andere kan steunen. Echte voetbal wordt vaak op deze manier gespeeld en u hebt ook het voordeel dat de achterste speler dichter bij de bal is en meer contributie-punten kan scoren. Dicht bij de bal raken is de strategische sleutel.

V. Wat als ik een andere speler koop

A. Als u een andere speler koopt zal hij bijna zeker een andere set vaardigheden hebben dan uw bestaande spelers. Als u hem dus ruilt met een speler in uw ploeg, zal u zijn tacktieken een beetje moeten aanpassen zodat hij de verschillen in vaardigheden voor dat gebied van het veld aankan. Het idee is dat het op management moet lijken; denk dus aan uw ploeg. Als u echt goed zou spelen – wat in de realiteit waarschijnlijk teveel moeite zal kosten – zou u na elke match de tacktieken subtiel moeten veranderen, rekening houdend met de ploeg waarmee u speelt.

V. Hoe kan ik makkelijk strategiën plannen tegen andere ploegen?

A. de vaardigheid van de andere ploeg heeft geen echte grote invloed op de bijdrage van uw ploeg. Het maakt dus geen verschil uit of u, in verdediging, vijf tegen twee kunt spelen, of vijf. Wat belangrijk is, is hoe uw ploeg speelt, niet hoe de oppositie speelt. Gebruik ook de formaties – als u één nil staat en u hebt nog tien minuten te gaan, zet uw ploeg dan in verdediging. Het werkt echt!

V. Hoe kan ik de prestatie van mijn ploeg verbeteren?

A. Als u Redigeer-tacktieken op de juiste manier gebruikt en op een slimme manier uw ploeg selecteert, dan kunt u uw ploeg heel wat verbeteren. De meeste mensen die het spel spelen zullen waarschijnlijk niet de moeite nemen hun eigen tacktieken te redigeren; zij zullen gewoon de verstek-formaties gebnruiken. In vroegere tijden hebben we met een prototype van SWOSECE Norwich City getest, dat een totale waarde had van ongeveer 14 onzichtbare 'computer-punten' en hebben we het sterker gemaakt dan Liverpool. Telkens de Assistent-Trainer u een groot merkteken geeft bovenaan de ploegensheet, vertelt hij u dat uw ploeg een onzichtbaar computer-punt beter is geworden. Jaag dus op die merktekentjes en probeer de kruisjes als de pest te vermijden!

V. Hoe kan ik de resultaten van een match voorspellen?

A. Elke speler draagt een bepaald aantal 'Onzichtbare Computer-Punten' bij voor zijn ploeg, die dan worden vergeleken met de 'Onzichtbare Computer-Punten' van de oppositie en op deze.manier worden de resultaten van de match vastgesteld. U kunt dus uw ploeg bekijken en de individuele bijdrage van elke speler schatten. Maak een schatting van het totale aantal 'Onzichtbare Computer-Punten" van de oppositie en u hebt een tamelijk goed idee van de mogelijke uitkomst van de match.

KLANTEN SOFTWARE ONDERSTEUNING

Groot Brittannië

Klantendiensten kunnen worden bereikt op het nummer 0171 391 4323/4345 tussen 10.30 – 12 en 2.30 – 5.00 van maandag tot vrijdag, voicemail en fax-back-voorzieningen zijn beschikbaar op andere tijden.

Australië

1 900 957 665 IT-M telefoontjes kosten 95c per minuut. Hogere tarieven voor openbare en mobiele telefoons.

www.sensiblesoccer.de



WIE GARANTIE INFORMATIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garandeerd de originele koper van dit computer-software-
produkt dat de media waarop de software-programma's zijn opgenomen vrij zullen zijn van onvolkomenheden in materialen en uitvoering onder het normale gebruik van 90 dagen na de datum van aankoop ('De Garantie-Periode'). Gedurende de garantie-periode zullen defectieve media gratis worden vervangen als het originele produkt terug wordt gebracht naar de winkel waar het is gekocht, met een gedateerd bewijs van aankoop.

Deze garantie heeft geen invloed op uw wettelijke rechten.

Deze garantie heeft geen betrekking op software-programma's die worden gekocht 'zoals gezien', noch heeft het betrekking op media die blootgesteld zijn geweest aan misbruik, beschadiging, corruptie of excessieve slijtage

SWOS United e.V.

CREDITS



SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION
A SENSIBLE SOFTWARE GAME

Original game design by Jon Hare & Chris Chapman
Additional design by Jon Hare, Chris Chapman, Chris Yates & David Korn
Program code by Chris Chapman
Graphics by Jon Hare & Stoo Cambridge

PC Version by Wave Software

Programmed by Scott Walsh
Enhanced Graphics by Dave Garrison
Wave rendered sequences by Mark Jagger

Music and sound effects by Richard Joseph, Alex Joseph, Graham King & Jason Page
Soundtrack under license from Sensible Soundware Ltd
Original soundtrack by Jon Hare, Richard Joseph & Jason Page
The track ëGoalscoringsuperstarheroí written by Jon Hare
Vocals by Jackie Read
English commentary by Jonathon Pearce
Recording co-ordination by Micheal Burdette
Processed by Audio Interactive Ltd
German speech by Warner Interactive (Germany) GMBH
French and Italian speech by Polylang Ltd
Sound drivers by Miles Design Inc.

Video direction by Wesley Dunton
Video production and editing by Activate Productions

Many thanks to Braintree Town F.C. for the use of their facilities

Chairman, changing room and rendered video scenes by Arc Developments
Design and Implementation by Carl Entwhistle & Steve McFarlane
Arc Developments co-ordination by Paul Walker

Research by Mike Hammond & Serge van Hoof
Quality assurance management by Rob Smith
Customer Services by Nick Bridger & Jamie Barber
Product localisation planning by Cara McMullan
Product Manager (Marketing) Liz Morris
Box Artwork by Kee Scott Associates
Manual by Jon Hare, Stuart Campbell, Richard Hewison & David Nottingham

www.sensiblesoccer.de



Playtested by Chris Chapman, Jon Hare, Mark Dearsley, David Wilkin, David Nottingham

Produced by Steve Sargent & David Nottingham

Published by Renegade Software, a Warner Interactive International Company 1996.

Uses Miles Sound System from RAD Software. Copyright ©1994-1995 by Miles Design, Inc.