

ENGLISH

RACK'EM
REFERENCE CARD

COMMODORE
C64 &128 CASSETTE

Getting Started

1. Connect your joystick in port 2. Remove any cartridges.
2. Turn on your computer and cassette recorder.
3. Insert the Rack'em cassette into the recorder, label side up.
4. Rewind fully. Hold SHIFT and press the RUN/STOP key; then press play on your cassette recorder.
5. Then follow the instructions of the Commodore disk manual.

What do you want to play?

Two of the options of the disk version are not available for the cassette version. You cannot "Save your shot" and "Save and Restore a game". Therefore, there is no use for the F5 key in the cassette version.

Apart from the above, the cassette version of the game is identical to the disk version. Please refer to the disk manual for further instructions.

Licensed by



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

A71742XY

FRANCAIS

RACK'EM
CARTE DE RÉFÉRENCES

COMMODORE
C64 & 128 CASSETTE

Chargement

1. Connectez votre manette de jeux dans le port 2. Retirez les cartouches s'il y a lieu.
2. Allumez votre ordinateur ainsi que votre lecteur de cassette.
3. Introduisez la cassette de jeu Rack'em dans le lecteur, étiquette vers le haut.
4. Rembobinez complètement votre cassette. Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Puis appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur de cassette.
5. Référez vous maintenant aux instructions du manuel pour la version Commodore disquette.

Les options de jeux: What do you want to play?

La version cassette est plus restreinte que la version disquette. C'est pourquoi, dans la version cassette, vous ne pouvez ni sauvegarder vos coups, ni sauvegarder (et par conséquent charger) un jeu en cours. La touche de fonction F5 est donc inutile.

En dehors de cette restriction, la version cassette est identique à la version disquette et nous vous prions de bien vouloir vous reporter au manuel "Disquette" pour connaître les instructions et règles des jeux.

DEUTSCH

RACK'EM
REFERENZKARTE

COMMODORE
C64 & 128 CASSETTE

Vorbereitung

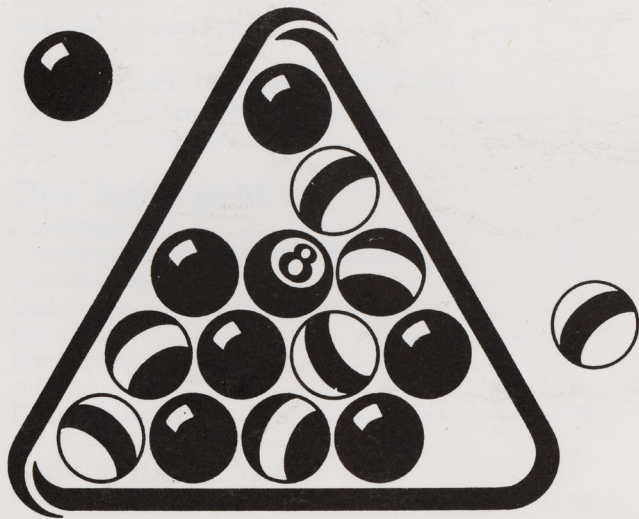
1. Joystick über Steckplatz 2 anschließen. Etwaige Cartridges vorsichtshalber entfernen.
2. Computer einschalten.
3. Programmkassette mit Etikett nach oben einlegen.
4. Ganz zurückspulen. SHIFT-Taste festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken. Dann den Play-Knopf des Kassettenrekorders betätigen.
5. Dann bitte die Anleitung im Handbuch zur Commodore Disketten-Version befolgen.

Was soll gespielt werden?

Zwei der Optionen, die für die Diskettenversion zur Auswahl stehen, sind auf der Kassettenversion nicht verfügbar, nämlich: "Save your Shot" und "Save and Restore a game". Aus diesem Grund hat die F5-Taste für Kassettenbenutzer keine Funktion.

Abgesehen davon ist die Kassettenversion des Spiels identisch mit der Diskettenversion, so daß sämtliche Beschreibungen des Handbuchs auch für Kassettenbenutzer gelten.

RACK 'EM™



ACCOLADE

MANUAL
DEUTSCH

INHALT

Vorbereitung..... 1

Was soll gespielt werden?

Trick Shots..... 3
Saved Shots..... 3
Restore Game..... 4
New Game (Neues Spiel)..... 4

Das Spiel möge beginnen

What is Your Name? (Wie ist Ihr Name?)..... 5
Wer macht den Break (Anstoß)?..... 5

Das Spiel geht los

Spezialtasten..... 6
Abgeben eines Schusses (beim Break)..... 7
Der Objekt-Ball..... 7
Bank Shots..... 7
Ghost Balls..... 8
Nominierung..... 8
Andrehung..... 9
Kraft und Genauigkeit (Power & Accuracy)..... 10

Spiele nach Mass

Der Satz von Bällen..... 10
Auswahl der individuellen Spielfunktionen..... 11

Das Regelbuch

Straight Pool (Pool-Billard)..... 12
Eight Ball-Pool..... 15
Nine Ball-Pool..... 17
Snooker..... 19

Glossar..... 25



RACK 'EM

Der Neunerball in der Seitentasche

Der Schuß kommt sauber und direkt, mit einer enormen Kraft. Die Spielkugel saust über den Tisch, berührt den 2-Ball (und spediert ihn stracks in ein seitliches Loch), prallt von der Bande am Fußende ab und pflügt in die 9 wie eine herrenlose Lokomotive. Mit einem "englischen" Stoß wird die 9 über den Tisch in die Ecke befördert, stößt zweimal an, trödelt ein wenig herum am Spielfeldrand und plumpst schließlich, wie es sich gehört, in das Maschennetz.

Der Sieg schmeckt süß. Fast so gut wie ein Schluck Bier.

Vorbereitung

- 1 Joystick über Steckplatz 2 anschließen. Etwaige Cartridges vorsichtshalber entfernen.
- 2 Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.
- 3 **Rack 'Em** Spieldiskette mit Beschriftung nach oben ins Laufwerk einschieben.
- 4 LOAD"*",8,1 eingeben, gefolgt von <RETURN>.
- 5 Die Eröffnungsszenen können auf Wunsch durch einen Druck auf den **Feuerknopf** oder die **Leertaste** mit beschleunigtem Tempo abgespielt werden.
- 6 Im **High Score** Bildschirm kann man durch Bewegen des Joysticks nach links und nach rechts die höchsten Punktwerte besichtigen. Mit F7 kann eine Spielpause eingelegt und die Anzeige der High Scores angefordert werden. Erneutes Drücken von F7 nimmt das Spiel wieder auf.
- 7 Nach den Eröffnungsszenen folgen die Menüs. Um eine Auswahl zu treffen, bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um die gewünschte Option hervorzuheben und bestätigen dann die Auswahl mit dem **Feuerknopf**.



Anmerkung: Mit F1 kann man jederzeit auf den vorangehenden Menü-Bildschirm zurückkehren. Bei wiederholtem Drücken von F1 fragt das Programm, ob das aktuelle Spiel abgebrochen werden soll. Auch hier mit dem Joystick Yes (Ja) oder No (Nein) markieren, dann mit dem **Feuerknopf** die Auswahl bestätigen.

Anleitung

Im Text sind Fachbegriffe durch Unterstreichung als solche hervorgehoben. Erklärungen dieser Begriffe finden Sie im Glossar am Schluß der Spielbeschreibung.

Geschicklichkeitsstufe

● Amateur

Die beiden sog. "Ghost Balls" - das sind "geisterhafte" Phantom-Bälle, die Ihnen beim Anvisieren helfen - sind auf einem längeren Kreisbogen angelegt, was Ihnen hilft, eine präzisen Stoß abzugeben. Ferner ist der Genauigkeitsbalken "großzügig", d.h. zum Abschießen des Balls wird keine allzu hohe Präzision gefordert.

● Professional

Die "Ghost Balls" sitzen näher aufeinander, was das Anvisieren um einiges schwieriger macht und eher Fehler zuläßt. Gleichzeitig sind die Kraft- und Genauigkeitseinstellungen sehr viel exakter, so daß ein optimaler Stoß mehr Überlegung, Taktik und schnellere Reaktionen verlangt.

Mit dem Joystick eine dieser beiden Alternativen markieren, dann mit dem **Feuerknopf** auswählen.



Was soll gespielt werden?

Eine der folgenden Möglichkeiten markieren und mit dem **Feuerknopf** auswählen: Trick Shots, Saved Shots, Restore Game, New Game.

● Trick Shots

- 1 Es werden die Namen von zehn berühmten Trick Shots eingeblendet. Auf Wunsch können Sie zunächst den Computer dabei beobachten oder aber Ihr eigenes Können unter Beweis stellen.

Snake
Double bouncers
Four Ball Sink
Diamond
Black and Blue
--> (für 5 weitere)

Clear table
Black Flash
Blocked Black
Rat-ta-ta-tat
Bye bye reds
<-- (für die ersten 5)

- 2 Mit Hilfe des Joysticks einen Stoß markieren, dann mit dem **Feuerknopf** wählen. Nach wenigen Sekunden aktiviert der Computer den Schuß.
- 3 Um selbst einen Stoß zu probieren, bewegen Sie den Joystick, bevor der Schuß losgeht. Peilen Sie das Ziel an, "English" (den "Effet") und "Power". Durch Drücken des **Feuerknopfs** wird jeweils die aktuelle Einstellung gewählt.
- 4 Der Computer bringt Sie automatisch auf ein Pool-Spiel zurück. Sie können weiterspielen oder mit F1 auf das **Which Trick Shot Menü** oder den **What Do You Want to Play?** Bildschirm zurückkehren.

● Saved Shots (Stöße speichern)

Es gelingt Ihnen ein absoluter Spitzenschuß... die Art, die einem keiner glaubt, der nicht mit eigenen Augen dabei gewesen ist. Mit Rack 'Em haben Sie die Möglichkeit, bis zu zehn Ihrer tollsten Shots zu speichern und auf Abruf erneut zu spielen:



- 1 Nach Ausführung des Schusses F5 drücken
- 2 "Save Last Shot" wählen
- 3 Eine der 5 Positionen auf der Schußliste markieren (bzw. den Pfeil zur Anzeige der restlichen 5), dann den **Feuerknopf** drücken.
- 4 Dem Schuß einen Namen zuweisen, dann **Return** oder den **Feuerknopf** drücken. Damit ist der Schuß abgespeichert, und Sie kehren automatisch in das aktuelle Spiel zurück.
- 5 Wenn die Liste voll ist, wird beim Abspeichern eines weiteren Schusses ein früherer ersetzt.

● **Restore Game** (Abspeichern und Wiederaufnahme eines gespeicherten Spiels)

- 1 F5 drücken, Save Game wählen, worauf das Spiel automatisch gespeichert wird.
- 2 Gleichzeitig kann immer nur ein Spiel gespeichert werden (ein früher gespeichertes wird überschrieben).

● **New Game (Neues Spiel)**

Eine dieser Spielvarianten markieren und den **Feuerknopf** drücken.

Pool	Straight Pool: Sieger ist, wer zuerst den vorgegebenen Punktestand erreicht.
Snooker	Ein englisches Strategiespiel. Sieger ist, wer das höchste Punktetotal erreicht.
Eight Ball	Gestreifte und Vollfarbige: Gruppe abräumen und den 8-Ball einlochen.
Nine Ball	Ein Kombinationsspiel: Wer als erster den 9er Ball einlocht, gewinnt.
Custom Game	Stellen Sie selbst ein Spiel zusammen.

Bei Wahl von Pool fragt das Programm nach Eingabe eines Wertes: 25, 50, 100, 150 oder 200.



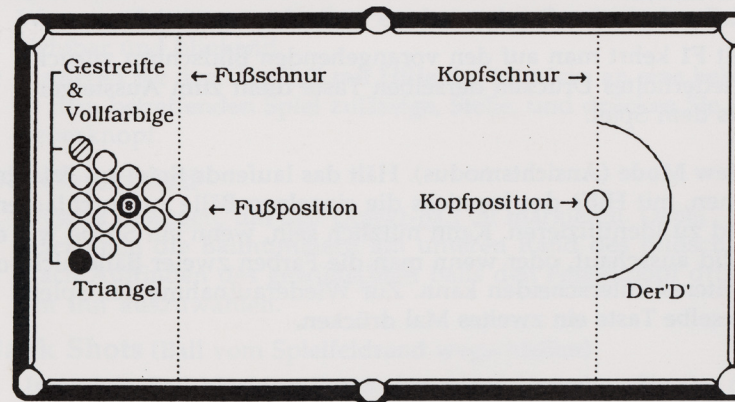
Das Spiel möge beginnen...

● **What is Your Name? (Wie ist Ihr Name?)**

- 1 Einen Namen mit bis zu 14 Zeichen eingeben, dann den Feuerknopf drücken.
- 2 Den Namen Ihres Gegners eingeben, dann den Feuerknopf drücken.
- 3 Wenn Sie ganz einfach als Player 1 und Player 2 antreten wollen, brauchen Sie bloß zweimal den Feuerknopf zu drücken.

● **Wer macht den Break (Anstoß)?**

Ein kleines Vorspiel, ein Ritual zur Erprobung der Geschicklichkeit, welches entscheidet, wer den Break machen darf. Jeder Spieler schlägt die Spielkugel (Cue Ball) von der Fußbande ab. Derjenige, dessen Ball nach dem Abprall am nächsten zur Kopfbande kommt, darf den Break machen.



Der standard Pool-Spieltisch



- 1 Cue Ball (Stoß- oder Spielkugel) hinter die Kopfschnur plazieren und **Feuerknopf** drücken.
- 2 Zielen, **Feuerknopf** drücken.
- 3 Grad an "English" (Neigung) wählen. **Feuerknopf** drücken.
- 4 Menge an Power (Kraft) wählen. **Feuerknopf** drücken.
- 5 Zum Abschlag den **Feuerknopf** in dem Moment drücken, in dem der Billardstock den Cue Ball berührt.
- 6 Wenn Ihr Ball den gegnerischen berührt oder in eine Tasche fällt, bzw. wenn er die Fußbande nie erreicht, dann verlieren Sie den Break automatisch.
- 7 **Pass** oder **Play** wählen und **Feuerknopf** drücken. (Angenommen, Sie gewinnen den String, wissen jedoch, daß Ihr Gegner keinen guten Break zustandebringt, dann können Sie ihm das Vorrecht abtreten.)

Das Spiel geht los

● Spezialtasten

- F1** Mit **F1** kehrt man auf den vorangehenden Bildschirm zurück. Wiederholtes Drücken derselben Taste dient zum Aussteigen aus dem Spiel.
- F3 View Mode** (Ansichtsmodus). Hält das laufende Spiel an. Erlaubt Ihnen, mit Hilfe des Joysticks die einzelnen Bälle zu durchlaufen und zu identifizieren. Kann nützlich sein, wenn ein Stripe wie ein Solid ausschaut, oder wenn man die Farben zweier Bälle nicht ohne weiteres unterscheiden kann. Zur Wiederaufnahme des Spiels dieselbe Taste ein zweites Mal drücken.



F5 Dient zur Anzeige der Save Shot Optionen:

- 1 Restore Shot: Wiederholung des letzten Schusses.
- 2 Save Last Shot: Speichert den zuletzt ausgeführten Schuß, nimmt dann das in Gang befindliche Spiel wieder auf.
- 3 Save Game: Speichert das aktuelle Spiel und nimmt dann das in Gang befindliche Spiel wieder auf.
- 4 Mit **F1** kann man auf das aktuelle Spiel zurückkehren.

F7 Anzeige der aktuellen Punkte. Erneutes Drücken bringt Sie auf das in Gang befindliche Spiel zurück.

Leertaste: Beim Zielen dient diese Taste zum Hin- und Herschalten zwischen dem Anpeilen eines Balles oder eines Bumper.

Restore: Zum Neustarten von Rack 'Em, wobei das aktuelle Spiel abgebrochen wird.

● Abgeben eines Schusses (beim Break)

- 1 Wenn es Zeit ist, zu schießen, erscheint der Cue Ball, deutlich sichtbar und blinkend.
- 2 Plazieren Sie den Cue Ball mit Hilfe des Joysticks an eine beliebige, in dem betreffenden Spiel zulässige, Stelle, und drücken Sie den Feuerknopf.

● Der Objekt-Ball

- 1 Joystick bewegen, um den Objekt-Ball zu markieren. Dabei erscheinen die Ballnummern am unteren Rand des Bildschirms.
- 2 Nach Auffinden des gewünschten Balls den Feuerknopf drücken, um ihn auszuwählen.

● Bank Shots (Ball vom Spielfeldrand wegschießen)

- 1 Irgendein Ball blockiert Ihnen den Weg? Umgehen Sie ihn mit einem Bank Shot. Bei Erscheinen der Aufforderung Aim Your Shot drücken Sie die Leertaste.



2 Bewegen Sie dann den Joystick, um die sechs Bande zu durchlaufen. Wenn das gewünschte blinkt, drücken Sie den Feuerknopf, um es zu wählen.

● **Ghost Balls** (Phantom-Bälle, die Ihnen beim Zielen helfen)

- 1 Nach Auswahl eines Objektballs erscheinen zwei Ghost Balls. Der eine davon, das Objekt-Phantom, taucht direkt neben dem Objekt-Ball auf, welches der "wirkliche" Ball ist, auf den Sie es zunächst abgesehen haben.
- 2 Der zwei Ghost Ball, das "Richtungs-Phantom", ist gleich an zwei Stellen sichtbar, je nach Geschicklichkeitsniveau: entlang der Bande (des Spielfeldrandes) auf der Amateur-Stufe, oder in einer vorgegebenen Distanz vom Cue Ball auf dem professionellen Niveau.
- 3 Benutzen Sie den Joystick zur Steuerung beider Phantombälle. Bewegen Sie das Objekt-Phantom so, daß es die Stelle auf dem Objekt-Ball berührt, die vom Cue Ball zuerst getroffen werden soll, worauf das Richtungs-Phantom automatisch die Richtung anzeigt, die der Ball einschlagen wird.

Übrigens: Bei Auswahl eines Bank Shot erscheint lediglich ein einziger Phantomball. Plazieren Sie ihn mit dem Joystick an die Stelle auf der Bande, die von der Spielkugel angesteuert werden soll, und drücken Sie dann zum Weitermachen die Feuertaste.

4 Sobald die Phantombälle den Pfad anzeigen, der Ihnen vorschwebt, drücken Sie die Feuertaste.

● **Nominierung**

- 1 Bei manchen Spielen wird verlangt, daß man die vorgesehenen Schüsse im vornherein ankündigt, d.h. daß man sie nominiert (english: "call your shot"), zum Beispiel: "12-Ball in die Ecktasche".



2 In Fällen, wo das Programm dies von Ihnen verlangt, bewegen Sie den Joystick, um den ausgewählten Ball zu markieren, dann das "Ziel", und drücken den Feuerknopf.

● **Andrehung**

Unter "Andrehung" versteht man die Drehung, die man der Spielkugel versetzt und die eine Richtungsänderung (auch "Effet" genannt) nach Kontakt mit einem anderen Ball oder einer Bande bewirkt. Bei den meisten Schüssen kann darauf verzichtet werden, doch in einigen Fällen kann man damit erreichen, daß die Spielkugel für den nächsten Schuß eine günstigere Position einnimmt.

- 1 Wenn das Fadenkreuz in der unteren linken Bildschirmecke auf dem Cue Ball blinkt, bringen Sie es auf die Stelle des Cue Balls, der vom Billard-Queue angeschlagen werden soll.
- 2 Je nach Stelle ist die Wirkung eine unterschiedliche:

Follow Shot: Den Cue Ball direkt über dem Mittelpunkt anschlagen und ihn so ihn Topspin versetzen. Was passiert? Der Cue Ball folgt nach Kontakt mit dem Objekt-Ball diesem ein Stück weit.

Draw Shot: Den Cue Ball direkt unter dem Mittelpunkt anschlagen, um einen Underspin zu erzeugen. Was passiert? Der Cue Ball läuft nach Kontakt mit dem Objekt-Ball ein kleines Stück rückwärts.

Linke Andrehung: Den Cue Ball etwas links von der Mitte anschlagen und so einen linken Sidespin verursachen. Was geschieht? Der Cue Ball neigt nach der Berührung des Objekt-Balls nach links.

Rechte Andrehung: Den Cue Ball etwas rechts von der Mitte ansteuern, und so einen rechten Sidespin verursachen. Was geschieht? Nach Berührung des Objekt-Balls neigt der Cue Ball nach rechts.



3 Wenn das Fadenkreuz wunschgemäß plaziert wurde, drücken Sie den Feuerknopf.

● **Kraft und Genauigkeit** (Power & Accuracy)

- 1 Beobachten Sie den Billard-Stock in der unteren rechten Bildschirmcke. Wenn er sich bewegt, ist es an der Zeit, über die Anstoßkraft zu entscheiden.
- 2 Mit Hilfe des Joysticks den Power-Balken bewegen, der auf einer Skala von 0 bis 10 verschoben werden kann. Null ist ein "weicher", 10 ein sehr harter Schuß.
- 3 Jetzt den Stock (Queue) beobachten, der sich vor- und rückwärts bewegt. Versuchen Sie, nach Möglichkeit den Feuerknopf in dem Moment zu drücken, in dem der Stock den Cue Ball berührt. Die zeitliche Synchronisation (das Timing) bestimmt die Präzision des Stosses.

Spiele nach Mass

Rack 'Em enthält vier der beliebtesten billardartigen Spiele, doch wenn Ihr Lieblingsspiel nicht dabei ist, dann empfehlen wir Ihnen, sich dieses ganz einfach selbst zusammenzustellen.

● **Der Satz von Bällen**

- 1 Aus dem "Name Your Game" Bildschirm die Option CUSTOM GAME wählen und den Feuerknopf drücken.
- 2 Auf die Frage: What ball set do you want? wählen Sie eine der folgenden vier Optionen und drücken Feuer.

Standard 15 15 nummerierte Bälle (1 bis 15) plus Cue Ball

Snooker 15 einfache rote Bälle ohne Nummern, sechs individuell kolorierte Bälle (gelb, grün, braun, blau, rosa und schwarz) plus die Spielkugel



15 Reds 15 identische nicht nummerierte rote Bälle, und die Spielkugel

Nine Ball Die ersten 9 Bälle in einer rhombusförmigen Anordnung, plus die Spielkugel

● **Auswahl der individuellen Spielfunktionen**

Als nächstes suchen Sie sich unter den folgenden Optionen jene heraus, die den Regeln Ihres Spiels entsprechen:

Take Shot

- 1 Dieser Befehl dient zur Ausführung eines Schusses

Adjust Score (Anzeige der Punkttafel)

- 1 Punkte entsprechend den Spielregeln eintragen
- 2 Feuerknopf festhalten und Joystick bewegen, um den Punktestand zu ändern
- 3 **Finished** wählen und Feuerknopf drücken, um ins Spiel zurückzukehren.

Move Ball (Ball an beliebige Stelle auf dem Spieltisch plazieren)

- 1 Mit Hilfe des Joysticks einen Ball markieren, Feuerknopf zum Auswählen drücken.
- 2 Dann den Ball an gewünschte Stelle bringen und dort Feuerknopf drücken.

Spot Ball (Eingelochten Ball ins Spiel zurückholen)

- 1 Mit Hilfe des Joysticks einen Ball aus dem "Triangle" holen und ihn mit dem Feuerknopf auswählen.
- 2 Ball an eine beliebige Stelle auf dem Spieltisch bringen und den Feuerknopf drücken, um weiterzumachen.



Remove Ball (einen Ball entfernen — praktisch für Trick Shots)

- 1 Mit Hilfe des Joysticks den betreffenden Ball auswählen, dann den Feuerknopf drücken.

Rack Balls

- 1 Bälle in Grundstellung (Triangel) bringen.

Restore Shot (Ball nach einem Schuß in vorherige Position zurückbringen)

- 1 Praktisch, um einen Schuß mit verschiedenen Variablen zu trainieren.

Das Regelbuch

Straight Pool (Pool-Billard)

Auch 14:1 Continuous Pool genannt. Sieger ist, wer als erster eine vorgegebene Anzahl von Punkten erreicht (25, 50, 100, 150 oder 200). Jeder nach erlaubten Regeln eingelochte Ball ist einen Punkt wert.

● The Break

Straight Pool wird mit 15 nummerierten Kugeln gespielt. Beim ersten Stoß muß eine von zwei Bedingungen erfüllt werden:

- 1 Eine Kugel und ein Loch nominieren und den Stoß erfolgreich ausführen
- 2 Den Cue Ball (Stoßball) so treffen, daß er a) eine Kugel trifft und b) daß er und zwei andere Kugeln an beliebigen Banden abprallen.



Wenn dies nicht gelingt, werden zwei Strafpunkte vergeben (mit anderen Worten, der Gegner erhält zwei Punkte gutgeschrieben). Der Gegner hat dann die Möglichkeit, die Platte so zu spielen, wie sie ist, oder die Kugeln neu aufzustellen, so daß Sie wieder den Break durchführen müssen. Dies geht so lange weiter, bis Sie einen legalen Break-Stoß zustande bringen oder bis der Gegner den Zustand akzeptiert.

Wenn Sie den Stoßball einlochen (die englische Fachbezeichnung für dieses Mißgeschick heißt "scratching the cue ball"), kostet Sie das einen Punkt, und der Gegner hat das Recht, den Cue Ball von einer beliebigen Stelle hinter die Kopfschnur zu spielen.

● Das Spiel

Nach dem Break kann jede beliebige Kugel auf der Platte angestoßen werden. Doch muß jeder Stoß ausgerufen (nominiert) werden. Wenn bei einem erfolgreichen Schuß mehr als eine Kugel eingelocht wird, werden Ihnen die zusätzlichen Kugeln gutgeschrieben.

● Fouls

Für jeden erfolgreichen Stoß sind zwei Dinge erforderlich: Entweder einen Objektball einlochen oder den Stoßball (cue ball) so treffen, daß nach Kontakt mit einer anderen Kugel die Kugeln die Banden berühren.

Stöße, die diese Anforderungen nicht erfüllen, sind Fouls: Ihr Gegner erhält einen Punkt und die Spielhandlung geht an ihn über.

Die "Successive Foul" Regel: Wenn drei aufeinanderfolgende Runden mit einem Foul enden (ausschließlich des Break), wird die Platte automatisch neu angeordnet und der Gegner erhält 16 Punkte.



Treffen eines "eingefrorenen" Balles (Ball in Kontakt mit der Bande). Der Stoßball muß so getroffen werden, daß eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Stoßball trifft den gefrorenen Ball und locht ihn oder einen anderen ein.
- Stoßball trifft den gefrorenen Ball und bewirkt, daß er eine andere Bande trifft.
- Stoßball trifft den gefrorenen Ball. Entweder der Stoßball oder ein anderer Ball trifft eine beliebige Bande.

● **Re-Racking** (Neu anordnen der Bälle)

Wenn nur noch ein einziger farbiger Ball auf der Platte verbleibt, sind die 14 eingelochten Kugeln neu aufzustellen, während die 15. dort bleibt, wo sie ist. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die angeordneten Kugeln zu treffen versuchen oder auch die 15. (Hinweis: Wenn der Cue Ball oder der 15. Ball sich an einer Stelle befinden, die das Anordnungsschema "stören", dann werden sie an eine andere, vorgegebene Stelle bewegt.)

Wenn die beiden letzten Kugeln mit dem selben Stoß eingelocht werden, erfolgt die Neuauflistung so, daß der Cue Ball und die 15. Kugel links neben dem Anordnungsschema plaziert werden.

● **Safety Play**

Wenn Sie sich mit einem unmöglichen Stoß konfrontiert sehen, können Sie Ihre Runde mit einem sog. SAFETY PLAY zu Ende bringen. Dieser Stoß folgt denselben Regeln wie jeder andere zulässige Schuß, allerdings ist hier das Ziel, für den Gegner eine möglichst schwierige Situation zu schaffen. Bei einer Kugel, die sehr nahe an der Bande liegt, darf man nicht mehr als zwei solche Safeties spielen; danach wird die Kugel als "eingefroren" betrachtet.



Eight Ball-Pool

Die vorliegende Variante des Pool-Spiels wird im angelsächsischen Sprachgebrauch auch "Stripes and Solids" (also etwa: Gestreifte und Vollfarbige) genannt. Ein Spieler hat nämlich alle vollfarbigen Kugeln (1-7) abzuräumen, und der andere muß sich auf die gestreiften (9-15) konzentrieren. Wer als erster mit seinen Kugeln fertig ist, kann dann das Spiel gewinnen, indem er die Kugel Nr. 8 (den „Eight Ball“) auf ordnungsgemäße Weise in einem der Löcher unterbringt.

● **Der Anstoß**

Bei einem ordnungsgemäßen Anstoß muß entweder eine Kugel in eines der Löcher fallen, oder es müssen mindestens vier nummerierte Kugeln gegen die Banden stoßen. Ist dies nicht der Fall, hat der Gegner die Wahl, mit der vorliegenden Position weiterzuspielen oder die Kugeln wieder neu anzuordnen und selbst anzustoßen.

Fällt die Spielkugel selbst beim Anstoß in eines der Löcher, kommt der Gegenspieler an die Reihe und eventuell abgeräumte Kugeln - mit Ausnahme der 8 - bleiben, wo sie sind. Der Gegenspieler holt sich dann die Spielkugel und kann den nächsten Stoß von einer beliebigen Stelle „von der Hand“ ausführen.

Fällt die 8 beim Anstoß, hat der anstoßende Spieler automatisch gewonnen.

● **Wahl von vollfarbigen oder gestreiften Kugeln**

Der Tisch ist offen, d.h. man kann jede beliebige Kugel spielen, bis jemand eine Kugel abräumt und es sich herausstellt, wer die Gestreiften (9-15) und wer die Vollfarbigen (1-7) hat. Je nach Farbe seiner ersten abgeräumten Kugel hat der Spieler dann diese Gruppe, und der Gegner die andere. Beim offenen Tisch kann man die 8 oder jede beliebige andere Kugel anspielen.



Wenn bei einem Stoß Kugeln aus beiden Gruppen fallen, überläßt es der Computer dem Spieler, eine Gruppe zu wählen. Abgeräumte Kugeln des anderen Typs bleiben abgeräumt, und gegnerische Kugeln (oder die 8) können dann nicht mehr angespielt werden.

● Spielregeln

Der Verstöß gegen eine der folgenden Regeln ist ein Foul, d.h. der Gegner kommt wieder an die Reihe. Von Ihnen abgeräumte Kugeln Ihrer Gruppe werden dabei wieder auf den Tisch gesetzt - gegnerische Kugeln bleiben jedoch in den Taschen.

- Sie dürfen solange weiterspielen, wie es Ihnen gelingt, Kugeln aus Ihrer Gruppe abzuräumen. Sind Sie mit all Ihren Kugeln fertig, müssen Sie die 8 ordnungsgemäß anspielen und abräumen, um das Spiel zu gewinnen.
- Bei einem Stoß muß die Spielkugel zuerst eine von Ihren Kugeln berühren. (Sie darf aber ohne weiteres über die Bande zu dieser Kugel gelangen).
- Nach dem Stoß muß entweder eine Kugel in ein Loch fallen oder die Spielkugel oder eine andere Kugel eine Bande berühren.
- Wenn Ihnen ein geplanter Schuß gelingt, werden andere, ebenfalls in abgeräumte Kugeln als zulässig angesehen und in der Tasche gelassen.
- Wann immer Sie eine gegnerische Kugel abräumen, bleibt diese in der Tasche.
- Ein mißlungener Schuß ist nicht gleich ein Foul.
- Liegt eine der Kugeln an der Bande an („gefrorene“ Kugel), muß die Spielkugel so gestoßen werden, daß eines der folgenden Dinge geschieht:



- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel und treibt diese oder eine andere in eine Tasche.
- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel und treibt sie gegen eine andere Bande.
- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel, und entweder die Spielkugel oder eine andere Kugel wird gegen eine beliebige Bande getrieben.

● Sie verlieren das Spiel, wenn Sie:

- beim Versuch, die 8 abzuräumen, ein Foul machen.
- Ihre letzte Kugel und die 8 gleichzeitig abräumen.
- bei einem zulässigen Versuch, die 8 abzuräumen, die Spielkugel in ein Loch treiben.
- die 8 in eine andere als die nominierte Tasche treiben.
- die 8 abräumen, wenn Sie nicht dazu berechtigt sind.

Nine Ball-Pool

Nine Ball-Pool ist ein schnelles, spannendes Spiel, bei dem nur die acht vollfarbigen Kugeln, die gestreifte 9 und die Spielkugel verwendet werden. Wer die 9 zuerst in einer gültigen Situation (oder beim Anstoßen) abräumt, hat gewonnen.

● Der Anstoß

- Die Kugeln werden rautenförmig angeordnet, mit der 1 auf dem Fußpunkt und der 9 in der Mitte.
- Sie müssen die 1 zuerst treffen und dabei mindestens eine Kugel in eine Tasche oder vier Kugeln gegen die Bande treiben. Ist dies nicht der Fall, kann der Gegner den nächsten Stoß von einer beliebigen Tischposition „von der Hand“ ausführen.



- Beim Anstoß brauchen Sie nicht zu nominieren, und eventuell in ein Loch fallende Kugeln bleiben in der Tasche.
- Wenn Sie die nummerierten Kugeln gänzlich verfehlen, zählt das als ein Foul. Ihr Gegner kann dann von irgendwo hinter der Kopfschnur von der Hand schießen oder Sie erneut anstoßen lassen.

• Spielverlauf

Die Spielkugel muß immer zuerst die Kugel mit der niedrigsten Nummer berühren. (Wurde zum Beispiel die 1 beim Anstoß abgeräumt, ist jetzt die 2 die niedrigste Kugel und muß also angespielt werden. Stößt die 2 so gegen die 9, daß diese in ein Loch fällt, haben Sie das Spiel gewonnen.)

Nach dem Anstoß haben Sie die Wahl, ob Sie schießen oder schieben wollen. Das heißt, daß Sie dieses eine Mal vorsätzlich und ungestraft einen illegalen Stoß spielen dürfen, um die Spielkugel in eine günstigere Position zu bringen. Danach kann Ihr Gegner entscheiden, ob er selbst schießen oder lieber Sie wieder schießen lassen will.

Ist eine der Kugeln „gefroren“, d.h. sie liegt an der Bande an, muß die Spielkugel so gestoßen werden, daß eines der folgenden Dinge geschieht:

- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel und treibt diese oder eine andere in eine Tasche.
- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel und treibt sie gegen eine andere Bande.
- Die Spielkugel stößt gegen die gefrorene Kugel, und entweder die Spielkugel oder eine andere Kugel wird gegen eine beliebige Bande getrieben.



• Nominierung

Abgesehen vom Anstoß müssen Sie stets nominieren. Wenn Sie Ihre Kugel in die nominierte Tasche treiben, werden eventuelle andere abgeräumte Kugeln auch gezählt.

• Fouls

Nach einem Foul kommt der Gegner an die Reihe und kann die Spielkugel von einer beliebigen Position auf dem Tisch spielen. Wenn Sie drei Fouls hintereinander begehen, haben Sie automatisch verloren. Die folgenden Vergehen gelten als Fouls:

- Ihre Spielkugel trifft nicht zuerst die Kugel mit der niedrigsten Nummer.
- Sie treffen die Kugel mit der niedrigsten Nummer, aber es gelingt Ihnen nicht, eine Kugel gemäß Ihrer Nominierung abzuräumen oder die Spielkugel oder eine andere Kugel gegen eine Bande zu treiben.
- Die Spielkugel fällt in eine Tasche.

Alle illegal abgeräumten Kugeln bleiben ohne Strafabzug in der Tasche. Wird die 9 illegal abgeräumt, wird sie wieder auf ihren Punkt gesetzt. Geht Ihnen die Spielkugel in eine Tasche, kann der Gegner von einem beliebigen Punkt auf dem Tisch von der Hand spielen.

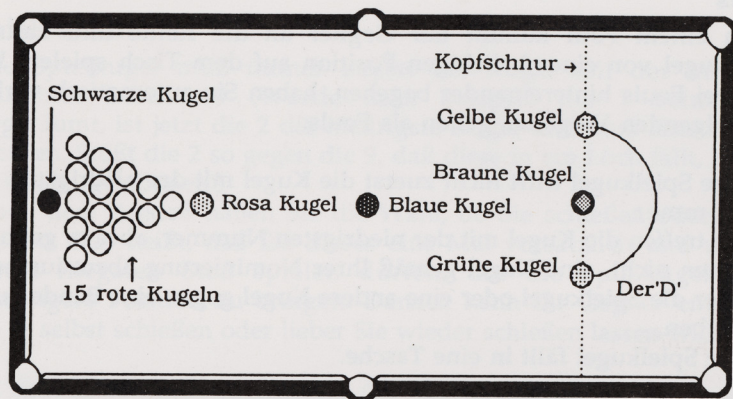
Snooker

Snooker ist ein Spiel englischer Herkunft, das mit 22 Kugeln gespielt wird: einer weißen Spielkugel, 15 roten und sechs weiteren Kugeln mit den Farben gelb, grün, braun, blau, rosa und schwarz. Man spielt um Punkte, und Sieger ist, wer nach Abräumung aller Kugeln die meisten Punkte gesammelt hat. Man sammelt Punkte durch Abräumen der richtigen Kugel oder durch ein Foul des Gegners.



• Der Anstoß

Auf dem Tisch befinden sich die 15 roten Kugeln in einer Dreiecksformation sowie die sechs farbigen Kugeln in der unten gezeigten Anordnung.



Snooker Spieltisch

Das Spiel beginnt damit, daß die Spieler um den Anstoß laggen. Der Sieger kann die Spielkugel auf einen beliebigen Ort innerhalb der D-Linien einschließlich der Linien selbst plazieren.

Beim Anstoß gilt es, zuerst eine der roten Kugeln zu berühren. Treffen Sie stattdessen eine der farbigen Kugeln, bekommt Ihr Gegner vier Punkte bzw. den Wert der getroffenen Kugel zugesprochen, wenn dieser vier übersteigt. Darüberhinaus steht es ihm frei, den nächsten Stoß selbst zu spielen oder das Spiel an Sie zurückzugeben.



• Der Spielablauf

Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt. In der ersten versuchen Sie, eine rote Kugel zu „potten“, d.h. in eine Tasche zu treiben. Falls Ihnen dies gelingt, nominieren Sie danach eine beliebige farbige Kugel, die Sie dann ebenfalls versuchen zu potten. Gelingt es Ihnen, wird die Kugel wieder zurück auf ihren Punkt gesetzt, und Sie machen sich an die nächste rote Kugel, und dann wieder an eine Farbe, usw.

Gepottete rote Kugeln werden nie wieder auf den Tisch zurückgelegt, im Gegensatz zu den farbigen Kugeln, bei denen dies stets der Fall ist. Nach einem mißlungenen Pot kommt der Gegner an die Reihe. Auf diese Weise wechselt das Spiel von Spieler zu Spieler, bis alle roten Kugeln abgeräumt sind und nach dem Potten der letzten roten Kugel eine nominierete Farbe angespielt wird.

Jetzt beginnt Phase 2. In dieser Phase müssen die farbigen Kugeln in aufsteigender Punktwertfolge gepottet werden, also in der Reihenfolge: gelb, grün, braun, blau, rosa und schwarz. Diesmal bleiben sie nach dem Potten in den Taschen. Ist nach dem Potten der schwarzen Kugel der Spielstand unentschieden, wird diese wieder auf ihren Punkt gesetzt, und das Spiel wird, mit der Spielkugel im 'D', weitergeführt.

• Nominierung

Werden die roten Kugeln nominert, hat man völlig freie Wahl - es ist egal, welche der roten Kugeln man trifft. Danach wird dann aber eine ganz bestimmte Kugel, nämlich eine Farbe, nominert. Auch beim Wählen einer „freien“ Kugel wird eine bestimmte Kugel nominert (s.u.).



● Zulässige Kugeln

Eine Kugel ist zulässig oder „on“, wie die Engländer sagen, wenn dies die Farbe ist, die Sie zu potten versuchen. Wenn Sie auf die Roten schießen, sind alle Roten auf dem Tisch „on“.

Ein Stoß ist nur dann zulässig, wenn die erste Kugel, die die Spielkugel trifft, „on“ ist. Beim Anspielen der Roten sind allerlei Kombinationen und Karambolagen möglich, da die zuerst getroffene Rote nicht unbedingt auch die sein muß, die gepottet wird. Beim Potten von farbigen Kugeln müssen diese jedoch zuerst getroffen werden.

● Snookers

In der Defensive besteht die Hauptstrategie darin, den Gegner zu „snookern“. Ein Snooker liegt vor, wenn eine oder mehrere Kugeln, die nicht „on“ sind, eine gerade Linie zu einer Kugel, die „on“ ist, verdecken. Dadurch wird der Gegner gezwungen, über Bande zu spielen, oder vielleicht beim Schußversuch ein Foul zu machen.

● An einer Kugel anliegende Spielkugel

Liegt die Spielkugel bei Beginn eines Stoßes direkt an einer anderen Kugel an, muß so gestoßen werden, daß die Spielkugel diese Kugel nicht bewegt, es sei denn, man spielt erst über Bande. Diese Regel wird jedoch außer Kraft gesetzt, wenn die betreffende Kugel „on“ ist - in diesem Fall kann ganz nach Belieben gestoßen werden.

● Fouls

Fouls werden stets mit dem höchsten der drei folgenden Werte geahndet: vier Punkten, dem Wert der Kugel, die „on“ ist, oder dem Wert der zuerst getroffenen Kugel. Foulpunkte werden dem Gegner gutgeschrieben. Es gibt folgende Fouls:

- Bewegung einer an der Spielkugel anliegenden Kugel, die nicht „on“ ist.
- Potten der Spielkugel.



(Fällt die Spielkugel in ein Loch, wird sie danach an eine beliebige Stelle im D gelegt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Billardspielen gibt es keine Regel, wie man die Spielkugel aus dem D zu spielen hat. Es ist jedoch verboten, die Spielkugel so zu plazieren, daß man gesnookert ist und somit eine „freie“ Kugel erhält. Das Spiel kontrolliert diese Regel nicht - es steht Ihnen frei, sich daran zu halten oder nicht.)

- Die „On“-Kugel wird nicht zuerst getroffen, oder es wird überhaupt nichts getroffen.
- Eine Kugel, die nicht „on“ ist, wird gepottet.
- Verfehlung einer „freien“ Kugel. (Siehe unten).
- Snookerung des Gegners durch einem Foulstoß.

(Es gibt zwei Ausnahmen: Es ist erlaubt, zwei Rote mit einem Stoß abzuräumen, und wenn Sie durch ein Foul gesnookert wurden und eine nominierte Kugel anspielen, dürfen Sie dabei sowohl die nominierte als auch die „On“-Kugel potten).

Nach jedem Foul kommt der Gegner an die Reihe, der dann die Wahl hat, selbst zu spielen oder Sie einen weiteren Stoß tun zu lassen. Es spielt keine Rolle, wer spielt; der betreffende Spieler darf, wenn er gesnookert ist, eine „freie“ Kugel nominieren.



● Freie Kugeln

Wenn Sie nach einem Foul gesnookert sind, haben Sie das Recht, eine „freie“ Kugel zu nominieren. Das heißt, daß Sie die „On“-Kugel nicht zuerst treffen brauchen, doch müssen Sie dann zuerst die „freie“ Kugel treffen. Wenn Sie die „freie“ Kugel potten, zählt diese genausoviel wie die „On“-Kugel und wird sofort wieder auf ihren Punkt gesetzt. Sie bleiben an der Reihe, wenn Sie mit dem Stoß entweder die „freie“ oder die „On“-Kugel potten, was hier nicht als Foul zählt.

● Punkte

Die Punktwerte für gepottete Kugeln sind wie folgt:

Rot 1 Gelb 2 Grün 3 Braun 4 Blau 5 Rosa 6 Schwarz 7



Glossar

Andrehung - Man kann die Spielkugel andrehen, so daß sie einen Topspin, Sidéspin oder Underspin erhält. Das beeinflusst das Verhalten der Kugel nach dem ersten Zusammenstoß.

Anstoß - Der erste Stoß in einem Poolspiel. Die Kugeln werden in einem Triangel am Ende des Tisches angeordnet. Der anstoßende Spieler treibt die Spielkugel in die Kugelformation und verteilt so die Kugeln über den Tisch.

Bande - Die die Spielfläche einrahmenden Gummikissen. Sie sind mit demselben Tuch wie der Tisch bezogen.

Bandenschuß - Ein Schuß, bei dem die Spielkugel erst eine oder mehrere Banden berührt, bevor sie eine Kugel trifft.

Break - Eine „Serie“, also die Anzahl der in direkter Folge abgeräumten Kugeln.

Fußende - Im „Amerikanischen Billard“ ist dies das Ende des Tisches, in dem die Kugeln angeordnet werden; beim Snooker ist es das andere. Das andere Ende heißt Kopfende.

Fußbande - Die Bande am Fußende des Tisches

Fußschnur - Eine gedachte, durch den am Fußende befindlichen Fußpunkt führende Linie.

Gefrorene Kugel - Eine direkt an eine Bande anliegende Kugel wird „gefroren“ genannt und darf nur unter Einhaltung strikter Bestimmungen gespielt werden.



Gestreifte Kugeln - Kugeln Nr. 9, 10, 11, 12, 13, 14 und 15. Jede Kugel hat einen farbigen Ring in der Mitte und weiße Backen.

Kopfende - siehe Fußende.

Kopfbande - Die Bande an der Kopfseite des Tisches.

Kopfschnur - Eine gedachte, durch den am Kopfende befindlichen Kopfpunkt führende Linie.

Hochstoß - Ein Stoß mit Topspin - läßt die Spielkugel der gespielten Kugel ein Stück nachlaufen.

Lag oder String - Bei Anfang des Spiels spielen beide Spieler vom Kopfende aus eine Kugel so gegen die Fußbande, daß sie wieder zurück zum Kopfende getrieben wird. Wessen Kugel am nächsten bei der Kopfbande zum Stillstand kommt, kann bestimmen, wer anstoßen soll.

Nominierung - Bei vielen Spielen muß man vor dem Stoß angeben, welche Kugel man anspielen will und in welches Loch sie gehen soll.

Objektkugel - Die Kugel, die Sie versuchen, zu potten.

„On“-Kugel - Beim Snookerspiel muß die Kugel, die gepottet werden soll, auch zuerst berührt werden. Sie wird „On“-Kugel genannt.

Potten - Eine Kugel potten heißt sie in ein Loch treiben.

Schubstoß - Die Spielkugel wird direkt in eine anliegende Kugel getrieben. Wird im Nine Ball-Pool unternommen, um die Kugelpositionen nach dem Anstoß zu verbessern. Wird in diesem Zusammenhang nicht geahndet.



Scratchen - Potten des Spielballs. Ist in dem meisten Spielen ein Foul.

Sicherheitsspiel - Defensive Taktik, die es dem Gegner schwer machen soll, Punkte zu gewinnen oder ein Foul zu vermeiden. Ihr letzter Stoß, bevor Sie den Tisch verlassen, der dem Gegner ein wenig Kopfzerbrechen bereiten soll.

Spielkugel - Die Spielkugel ist die einzige Kugel auf dem Tisch, die niemals direkt mit dem Queue gestoßen wird. Sie ist vollkommen weiß und trägt keine Markierung.

Tiefstoß - Ein Stoß mit Rückwärtsspin - läßt die Kugel einen Rückzieher machen, nachdem sie die Kugel getroffen hat.

Triangel - Ein dreieckiger Rahmen, der benutzt wird, um die Kugeln bei Spielbeginn schön säuberlich anzuordnen.

Vollfarbige Kugeln - Kugeln 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Vollkommen einfarbige Kugeln, mit Ausnahme eines kleinen Fleckens mit der Nummer.

Von der Hand spielen - Hat der Gegner die Spielkugel in ein Loch befördert, holt man die Spielkugel aus der Tasche heraus und spielt weiter. Bei den meisten Spielen kann man sie dann an eine beliebige Stelle innerhalb einer gewissen Zone setzen, wie z.B. hinter die Kopfschnur oder ins D. Bei manchen Spielen kann von einer beliebigen Stelle auf dem Tisch spielen.

Zielball - Die erste angestoßene Kugel bei einem Stoß.



© 1988 Accolade, Inc.

Rack'Em ist ein Warenzeichen der Accolade, Inc.

Designer: **Artech Digital Entertainments, Inc.**

Produzent: **Jay Stevens**

Spielerprobung: **Eric LaBadie**

Originalanleitung von: **Jay Stevens & Sara Reeder**

Übersetzung: **Alpha**

NOTICE

ELECTRONIC ARTS RESERVE THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THE PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS UNDER COPYRIGHT. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS." ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH REGARD TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. PLEASE SEE THE ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY ENCLOSED WITH THIS PRODUCT.

ELECTRONIC ARTS RESERVE THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THIS SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IN WHOLE OR IN PART, ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSMITTED, EITHER BY ANY MEANS OR BY ANY INFORMATION STORAGE AND RETRIEVAL SYSTEM, OR BY ANY INFORMATION SYSTEM, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN PERMISSION OF ELECTRONIC ARTS. THIS SOFTWARE IS PROVIDED AS IS WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THE QUALITY OR FITNESS OF THIS SOFTWARE FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE USER ASSUMES ALL RISK AND LIABILITY FOR ANY DAMAGE TO THE SOFTWARE AND THE DATA FOR THE DATA AND FILES STORED ON THE ELECTRONIC ARTS SYSTEMS WHICH ENCLOSED WITH THIS MANUAL.

Licensed by



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software