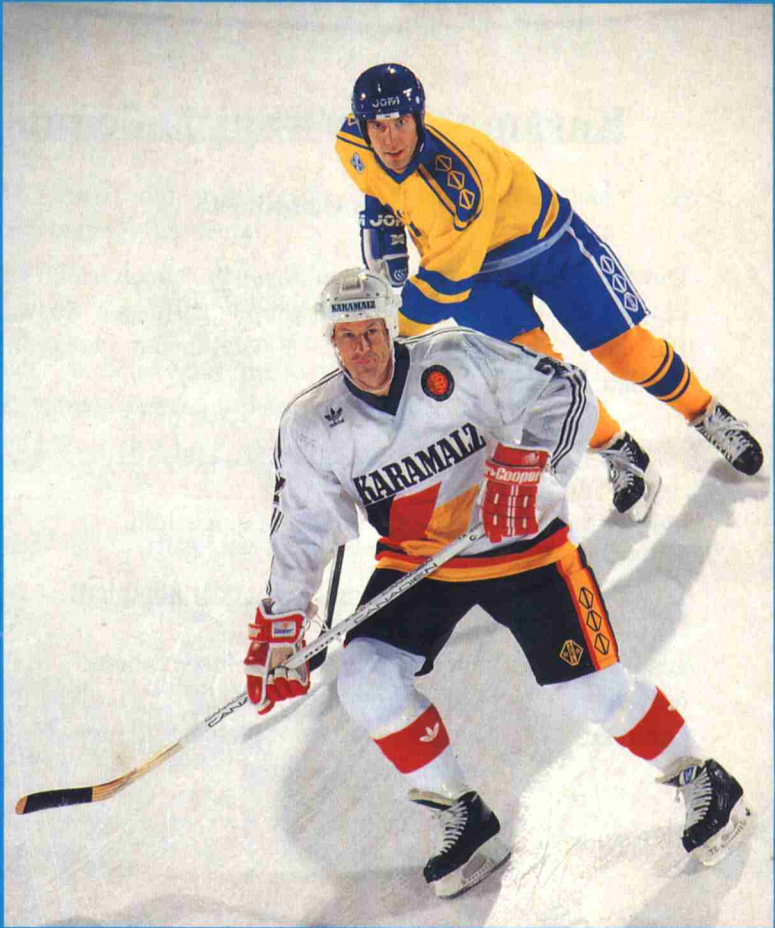


Karamalz Cup



Karamalz Cup - Spielanleitung

1. Das Hauptmenü

Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick, <hoch> und <runter> bewegt die Markierung, <Feuerknopf> trifft eine Auswahl. Im Einzelnen können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

Minuten pro Drittel (2, 3 oder 5)

hier wird die Spielzeit für ein Drittel eingestellt.

Regelwerk (aus, teilweise oder komplett)

aus:	kein Eingreifen des Schiedsrichters
teilweise:	Fouls werden bestraft
komplett:	auch Abseitsspiel, Spielverzögerung etc. werden berücksichtigt

Computergegner (schwach, mittel, stark)

hiermit wird die Intelligenz und Geschicklichkeit des Computerspielers gesteuert

Spielerzahl (1-4)

legt fest, wieviele menschliche Mitspieler antreten. Alle übrigen Länder werden vom Computer vertreten.

Anleitung

listet die Spielanleitung auf

Spiel starten

das eigentliche Spiel beginnt

2. Länderauswahl

Die Länderwahl findet zu Beginn des Spiels statt. Für jeden menschlichen Spieler wird ein Land bestimmt, welches er spielt. Mit dem Joystick wird die Markierung zwischen allen 12 Ländern bewegt. <Feuerknopf> wählt ein Land aus. Zwei verschiedene Spieler können nicht das gleiche Land nehmen.

3. Tabellen, Spielankündigungen, Übersichten etc.

Bei Karamalz Cup werden alle Spiele entsprechend dem Verlauf der WM '93 nachgespielt. Die Übersichten informieren über den aktuellen Stand des Turnieres. Mit einem Druck auf den Feuerknopf wird das Spiel fortgesetzt.

4. Eishockey Spiel

Im eigentlichen Spiel funktioniert die Steuerung wie folgt: Jeweils ein Spieler pro Team wird mit dem Joystick gelenkt. Alle anderen Spieler steuert der Computer automatisch.

Es wird immer der gleiche Spieler per Joystick gesteuert, auch wenn ein anderer Spieler den Puck führt.

Der Feuerknopf hat verschiedene Funktionen...

...wenn man den Puck hat

kurzer Druck: passen in Laufrichtung

langer Druck: Schlagschuß auf das Tor

...wenn ein Spieler des eigenen Teams den Puck hat

kurzer Druck: Puck zupassen lassen

langer Druck: mit dem Stock checken

... wenn ein gegnerischer Spieler den Puck hat

kurzer Druck: Puck abnehmen

langer Druck: mit dem Stock checken

... wenn der Puck frei liegt

kurzer Druck: keine Funktion (Annahme
geschieht automatisch)

langer Druck: mit dem Stock checken

Bully

Wer nach dem Einwurf des Schiedsrichters zuerst auf den Feuerknopf drückt, erhält den Puck.

Boxkampf

Öfters findet nach einem groben Foul ein Boxkampf statt. Der Boxkampf dauert ca. eine 1/2 Minute. Derjenige Spieler, der in dieser Zeit die meisten Treffer einsteckt, verliert und erhält eine Strafzeit.

Steuerung: Deckung mit dem Joystick, Schlag mit Feuerknopf + Richtungsangabe.

Torschuß

Der schlagende Spieler steuert mit dem Joystick - das Fadenkreuz, welches die gewünschte Richtung markiert. Mit einem Druck auf den Feuerknopf wird der Torschuß ausgeführt.

Der parierende Spieler bewegt den Torwart mit <rechts> und <links>. Mit <hoch> bzw. <runter> wird ein hoher bzw. tiefer Schuß pariert.

Auswechseln der Spieler

Die kleinen Balken in der Anzeige zeigen die Stärke der auf dem Spielfeld befindlichen Spieler an. Wenn die Spieler keine Kraft mehr haben, sinkt der jeweilige Balken ab und die Bewegungen der Spieler werden langsamer. Mit den <SHIFT>-Tasten können die Spieler ausgewechselt werden. Die linke SHIFT-Taste ist für den linken Spieler, die rechte SHIFT-Taste ist für den rechten Spieler reserviert.

Besondere Tasten

- <P> - Pause, hält das Spiel an, bis eine Taste gedrückt wird
- <ESC> - Programmende, beendet Karamalz Cup (C64-Version: <RESTORE>)

KARAMALZ

Henninger Bräu AG, Hainer Weg 37-53
6000 Frankfurt am Main