

Please do not upload this copyright pdf document to any other website. Breach of copyright may result in a criminal conviction.

This Acrobat document was generated by me, Colin Hinson, from a document held by me. I requested permission to publish this from Texas Instruments (twice) but received no reply. It is presented here (for free) and this pdf version of the document is my copyright in much the same way as a photograph would be. If you believe the document to be under other copyright, please contact me.

The document should have been downloaded from my website <https://blunham.com/Radar>, or any mirror site named on that site. If you downloaded it from elsewhere, please let me know (particularly if you were charged for it). You can contact me via my Genuki email page: <https://www.genuki.org.uk/big/eng/YKS/various?recipient=colin>

You may not copy the file for onward transmission of the data nor attempt to make monetary gain by the use of these files. If you want someone else to have a copy of the file, point them at the website. (<https://blunham.com/Radar>). Please do not point them at the file itself as it may move or the site may be updated.

It should be noted that most of the pages are identifiable as having been processed by me.

I put a lot of time into producing these files which is why you are met with this page when you open the file.

In order to generate this file, I need to scan the pages, split the double pages and remove any edge marks such as punch holes, clean up the pages, set the relevant pages to be all the same size and alignment. I then run Omnipage (OCR) to generate the searchable text and then generate the pdf file.

Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

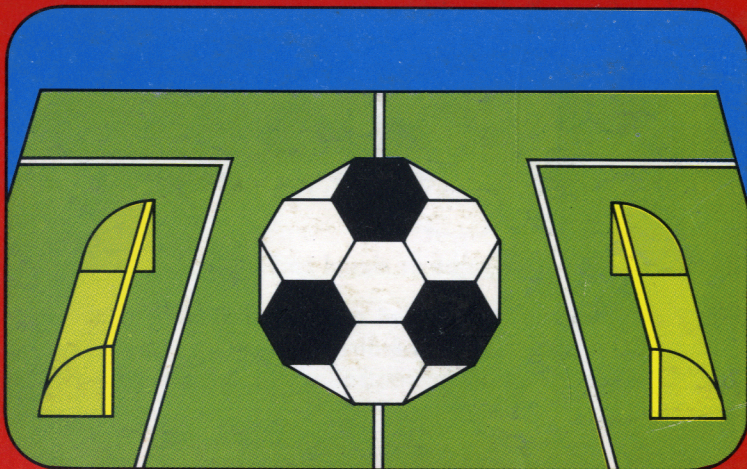
In the village of Blunham, Bedfordshire.



Five-a-Side Indoor Soccer Hallenfußball

All the excitement of live soccer in your home.

The most realistic soccer game yet devised, with all the fun of the real game. (English : page 1)



Die ganze Spannung eines richtigen Fußballspiels zu Hause - das wirklichkeitstreuere Fußballspiel, das je erdennet wurde, mit all dem Vergnügen des echten Spiels. (Deutsch : Seite 23)

Quick Reference Guide

To take full advantage of the features of this Command Module please read this manual completely. Important key stroke sequences are summarised here for your "Quick Reference".

Press

Action

**SHIFT Q
(QUIT)**

Returns to main computer screen.

**SHIFT C
(CLEAR)**

Clears current entry when inputting team names or length of game on game setup screen.

**SHIFT R
(REDO)**

Allows correction of previous entries on game setup screen.

Action replay after a goal.

**SHIFT Z
(BACK)**

Start new game at any time.

SHIFT T

Stop game at any time. Press **SHIFT T** again to restart the game.

ENTER

To start game or signal end-of-input.

**WIRED
REMOTE
CONTROLLERS**

Moves "controlled man" (indicated by a dot on man's chest) in any of 8 directions. A free kick or penalty is awarded if the controlled man is moved into either penalty area.

FIRE BUTTON

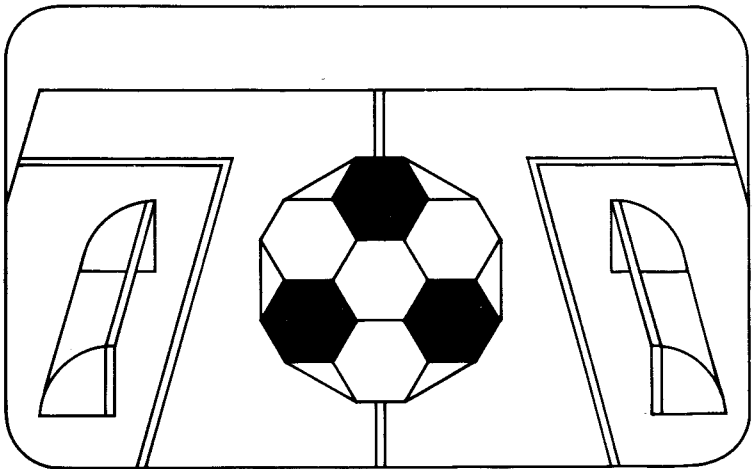
-ATTACK

Requests a pass or shot. Stops play, then the pass direction indicator moves round the ball. When the indicator is pointing in the required direction pressing the fire button again starts the pass.

-DEFENCE

Attempts a tackle. Result depends on closeness to the ball, and can be a successful tackle, a failed tackle, a lost ball or a foul. After a failed tackle the defender nearest his own goal becomes the controlled man.

Five-a-Side Indoor Soccer



This *Solid State Software*[™] Command Module is designed to be used with the Texas Instruments Home Computer. Its preprogrammed solid-state memory expands the power, versatility and capability of your Home Computer.

Copyright © 1980 Texas Instruments
Command Module program and data base contents
Copyright © 1980 Texas Instruments
See important warranty information on pages 20,21.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

FIVE-A-SIDE INDOOR SOCCER

Most people have seen or even played, Five-a-Side Indoor Soccer. It is often used by professional soccer clubs in their training programme, and is a very popular game in sports centres throughout the country. The game is popular due to its fast play and continuous action with lots of goal mouth incidents. Because the playing field is surrounded by walls, there are no interruptions for throw-ins or corners, and there is no off-side rule to worry about.

Five-a-Side Indoor Soccer has been designed to follow the generally recognized rules of the game as much as possible and has all the features that make the actual game so much fun to play.

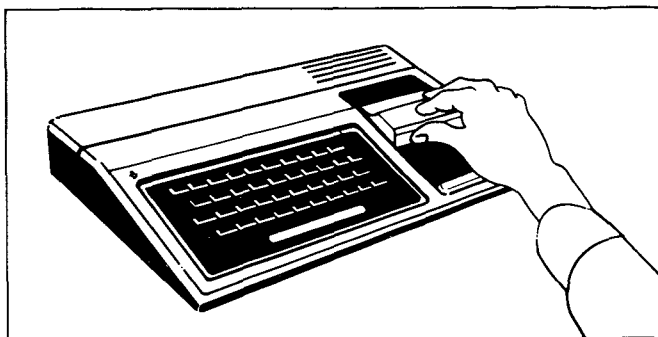
YOU AND THE COMPUTER

Your Home Computer should be treated with the same care you'd give to any other piece of electronic equipment. Keep food and drinks away from the console and keyboard (jam and orange juice are not part of its diet!) Also, the computer doesn't like to be dropped, hit or sat on. Treat it with respect and it will reward you with enriching activities for a long time.

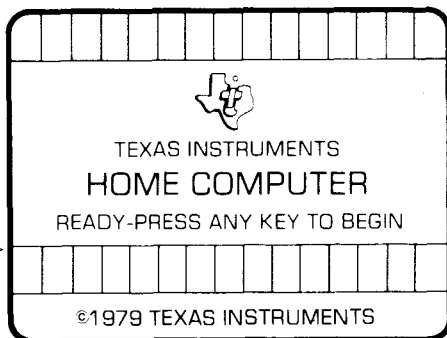


Five-a-Side Indoor Soccer

USING THE *SOLID STATE SOFTWARE*[™] COMMAND MODULE



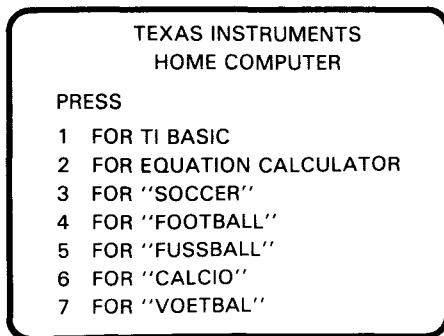
1. *If the computer is OFF*, slide the module into the slot on the console, and turn the computer on. The master title screen should then appear.



If the computer is ON, hold down the **SHIFT** key and press **Q** to make the master title screen appear. Then slide the module into the slot on the console.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

2. Press any key to make the master selection list appear. The title of the module will appear in five languages, English (3), French (4), German (5), Italian (6) and Dutch (7).



3. Press the **3** key to select "Soccer", the English version of the module.

Note: To remove the module, first return the computer to the master title screen by pressing **SHIFT Q**. Then remove the module from the slot. If you have any problem with inserting the module, or if it is accidentally removed from the slot while in use, please see "In Case of Difficulty" on page 19. That's all there is to it. You're now ready to start playing your first game.

PLAYING FIVE-A-SIDE INDOOR SOCCER

When you press the **3** key, you will see the title screen for Soccer. The two teams line up on the playing field with the referee, and you will hear the title music. Then the game setup screen appears. If you want to skip the title screen and begin the game immediately, press any key.



Five-a-Side Indoor Soccer

```
SOCCER

TEAM NAME  1? -----
TEAM NAME  2? -----
LENGTH OF GAME? -- MIN
```

Game setup

First you are asked to enter the name for team 1. The name can be up to 8 letters and numbers. The flashing square (called the “cursor”) indicates the position of the next character. Team 1 plays from the left to the right and wears blue, and the screen border is coloured blue to remind you of this. When you have finished typing the first team name, press **ENTER**.

The cursor now moves to the next line for you to enter the second team name. The screen border now turns red, since team 2 wears red and plays from right to left. Press **ENTER** when the team name is complete. You are now asked to input the length of the game, from 1 to 99 minutes. The screen border will be yellow while you are doing this. Again, press **ENTER** when complete. While entering the team names and length of game you can correct any mistakes as follows (before pressing **ENTER** for length of game):

SHIFT S (←) moves cursor to the left 1 position on current line. You can then correct the character(s) that are wrong and continue typing.

SHIFT D (→) moves the cursor to the right 1 position each time it is pressed without altering any characters.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

SHIFT C (CLEAR) Clears the line being typed and positions the cursor back at the start of the line.

SHIFT Z (BACK) Clears all the lines on the screen, and positions the cursor at the start of the first line.

SHIFT R (REDO) Places the cursor at the start of the first line, without erasing any of the characters or lines already typed.

Characters may then be overtyped or skipped using **SHIFT D (→)** Press **ENTER** when the line is correct. If a line does not require correction, press **ENTER** to skip it.

As soon as you have pressed **ENTER** following the input of length of game, the playing screen will appear.

Scoreboard

At the top of the screen is the scoreboard. It shows the time remaining for this half, the two team names and the score. The time, shown in minutes and seconds, is half of the time you requested for the total game. As the game is played, the clock will count down second by second to zero when the "whistle" blows to signal the end of the half.

Playing Field

Underneath the scoreboard is the playing field, drawn in perspective, showing the side, goal and centre lines, and the penalty areas. Carefully note the limits of the goals, indicated by the 2 horizontal lines drawn back from the goal-line in each goal.

Each team's men are lined up in the kick-off formation, with the ball on the centre spot. At the bottom of the screen is the "information line" which tells you to press **ENTER** to Kick Off.

Before you do that, let's explain a few general things about the game. (*Note:* throughout the manual, "man" or "men" refers to the little men on the screen and "player" refers to you.



Five-a-Side Indoor Soccer

Kick Off

When you press **ENTER**, or the fire button of one of the Wired Remote Controllers, the game starts. The whistle blows and the ball is randomly assigned to one of the 4 men (2 from each side) nearest the ball, who becomes the attack controlled man. The defender nearest to the ball becomes the defence controlled man.

Playing Area

None of the men are able to move outside the playing field. If you try to do this, the man will stop at the side or goal line. Five-a-Side Indoor Soccer is played with walls all round the playing field off which the ball bounces, so there will be no corners or throw-ins in the game. Also, there are no offside rules in the game.

On each side there is a “controlled man” i.e. the man whose movements you are controlling with the joystick lever on the Wired Remote Controller, and who is identified by the dot on his chest. The other three outfield men (the “support” men) are controlled by the computer and will move according to whether you are attacking or defending, and according to how the controlled man moves.

Penalty Areas

Only the goal-keeper is allowed in the penalty area. A foul is committed when a “controlled man” is moved into a penalty area. If he was moved into his own penalty area, that will result in a penalty for the other team. If he moves into the opponent’s penalty area, the result is a goal-kick for the other team, unless that team already has possession, in which case “advantage” will be played. The support men on each side will not be moved into the penalty area at any time.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

Let's now look in detail at how the game is played after the kick-off. We'll look first at the options open to the attacking side.

Attack

The controlled man is moved with the joystick lever so that he runs with or "dribbles" the ball. There is no need to go round opponents or your own team, as the players can cross, although you will want to avoid the defence controlled man (see TACKLES below).

It is best not to keep the ball too long as there is always a small chance that the controlled man will trip up and the ball run loose.

Pass

A pass or shot at goal must first be requested by pressing the fire button. Play then stops and the pass direction indicator appears on the ball and rotates around it. As soon as the indicator is pointing in the right direction, press the fire button again, and the ball will move in that direction. (You may need to anticipate this a little). At the same time, you can control the speed of the ball as it's passed. If you press the joystick lever up, the ball will move fast. If you press the lever down the ball moves slowly. If you don't touch the lever the ball moves at normal speed. Moving the lever left or right will have no effect.

When a pass has been requested, all the men on the field stop moving. However, after one complete revolution of the pass direction indicator, the defence and the attack support men can start moving again. Obviously it is best to make the pass before this happens to prevent the defence from moving into a position to block your pass or shot.

If, after 3 complete revolutions of the indicator, the pass has not been made, the pass request is ignored and play continues with the same man in control of the ball.



Five-a-Side Indoor Soccer

Interceptions

When the ball is loose (following a pass, after a trip or after a tackle in which the ball goes free), it can be intercepted by either team. All that you need to do is move your men such that the ball goes near to one of them and it will be intercepted. That man then becomes the attack controlled man, and the defender nearest to the ball becomes the defence controlled man.

Occasionally however, the ball will not be intercepted by a nearby player, but will bounce off him in a random direction as if he tried to control the ball, but did not succeed.

While the ball is loose or while waiting for a pass, all the men are under direct control of the joystick levers. They will all move in the same direction, and will not be allowed to enter the penalty areas.

Shots and Saves

As soon as the ball moves into the penalty area after a pass, it is considered to be a shot. Only when the ball is in the area can the goal-keeper move. As soon as the ball moves into the penalty area, the goal-keeper becomes the controlled man and can be moved with the joystick lever in the normal way. To make a save, move the goal-keeper into the path of the ball. The best chance of making a save is when the ball hits the goal-keeper's chest. The result of the save is based on the position of the ball relative to the goal-keeper and the distance the ball has travelled. Thus if the goal-keeper is nowhere near the ball, even a very long-range shot will score, but if the goal-keeper positioning is good a shot from close-in will be saved. However, there is always a chance that with perfect positioning, the goal-keeper will fumble the ball and a goal will be scored.

The goal-keeper can also make saves with his feet, but in this case the ball rebounds back off the goal-keeper.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

Goals and Action Replay Whenever a goal is scored, the man who made the shot will put his arms in the air, the score is changed and you will hear some special sound effects. Then the kick-off screen re-appears. Before you take the kick-off you may see a slow-motion action replay of the goal by pressing **SHIFT R**. You may replay the goal as often as you wish before kicking off. The clock is stopped until you kick-off again.

Tackles We have now looked in detail at the various things that the attack can do like dribbling, passing and shooting, and also at how the defence makes saves. let's now look at what the defence can do to stop the attack during normal play.

Generally the defence controlled man should be moved to be always between the ball and goal so that any shots can be blocked or intercepted. You also want to attack as much as possible of course, so you must try to win the ball in a tackle. To make a tackle, first position the controlled man next to the ball (in the position relative to the ball that the man would be if he had control of the ball). Then press the fire button. The result of the tackle is randomly determined as either:

- a succesful tackle, the defence win control of the ball and can now attack.
- a foul, the attack gets a free kick (see below).
- a loose ball, both attack and defence lose control and the ball runs free with a random speed and direction. (See "interceptions" above.)
- a failed tackle; the attack continues in control of the ball, and the defender nearest to his own goal becomes the defence controlled man.



Five-a-Side Indoor Soccer

Obviously the closer you are to the optimum position relative to the ball, the better the chance of a successful tackle.

If at any time you find that the defence controlled man is not between the ball and the goal you have two options open:

- You can try to catch up with the ball. If you have only a small distance to make up this may work as the men do not run at constant speed.
- If you are a long way from the ball, make a tackle by pressing the fire button, *even though you know it will fail*. Control then passes to the defender nearest to his own goal, so you can then bring the new controlled man out to tackle or block a shot.

Taking Kicks

Goal kicks, free kicks and penalties are all taken in the same way as a pass is made. The ball and the kicker are appropriately positioned for the type of kick, and the pass direction indicator automatically moves round the ball. The kick is taken by pressing the fire button when the indicator is pointing in the required direction. However, the kick may be delayed for as long as you wish, and will not be cancelled after the third revolution as happens with a pass. You may wish to make your own personal rule about this to prevent time-wasting on free kicks and goal kicks. The clock is stopped while waiting for penalties to be taken so that the half doesn't finish at what could be a vital point of the game.

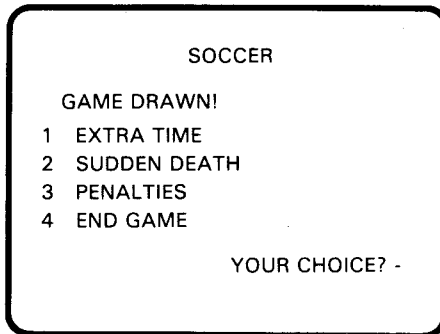
Second Half

The first half will end as soon as the clock counts down to zero even if a shot is on its way to goal. The clock is then reset to show the time remaining for the second half and the kick-off is taken exactly as it was at the start of the game. The teams do not change ends at half-time.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

End of Game The second half ends in the same way as the first half when the clock has reached zero. If one team has won then that team puts its arms in the air and the team is congratulated. You will then see the "Play Again" screen. If you want to play again press **1** and then **ENTER**. You then go back to the game setup screen and enter the length of game again and the new game starts. The team names can be changed by pressing **SHIFT R** or **SHIFT Z**. If you have finished with Five-a-Side Indoor Soccer, press **2** and **ENTER** and you will be taken back to the master title screen.

Drawn Game If the game ends in a draw, you will see the following screen:



There are several ways in which you can get a result for the game.

Extra Time Press **1** and **ENTER** to play extra time. You will be taken back to the game setup screen and asked to input the length of the extra time. The game will then continue with two more halves of extra time. If this results in a draw also, you will see the "Drawn Game" screen again.



Five-a-Side Indoor Soccer

Sudden Death Press **2** and **ENTER**, to decide the game by sudden death. The game will re-start with a kick-off. There will be no clock shown on the score-board as the game will continue until one side scores. The game will then end with the scoring side winning the game.

Penalties Press **3** and **ENTER** to decide the game with penalties. Each team will take penalties in turn until one side is ahead after an equal number of attempts by each side.

First however, one side is randomly selected to call the toss, heads or tails, by pressing **1** or **2** and then **ENTER**. The winner of the toss chooses whether to go first or second by pressing **1** or **2** and then **ENTER**. Once this is decided, the penalties are then taken in alternating sequence.

End Game Press **4** and **ENTER** if you wish to let the game end in a draw. The computer will then return to the master title screen.

OTHER FEATURES

Time-Out If at any time you need to take a break in the middle of the game to answer the telephone etc, press **SHIFT T** for time-out. The game will stop in the current position and the clock will stop counting down. When you are ready to continue after the break, press **SHIFT T** again and the game will restart from the position where you left off.

Stop Playing You may also end the game at any time by pressing **SHIFT Z** which will take you back to the game setup screen. You can then start a new game.

If you want to end the game and stop playing Five-a-Side Indoor Soccer, press **SHIFT Q**. The computer will then return to the master title screen.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

Sound Effects At various stages of the game you will hear special sound effects. These include “whistles” to signal kick-offs, fouls and the end of half, and crowd “applause” after goals and successful tackles. There is also “encouragement music” played at random points in the game.

Information Line The bottom line of the playing screen is reserved for messages that will inform you of the status of the game. Information such as “PASS”, “TACKLE FAILED” etc will appear on this line.

Note: Occasionally men will appear to jump from one place to another on the screen, or partially disappear temporarily. This is due to a limitation of the special moving graphics used to define the men and the ball, and is not due to a fault in the module.

COMPETITIONS

It can be a lot of fun to organise competitions between yourself and your friends on a regular basis. Outlined below are some of the possibilities.

Leagues Printed below is an example form on which league tables may be maintained. In normal leagues, each team plays every other team both at home and away. The home side could be considered to be the blue team and the red team the away side. You may wish to shorten the length of time taken to complete the league programme by just playing one game between each set of teams. However, some players may have a psychological preference for playing either blue or red, and playing home and away would overcome this. The various columns on the league chart are:



Five-a-Side Indoor Soccer

- P - Played, i.e. number of games played so far.
- W - Won, number of games won.
- D - Drawn, number of games drawn.
- L - Lost, number of games lost.
- F - For, number of goals scored for the team.
- A - Against, number of goals scored against the team.
- PTS - Points, number of points obtained so far by the team.

Normally teams are awarded two points for a win, one point for a draw and zero points for a loss. However, you may wish to experiment with some of the other systems which have been considered, such as scoring ten points for a win, five points for a draw and zero for a loss, with each side also being awarded one point for each goal scored. Thus, on a one-nil win, the winning team would be awarded eleven points and the losing team zero. In a seven-seven draw both teams would be awarded twelve points.

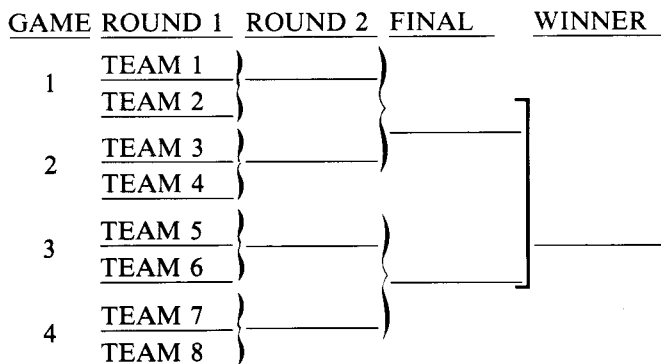
League table

TEAM NAME	P	W	D	L	F	A	PTS
1							
2							
3							
etc.							

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

Knock-Out Competitions

A knock-out competition is played in a series of rounds where a team only plays one other team in the round and the winner goes forward into the next round. As the rounds progress, the number of teams playing is divided by two until eventually the final is held between two teams to decide the overall winner. Printed below is a chart to allow you to record the results in each round and to show which team goes forward into the next round. Obviously this table can be extended backwards doubling-up on the number of entries for each earlier round. The first round of the competition is for eight teams which is the number required to reach a final of two teams. Obviously if you don't want to start with eight teams, you can start at round two. If there are insufficient teams to fill up all the slots for one round, some of the teams should have "byes". This means that they go through to the next round automatically without playing a game. To determine who plays who, and also which teams get byes, a draw should be made. This can be done by drawing numbers out of a hat. After the first round of the competition you can either make another draw for all the winning teams from the first round or you can simply use the chart such that the winner of the first game in the previous round plays the winner of the second game in the previous round and so on.

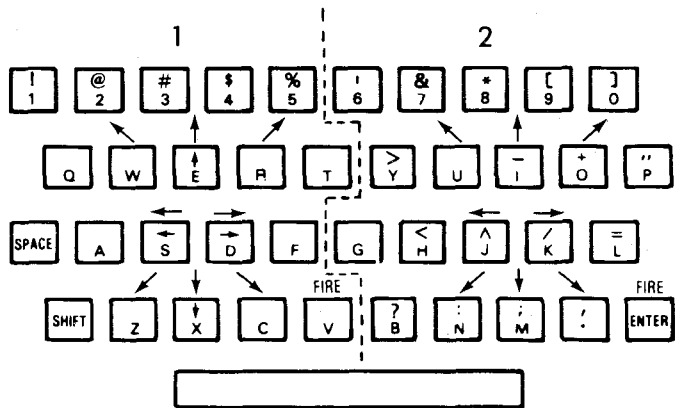




Five-a-Side Indoor Soccer

Using the Keyboard

The Five-a-Side Indoor Soccer game was designed to be used with JOYSTICKS. These allow natural control of player direction and simple use of the fire button to pass and tackle etc. However, if you do not have JOYSTICKS, it is possible to use the keyboard to control the players. The left-hand 20 keys on the keyboard control the blue men and the right-hand 20 keys control the red team. The picture of the keyboard below shows the different keys that can be used to represent the eight joystick lever directions. The V key is used in place of the fire button for the blue team and the **ENTER** key in place of the fire button for the red team.



Although it is possible to play the game from the keyboard, it is very unsatisfactory unless you are very familiar with the position of keys. Also of course the two players may get in each others way in trying to use the keyboard at the same time. It is strongly recommended that Wired Remote Controllers are purchased for maximum enjoyment of the game.

CARING FOR THE MODULE

These modules are durable devices, but they should be handled with the same care you would give any other piece of electronic equipment. Care should be taken to keep the module and its recessed contacts clean and dry.

CAUTION :

The contents of a module can be damaged by static electricity discharges.

Static electricity built-ups are more likely to occur during the cold winter months (or in areas with very dry climates) when the natural humidity of the air is low. We've all had the experience of walking across a carpet, reaching for a metal doorknob, and having a quick, painful spark jump from our fingertips to the metal surface. This is static electricity. To avoid possible damage of the module, just touch any metal object (a doorknob, a desk lamp, etc.) before handling the module. If static electricity is a problem in your locale, you may want to purchase a special carpet treatment that reduces static build-up. These commercial preparations are usually available from local hardware and office supply stores.



Five-a-Side Indoor Soccer

IN CASE OF DIFFICULTY

If the module activities do not appear to be operating properly, return to the master title screen by pressing **SHIFT Q**. Withdraw the module, reinsert it carefully, and press any key to make the master selection list appear. The title of the module should show up in the third position. Press **3** to select the module. (*Note* : In rare instances, it may be necessary to turn the computer *off*, wait several seconds, and then turn it on again.)

If the module is accidentally removed from the slot while the module contents are being used, the computer may be have erratically. To restore the computer to normal operation, turn the computer console off, wait a few seconds, reinsert the module, and turn it on again.

If you have any difficulty with your Texas Instruments Home Computer or the module, please contact the dealer from whom you purchased the unit and/or module for service directions.

Additional information concerning use and service can be found in your *User's Reference Guide*.

Zum schnellen Nachschlagen

Um die Eigenschaften dieses Programm-Moduls voll zu nutzen, lesen Sie bitte diese Anleitung vollständig durch. Wichtige Tastenfolgen sind für einen schnellen Überblick nachstehend zusammengefaßt:

<i>Taste</i>	<i>Reaktion</i>
SHIFT Q	Umschalten auf das Titelbild;
SHIFT C	Löschen der momentanen Eingabe beim Eintasten der Team-Namen oder der Spiellänge, wenn das Einführungsbild angezeigt wird;
SHIFT R	Erlaubt die Korrektur von vorangehenden Eingaben auf dem Einführungsbildschirm;
SHIFT Z	Start eines neuen Spiels zu jedem beliebigen Zeitpunkt;
SHIFT T	Spielunterbrechung zu einem beliebigen Zeitpunkt; durch erneutes Drücken von SHIFT T kann man das Spiel wieder starten.
ENTER	Spielstart bzw. Signal für das Ende einer Eingabe;

Fernbedienung

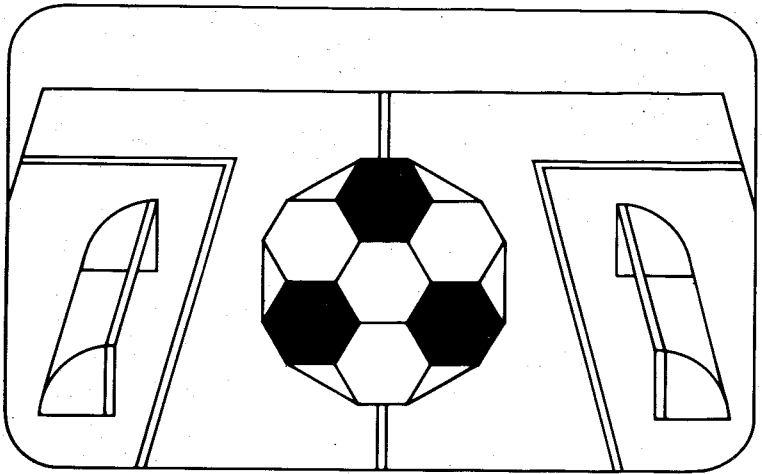
Hebel	Bewegt den "gesteuerten Mann" (markiert durch einen Punkt auf dem Oberkörper) in eine der 8 möglichen Richtungen; ein Freistoß oder Strafstoß wird dann gegeben, wenn man den gesteuerten Feldspieler in einen der Strafräume bewegt.
--------------	---

Aktivierungsknopf

Angreifen	Anweisung für ein Ballabspiel oder einen Schuß; das Spiel wird unterbrochen und der Paß-Richtungszeiger bewegt sich um den Ball. Drückt man den Aktivierungsknopf ein zweites Mal, wenn der Zeiger die gewünschte Richtung angibt, wird der Ball abgepielt.
------------------	---

Verteidigen	Anweisung für einen Angriff auf den Ball (das Ergebnis hängt von der Ballnähe ab); es kann ein erfolgreicher oder ein mißglückter Angriff auf den Ball sein, ein Ballverlust oder ein Foul. Nach einem mißglückten Angriff auf den Ball wird der Verteidiger, der dem eigenen Tor am nächsten steht, der neue gesteuerte Feldspieler.
--------------------	---

Hallenfußball



Dieses *Solid State Software™* Programm-Modul ist für das Home Computer System von Texas Instruments gedacht. Sein vorprogrammierter Halbleiterspeicher erweitert Leistung und Vielseitigkeit des Systems.

COPYRIGHT © 1980 TEXAS INSTRUMENTS INCORPORATED
COPYRIGHT FÜR PROGRAMM UND DATEN,
TEXAS INSTRUMENTS 1980
WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER GEWÄHRLEISTUNG
AUF SEITE 42.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

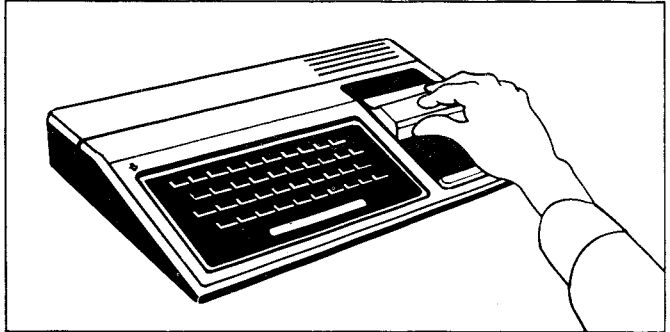
HALLENFUSSBALL

Die meisten von uns haben bereits einem Hallenfußballspiel beigewohnt oder waren sogar selbst aktiv. Bei Proficlubs ist diese Version oft Bestandteil des Trainingsprogramms und überdies ein sehr populäres Spiel in den Sportzentren, nicht zuletzt wegen der schnellen Spielfeldüberbrückung und der Vielzahl von Torszenen. Da das Spielfeld fest begrenzt ist, gibt es keine Unterbrechungen durch Einwürfe oder Eckbälle, und man braucht sich um keine Abseitsregeln zu kümmern.

Das Hallenfußballspiel wurde in weitgehender Anlehnung an die allgemeinen Regeln entwickelt, und es weist alle Merkmale auf, die im tatsächlichen Spiel so viel Vergnügen bereiten.

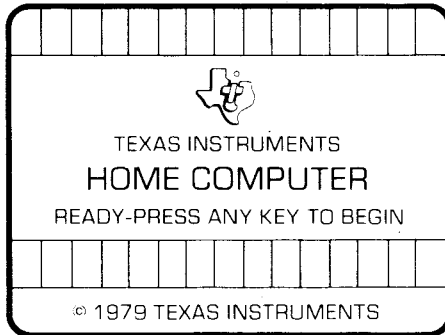


DAS ARBEITEN MIT DEM *SOLID STATE SOFTWARE™* PROGRAMM-MODUL



1. Falls die Konsole ausgeschaltet ist (OFF), Programm-Modul in den Schlitz der Konsole stecken und Gerät einschalten. Daraufhin erscheint das Titelbild.

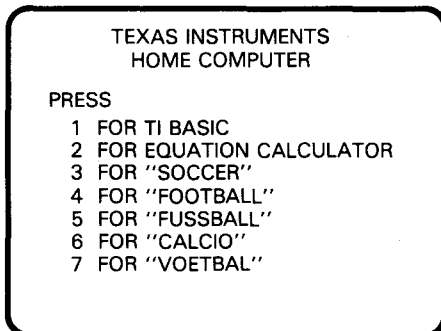
ACHTUNG: Vergewissern Sie sich, daß das Modul nicht statisch aufgeladen ist.



Falls die Konsole bereits eingeschaltet ist (ON), drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**- und **Q**-Tasten, damit das Titelbild auf dem Schirm erscheint. Danach das Programm-Modul in den Schlitz der Konsole stecken.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

2. Jetzt eine beliebige Taste drücken, um die Hauptwahlliste auf den Bildschirm zu bringen. Der Name des Programm-Moduls steht in dieser Liste an dritter Stelle.



3. Taste **5** drücken, um das Programm-Modul zu wählen.

ACHTUNG: Soll das Programm-Modul herausgenommen werden, den Computer zuerst durch Drücken von **SHIFT Q** zum Titelbild zurückbringen. Danach Programm-Modul aus dem Schlitz ziehen. Falls beim Einschieben Schwierigkeiten auftreten oder das Programm-Modul versehentlich aus dem Schlitz gezogen wurde, während Sie noch mit ihm arbeiteten, sehen Sie bitte im Abschnitt **BEI SCHWIERIGKEITEN**, Seite 41, nach. Jetzt sind Sie bereit für das erste Spiel.

SO SPIELEN SIE HALLENFUSSBALL

Wenn Sie Taste **5** drücken, erscheint das Titelbild für das Fußballspiel. Die beiden Mannschaften nehmen mit dem Schiedsrichter Aufstellung auf dem Spielfeld und Sie hören die Titelmelodie. Anschließend wird das Einführungsbild angezeigt. Wenn Sie das Titelbild für das Fußballspiel überspringen und gleich beginnen wollen, drücken Sie eine beliebige Taste. In diesem Fall erscheint das Einführungsbild sofort auf dem Schirm.



FUSSBALL

MANNSCHAFT 1?

MANNSCHAFT 2?

SPIELDAUER? -- MIN

Spielbeginn

Zunächst werden Sie aufgefordert, den Namen für die erste Mannschaft einzugeben. Er kann bis zu 8 Buchstaben und Zahlen umfassen. Das blinkende Quadrat (der Positionszeiger) gibt jeweils die Stelle für das nächste Zeichen an. Die Mannschaft 1 spielt von links nach rechts in blauen Trikots und die Bildschirmbegrenzung ist ebenfalls blau. Wenn Sie den Namen der ersten Mannschaft eingegeben haben, drücken Sie **ENTER**.

Der Positionszeiger geht nun in die nächste Zeile zur Eingabe des Namens für die zweite Mannschaft. Die Bildschirmbegrenzung wird jetzt rot, da Mannschaft 2 rote Trikots trägt und von rechts nach links spielt. Drücken Sie nach der Eingabe des Namens **ENTER**. Jetzt müssen Sie die Länge des Spiels bestimmen, einen Wert von 1 bis 99 Minuten. Dabei wechselt die Farbe der Bildschirmbegrenzung auf gelb. Die Eingabe der Spiellänge wird wieder mit **ENTER** abgeschlossen. Ehe Sie **ENTER** für die Spiellänge drücken, sind Fehlerkorrekturen möglich:

SHIFT S (←) Der Positionszeiger wird auf der momentanen Zeile um eine Stelle nach links verschoben. Sie können dann falsche Zeichen korrigieren und fortfahren.

SHIFT D (→) Der Positionszeiger wird bei jedem Drücken um eine Stelle nach rechts verschoben, ohne Zeichen zu verändern oder zu löschen.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

SHIFT C (Löschen einer Zeile) Die Zeile, die Sie momentan eintippen, wird gelöscht, und der Positionszeiger an den Zeilenanfang geschoben.

SHIFT Z (Löschen aller Zeilen) Alle Zeilen auf dem Bildschirm werden gelöscht. Der Positionszeiger rückt an den Anfang der ersten Zeile.

SHIFT R Der Positionszeiger rückt wieder an den Anfang der ersten Zeile, ohne daß bereits eingetippte Zeichen oder Zeilen gelöscht werden.

Mit **SHIFT D** (→) können Sie dann Zeichen übertippen oder überspringen. Drücken Sie **ENTER**, wenn eine Zeile korrekt ist. Wenn bei einer Zeile keine Korrektur erforderlich ist, drücken Sie ebenfalls **ENTER**, um sie zu überspringen.

Sobald Sie nach Eingabe der Spiellänge **ENTER** gedrückt haben, wird das Bild für das Spiel selbst angezeigt.

Anzeigetafel

Im oberen Bildschirmbereich sehen Sie die Anzeigetafel. Sie gibt die Zeit an, die in dieser Halbzeit noch zu spielen ist, die Mannschaftsnamen und das bisherige Spielergebnis. Zu Beginn des Spiels wird die Dauer der ersten Halbzeit in Minuten und Sekunden angezeigt, d.h., die Hälfte der eingegebenen Spiellänge. Mit dem Fortgang des Spiels zählt die Uhr im Sekundentakt rückwärts bis null, d.h., bis zum Halbzeitpfeiff.

Spielfeld

Unterhalb der Anzeigetafel befindet sich das Spielfeld. Es ist perspektivisch gezeichnet und zeigt Seitenlinien, Torlinien, Mittellinie und Strafräume. Achten Sie sorgfältig auf die Torgrenzen, die durch zwei horizontale Linien gekennzeichnet sind, die jeweils von den Torlinien aus nach hinten gezogen wurden.

Die Akteure jeder Mannschaft sind für den Anstoß aufgestellt, der Ball liegt im Anspielpunkt in der Mitte. Im unteren Bildschirmbereich befindet sich die Informationszeile; hier werden Sie angewiesen, für den Anstoß die Taste **ENTER** zu drücken.



Zuvor aber noch einige allgemeine Erklärungen zum Spiel:
Anmerkung: In dieser Anleitung beziehen sich die Wörter "Akteure" oder "Feldspieler" auf die Figuren am Bildschirm, das Wort "Spieler" auf die Person, die diese Figuren steuert.

Anstoß

Wenn Sie die Taste **ENTER** oder den Aktivierungsknopf an der Fernbedienung drücken, beginnt das Spiel. Der Anpfiff erfolgt, und der Ball wird nach Zufallskriterien einem der vier Feldspieler (2 von jeder Mannschaft) zugewiesen, die dem Ball am nächsten sind. Der Feldspieler, der den Ball erhält, wird der steuerbare Stürmer. Der Feldspieler von der anderen Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist, wird dann der steuerbare Verteidiger.

Die Spielfläche

Keiner der Akteure kann das Spielfeld verlassen. Wenn Sie dies versuchen, wird der Feldspieler an der Seiten- oder Torlinie gestoppt.

Hallenfußball wird mit festen Spielfeldbegrenzungen gespielt, von denen der Ball abprallt. Es gibt also keine Eckbälle, Einwürfe oder Abseitsregeln. Jede Mannschaft hat einen gesteuerten Feldspieler, d.h., einen Mann, dessen Bewegungen mit dem Hebel an einer Fernbedienungseinheit kontrolliert werden. Er ist durch einen Punkt am Oberkörper markiert. Die anderen drei Feldspieler werden vom Computer selbst gesteuert, und sie bewegen sich je nachdem, ob Sie stürmen oder verteidigen, und wie Sie Ihren Feldspieler steuern.

Strafräume

Nur der Torwart darf im Strafraum sein. Wird ein gesteuerter Feldspieler in einen Strafraum gebracht, liegt ein Foul vor. Wenn er in den eigenen Strafraum eindringt, führt dies zu einem Strafstoß für die andere Mannschaft. Wurde der Feldspieler in den gegnerischen Strafraum gesteuert, erfolgt ein Torabschlag für die andere Mannschaft, es sei denn, sie ist bereits im Ballbesitz; in diesem Fall gilt dann die Vorteilsregel. Die übrigen Feldspieler auf beiden Seiten dringen nie in die Strafräume ein.

Kommen wir nun zu den Einzelheiten des Spiels nach dem Anstoß. Zunächst die Möglichkeiten des Sturms:

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

Sturm Der gesteuerte Feldspieler wird mit dem Hebel der Fernbedienung so bewegt, daß er mit dem Ball läuft oder dribbelt. Es ist nicht nötig, um den Gegner oder um Mitglieder der eigenen Mannschaft herumzulaufen, da die Feldspieler ihren Weg kreuzen können. Natürlich wollen Sie den gesteuerten Verteidiger meiden (siehe Abschnitt "Angriffe auf den Ball", Seite 32).

Sie können den Ball durch einen Paß oder einen Schuß auf das Tor abgeben.

Paß Ein Paß oder ein Schuß auf das Tor muß zunächst mit einem Druck auf den Aktivierungsknopf angefordert werden. Das Spiel wird dann unterbrochen, und der Paßrichtungszeiger erscheint am Ball und umrundet ihn. Sobald der Zeiger in die richtige Richtung weist, drücken Sie erneut auf den Aktivierungsknopf und der Ball bewegt sich in diese Richtung. (Unter Umständen müssen Sie hier etwas vorhalten.) Gleichzeitig läßt sich die Ballgeschwindigkeit steuern. Drücken Sie den Hebel nach oben, so wird der Ball schneller; drücken Sie ihn nach unten, so rollt er langsamer. Ohne Hebelbewegung hat der Ball normale Geschwindigkeit. Hebelbewegungen nach links oder rechts haben keinen Einfluß.

Wenn die Anweisung zu einem Paß erfolgte, bleiben alle Feldspieler stehen. Nach einer Umdrehung des Paßrichtungszeigers können jedoch die nicht gesteuerten Feldspieler andere Positionen einnehmen. Es empfiehlt sich, den Ball vorher abzuspielen, um zu vermeiden, daß die Verteidigung den Paß oder den Torschuß abfängt.

Wenn nach drei Umdrehungen des Zeigers der Paß immer noch nicht gespielt wurde, wird die entsprechende Anweisung ignoriert und das Spiel mit dem gleichen Feldspieler im Ballbesitz wird fortgesetzt.



Ballannahme

Bei Ballverlust (nach einem Paß, einem Fehler oder einem Angriff auf den Ball, bei dem der Ball frei wird) kann der Ball von jeder Mannschaft angenommen werden. Sie brauchen Ihre Feldspieler nur in Ballnähe zu bringen, und der Ball wird angenommen. Dieser Feldspieler wird dann der steuerbare Stürmer. Der Feldspieler der gegnerischen Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist, wird der steuerbare Verteidiger.

Gelegentlich wird der Ball jedoch nicht von einem nahen Feldspieler aufgenommen, sondern springt in eine zufällige Richtung weg, so, als ob der Feldspieler versucht hätte, den Ball unter Kontrolle zu bekommen, aber nicht erfolgreich war.

Während der Ball frei ist, oder während man auf einen Paß wartet, befinden sich alle Feldspieler unter der Kontrolle der Hebel an der Fernbedienung. Sie bewegen sich alle in der gleichen Richtung und dürfen nicht in die Strafräume eindringen.

Torschüsse und Ballabwehr

Wenn der Ball nach einem Paß in den Strafraum kommt, wird er als Torschuß betrachtet. Nur wenn der Ball in diesem Bereich ist, kann sich der Torhüter bewegen. Mit Eintreten des Balls in den Strafraum wird der Torhüter der gesteuerte Mann, dessen Bewegungen mit dem Hebel der Fernbedienung in der üblichen Weise gesteuert werden. Zur Ballabwehr bringt man den Torhüter in den Weg des Balls. Die beste Abwehrmöglichkeit besteht darin, daß der Ball den Körper des Torhüters voll trifft. Das Resultat der Ballabwehr wird auf der Basis der Ballposition in Relation zum Torhüter bestimmt, sowie auf der Basis des Wegs, den der Ball zurückgelegt hat. Wenn also der Torhüter nicht in Ballnähe ist, zählt selbst ein Schuß aus großer Entfernung; ist er aber in einer günstigen Position, wird ein Schuß aus nächster Nähe abgewehrt. Es besteht jedoch immer die Möglichkeit, daß der Torhüter selbst in einer sehr guten Position den Ball fallen läßt, und daß ein Tor gegeben wird.

Der Torhüter kann die Bälle auch mit den Füßen abfangen. In diesem Fall prallt der Ball von ihm ab.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

Tore und Zeitlupen- Wiederholung

Wenn ein Tor erzielt wird, reißt der Torschütze die Arme hoch, die Anzeigetafel wird geändert, und einige besondere Klangeffekte sind zu hören. Dann erscheint wieder das Bild für den Anstoß. Vor dem erneuten Anspiel können Sie eine Zeitlupen-Wiederholung des Tors sehen. Hierzu drücken Sie **SHIFT R**. Die Wiederholung kann beliebig oft eingespielt werden.

Angriffe auf den Ball

Nach der eingehenden Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten des Sturms, wie Dribbeln, Pässe und Torschüsse, und den Informationen über die Ballabwehr folgen nun Angaben, wie die Verteidigung den Sturm während des normalen Spiels stoppen kann.

Im allgemeinen sollte man den gesteuerten Verteidiger immer zwischen dem Ball und dem Tor bewegen, um Schüsse auf das Tor zu unterbinden oder abzufangen. Und da Sie natürlich selbst soviel wie möglich stürmen wollen, müssen Sie versuchen, in Ballbesitz zu kommen. Für einen Angriff auf den Ball bringen Sie den gesteuerten Feldspieler zunächst in eine Position in Ballnähe (so, als ob dieser Feldspieler den Ball unter Kontrolle hätte). Dann drücken Sie den Aktivierungsknopf. Das Resultat des Angriffs auf den Ball wird nach Zufallskriterien bestimmt. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- Der Angriff auf den Ball war erfolgreich, die Verteidigung kommt in den Ballbesitz und kann jetzt stürmen.
- Ein Foul wurde begangen. Der Sturm der gegnerischen Mannschaft erhält einen Freistoß.
- Ballverlust für den Sturm und die Verteidigung; der Ball rollt frei über das Spielfeld, mit Zufallsgeschwindigkeit und Zufallsrichtung (siehe Abschnitt "BALLANNAHME", Seite 31).
- Der Angriff auf den Ball ist mißglückt, der Sturm ist nach wie vor in Ballbesitz und der Feldspieler, der dem eigenen Tor am nächsten steht, wird neuer steuerbarer Verteidiger.



Je näher Sie in die optimale Position zum Ball kommen, desto besser sind die Chancen für einen erfolgreichen Angriff auf den Ball.

Wenn Sie einmal feststellen, daß der steuerbare Verteidiger nicht zwischen Tor und Ball ist, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können versuchen, den Ball zu überholen. Wenn nur eine geringe Distanz gutzumachen ist, kann es funktionieren, weil die Feldspieler nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit laufen.
- Ist die Entfernung vom Ball sehr groß, führen Sie mit dem Aktivierungsknopf einen Angriff auf den Ball durch, *auch wenn Sie wissen, daß dieser Angriff nicht erfolgreich sein wird*. Die Steuerung geht dann an den Verteidiger, der seinem eigenen Tor am nächsten steht, und Sie können dann den neuen steuerbaren Feldspieler für einen Angriff auf den Ball oder zum Abfangen eines Torschusses einsetzen.

Schüsse

Torabschläge, Freistöße und Strafstöße erfolgen alle in derselben Weise wie ein Paß. Der Ball und der ausführende Feldspieler werden annähernd in die richtige Position gebracht, und der Paßrichtungszeiger, der den Ball umrundet, wird automatisch angezeigt. Der Schuß wird mit dem Aktivierungsknopf ausgelöst, wenn der Zeiger die gewünschte Richtung angibt. In den oben genannten Fällen kann der Schuß jedoch beliebig lange verzögert werden, und er wird nicht wie beim Paß nach drei Umdrehungen annulliert. Vielleicht wollen Sie hier eigene Regeln schaffen, um Zeitverschwendung bei Freistößen und Torabschlägen zu vermeiden. Während man auf die Ausführung von Freistößen wartet, wird die Zeitnahme unterbrochen. Die Halbzeit kann also nicht zu einem Zeitpunkt enden, der möglicherweise das Spiel entscheiden könnte.

Zweite Halbzeit Die erste Halbzeit endet pünktlich, sobald die Uhr auf null steht, selbst wenn gerade ein Ball in Richtung Tor rollt. Die Uhr wird dann neu auf die zweite Halbzeit eingestellt, und der Anstoß erfolgt genauso wie zu Beginn des Spiels. Einen Seitenwechsel der Mannschaften zur Halbzeit gibt es nicht.

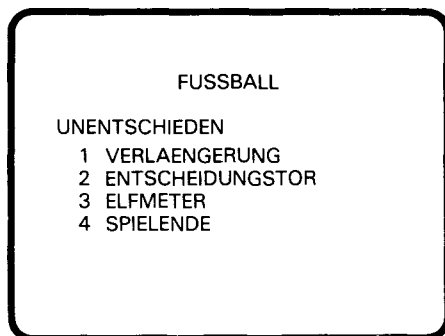
TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

Spielende

Die zweite Halbzeit endet wie die erste Halbzeit, wenn die Uhr auf null steht. Hat eine Mannschaft gewonnen, reißen die Akteure die Arme hoch, und sie erhält Glückwünsche. Sie sehen dann den Bildschirm für ein weiteres Spiel. Wenn Sie also noch einmal spielen wollen, drücken Sie **1** und **ENTER**. Damit wird das Einführungsbild angezeigt. Sie geben die Spiellänge ein und das neue Spiel beginnt. Die Mannschaftsnamen können mit den Tasten **SHIFT R** oder **SHIFT Z** geändert werden. Wenn Sie nicht mehr Fußball spielen wollen, drücken Sie zum Umschalten auf das Titelbild die Tasten **2** und **ENTER**.

Unentschieden

Wenn das Spiel unentschieden endet, wird folgender Bildschirm angezeigt:



Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu entscheiden:

Verlängerung

Für eine Verlängerung drücken Sie Tasten **1** und **ENTER**. Sie sehen wieder das Einführungsbild und werden aufgefordert, die Verlängerungszeit einzugeben. Das Spiel wird dann in zwei weiteren Halbzeiten fortgesetzt. Endet auch die Verlängerung mit einem Unentschieden, erhalten Sie auf dem Schirm wiederum die obige Anzeige.



- Entscheidungstor** Drücken Sie die Tasten **2** und **ENTER**, um das Spiel mit einem Entscheidungstor zu einem anderen Resultat zu bringen. Das Spiel wird mit einem Anstoß fortgesetzt. Es erfolgt keine Zeitnahme auf der Anzeigetafel, da das Spiel solange dauert, bis eine Mannschaft ein Tor erzielt. Das Spiel endet dann mit dem Sieg dieser Mannschaft.
- Strafstöße (Elfmeter)** Drücken Sie die Tasten **3** und **ENTER**, um mit einem Strafstoß-Schießen die Entscheidung herbeizuführen. Jede Mannschaft führt die Strafstöße nacheinander aus, bis eine von ihnen nach einer gleichen Anzahl von Versuchen vorne liegt.
- Zuerst wird jedoch eine Mannschaft zufällig ausgewählt, das Los (Kopf oder Zahl) zu ziehen. Hierzu drückt man **1** oder **2** und **ENTER**. Der Losgewinner bestimmt durch Drücken von **1** oder **2** und **ENTER**, ob er als erster oder zweiter in die Entscheidungsrunde geht. Danach werden die Strafstöße wechselweise ausgeführt.
- Spielende mit Unentschieden** Drücken Sie **4** und **ENTER**, wenn Sie das Spiel beim Unentschieden belassen wollen. Der Computer schaltet dann auf das Titelbild um.

SONDERFUNKTIONEN

- Spielunterbrechung** Wenn Sie einmal mitten im Spiel unterbrechen müssen, um zum Beispiel ans Telefon zu gehen, drücken Sie **SHIFT T**. Das Spiel stoppt in der momentanen Situation und die Zeitnahme bleibt stehen. Sind Sie nach der Pause bereit, das Spiel fortzusetzen, drücken Sie erneut **SHIFT T**. Das Spiel beginnt daraufhin exakt aus der Position vor der Unterbrechung.
- Spielabbruch** Mit **SHIFT Z** können Sie ein Spiel jederzeit abbrechen, und auf das Einführungsbild umschalten. Ein neues Spiel kann dann beginnen.
- Wenn Sie aufhören wollen, Fußball zu spielen, drücken Sie **SHIFT Q**. Der Computer schaltet dann auf das Titelbild um.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

Klangeffekte Zu den verschiedenen Phasen des Spiels hören Sie spezielle Klangeffekte. Dazu gehören der Anpfiff, das Abpfeifen bei Fouls, Signale zum Halbzeitende, der Applaus nach Toren und erfolgreichen Angriffen auf den Ball. An zufälligen Zeitpunkten im Spiel ist Anfeuerungsmusik zu hören.

Informationszeile Die untere Zeile des Bildschirms ist für Nachrichten reserviert, die über den Spielstand informieren. Informationen wie "PASS", "MISSGLÜCKTER ANGRIFF AUF DEN BALL" etc. werden in dieser Zeile angezeigt.

Anmerkung: Gelegentlich scheint es, daß die Feldspieler von einer Stelle zur anderen springen, oder zeitweise verschwinden. Dies ist auf die Grenzen der speziellen Bewegungsgrafik zurückzuführen, die für die Definition von Akteuren und Ball angewendet wird. Ein Modulfehler liegt nicht vor.

WETTBEWERBE

Viel Spaß macht es, wenn Sie mit Ihren Freunden regelrechte Wettbewerbe austragen. Hier einige Vorschläge:

Liga Im folgenden sehen Sie ein Beispiel, wie man eine Tabelle für eine Fußball-Liga führen kann. Im allgemeinen spielt jede Mannschaft gegen jede in einem Heim- und in einem Auswärtsspiel. Man könnte die blaue Mannschaft als die Gastgeber und die rote als die Gäste betrachten. Um die Zeit für den gesamten Wettbewerb zu verkürzen, könnte man auch vereinbaren, daß die Mannschaften nur einmal gegeneinander spielen. Einige Spieler ziehen aber vielleicht aus psychologischen Gründen die eine oder andere Farbe vor. Die Gleichbehandlung für alle in einem Heim- und Auswärtsspiel kann hier eventuelle Nachteile ausgleichen. Nachstehend die Spalten der Tabelle:



Hallenfußball

- P — Anzahl der bisher ausgetragenen Spiele
W — Anzahl der gewonnenen Spiele
D — Anzahl der Spiele mit unentschiedenem Ausgang
L — Anzahl der verlorenen Spiele
F — Anzahl der geschossenen Tore
A — Anzahl der Gegentore
PTS — Anzahl der bisherigen Punkte

Im allgemeinen erhalten die Mannschaften zwei Punkte für einen Sieg, einen Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage. Vielleicht wollen Sie aber auch mit anderen Systemen experimentieren, zum Beispiel: 10 Punkte für einen Sieg, 5 Punkte für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage, wobei jeder Mannschaft ein zusätzlicher Punkt für jedes Tor zugesprochen wird. Demnach würde bei einem 1:0 die Siegermannschaft 11 Punkte, die Verlierermannschaft 0 Punkte erhalten. Bei einem 7:7 Unentschieden bekäme jede Mannschaft 12 Punkte.

Tabelle

Mannschaftsname	P	W	D	L	F	A	PTS
1							
2							
3							
etc.							

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

KO- Runden

Dieser Wettbewerb wird in einer Serie von Runden ausgetragen, wobei eine Mannschaft gegen eine andere Mannschaft in der Gruppe spielt, und der Sieger kommt in die nächste Runde. Nach jeder Runde halbiert sich die Zahl der Mannschaften, bis in einem Finale zwischen den verbliebenen zwei Mannschaften der Gesamtgewinner ermittelt wird. Nachstehend sehen Sie eine Tabelle, in die die Resultate jeder Runde eingetragen werden, und aus der Sie entnehmen können, welche Mannschaft die nächste Runde erreicht. Natürlich kann diese Tabelle nach hinten erweitert werden, wobei sich die Anzahl der Eintragungen für jede frühere Runde verdoppelt. An der ersten Runde nehmen 8 Mannschaften teil. Dies ist die erforderliche Zahl, um ein Finale zwischen zwei Mannschaften zu erreichen. Wollen Sie nicht mit 8 Mannschaften starten, beginnen Sie in der zweiten Runde. Wenn nicht genügend Mannschaften vorhanden sind, um alle Plätze in der Runde zu besetzen, sollten einige ein Freilos erhalten, d.h., kampflos in die nächste Runde aufsteigen können. Welche Mannschaft spielt, und welche kampflos aufsteigt, bestimmen Sie am besten durch das Los, zum Beispiel durch Ziehen von Nummern aus einem Hut. Nach der ersten Runde kann man die Gegner entweder wieder per Los ermitteln, oder man geht so vor, daß der Gewinner des ersten Spiels der vorherigen Runde gegen den Gewinner des zweiten Spiels der vorherigen Runde antritt.

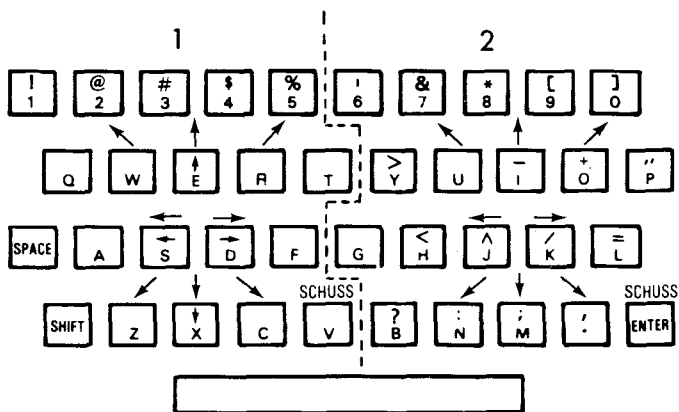
<u>Spiel</u>	<u>Runde 1</u>	<u>Runde 2</u>	<u>Finale</u>	<u>Sieger</u>
1	Mannsch. 1	_____)	_____)	_____]
	Mannsch. 2			
2	Mannsch. 3	_____)		
	Mannsch. 4			
3	etc.	_____)		

4	_____	_____)		



Spielen über die Konsolen-Tastatur

Das Hallenfußballspiel wurde für die Anwendung der Fernbedienung konzipiert. Sie erlaubt die realistische Steuerung der Bewegungsrichtung der Feldspieler und die einfache Anwendung des Aktivierungsknopfes für die Ballabgabe, den Angriff auf den Ball etc. Wenn Sie jedoch keine Fernbedienung besitzen, können die Feldspieler auch über die Tastatur gesteuert werden. Die 20 Tasten links dienen zur Steuerung der blauen Mannschaft. Mit den 20 Tasten rechts wird die rote Mannschaft kontrolliert. Das folgende Bild der Tastatur zeigt die verschiedenen Tasten, die für die Darstellung der 8 Hebelrichtungen der Fernbedienung benutzt werden können. Die **V**-Taste repräsentiert den Aktivierungsknopf für die blaue Mannschaft, die **ENTER**-Taste den Aktivierungsknopf für die rote Mannschaft.



Obwohl man das Spiel auch mit der Tastatur durchführen kann, ist diese Möglichkeit sehr unbefriedigend, wenn man nicht mit der Position der Tasten sehr vertraut ist. Außerdem besteht die Gefahr, daß sich die beiden Spieler gegenseitig behindern, wenn sie versuchen, die Tastatur gleichzeitig zu benutzen. Es empfiehlt sich also, die Fernbedienung zu erwerben, wenn man den Spaß an diesem Spiel voll auskosten will.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SYSTEM

PFLEGE DES PROGRAMM-MODULS

Die Programm-Module sind recht dauerhaft, sollten jedoch mit derselben Sorgfalt wie jedes andere elektronische Gerät behandelt werden. Die Programm-Module müssen sauber und trocken bleiben, die eingelassenen Kontakte nicht berühren.

ACHTUNG:

*Der Inhalt eines Programm-Moduls kann durch
Entladung statischer Elektrizität zerstört werden*



BEI SCHWIERIGKEITEN

Falls ein Programm-Modul nicht richtig funktioniert, bringen Sie durch Drücken der Tasten **SHIFT** und **Q** das Titelbild auf den Bildschirm. Dann Programm-Modul herausnehmen, sorgfältig wieder einsetzen und eine beliebige Taste drücken, damit das Titelbild wieder erscheint. Die Bezeichnung des Programm-Moduls muß an fünfter Stelle ersichtlich sein. Drücken Sie **5**, um es zu wählen.

(Bemerkung: Gelegentlich kann es vorkommen, daß Sie den Computer aus- und nach ein paar Sekunden wieder einschalten müssen).

Wird das Programm-Modul versehentlich herausgenommen, während Sie es noch benutzen, kann es vorkommen, daß der Computer nicht mehr normal reagiert. Um die Einheit wieder in den normalen Betriebszustand zu versetzen, schalten Sie den Computer ab, warten einige Sekunden, und schalten ihn wieder ein.

Falls Sie mit dem Home Computer System oder einem Programm-Modul Schwierigkeiten haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung zu Ihrem TI Home Computer System.

The **Five-a-Side Indoor Soccer** module will provide you with hours of fun and excitement.

The three-dimensional field, high resolution colour graphics, music and sound effects all add to the realism of the game.

The features include:

- Dribble, pass and tackle
- Shots, saves and goals
- Fouls, free kicks and penalties
- Action replay after goals
- Scoreboard with automatic clock

Five-a-Side Indoor Soccer is a game of skill for two people.

For full enjoyment of the game, use of the Wired Remote Controllers is recommended.

Adds 12K bytes of active memory with stored program to your TI Home Computer

Das Programm-Modul **Hallenfußball** sorgt für viele vergnügliche und aufregende Stunden.

Das dreidimensionale Spielfeld, die Farbgrafik mit hoher Auflösung, die Musik und die Klangeffekte - alles trägt zur Wirklichkeitsnähe des Spiels bei.

Die Eigenschaften:

- Dribbling, Ballabgabe (Pässe) und Angriffe auf den Ball
- Schüsse aufs Tor und deren Abwehr, Tore
- Fouls, Freistöße und Strafstöße
- Zeitlupen-Wiederholung
- Anzeigetafel mit automatischer Zeitnahme

Hallenfußball ist ein Geschicklichkeitsspiel für zwei Personen. Um die Vielseitigkeit noch zu steigern, wurden an bestimmten Stellen Zufallsfaktoren eingefügt.

Um die Freude am Spiel voll auszuschöpfen, empfiehlt sich die Anwendung der Fernbedienung.

Dieses Programm-Modul erweitert den Arbeitsspeicher Ihres TI Home Computer Systems um 12K Byte.

Command Module program and data base contents
copyright © 1980 Texas Instruments Incorporated.



TEXAS INSTRUMENTS