

90 minutes

EUROPEAN PRIME GOAL



OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH, Hausanschrift,
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

TM & ©1995 Namco Limited.
All Rights Reserved.

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



TM & ©1995 Namco Limited.
All Rights Reserved.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



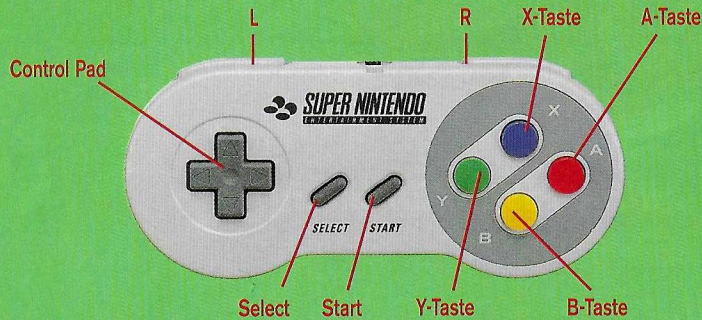
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.



INHALTSVERZEICHNIS

2	BENUTZEN DER STEUERUNG
4	BILDSCHIRME UND SPIELREGELN
5	EIN SPIEL STARTEN
7	"1S GEGEN 2S"-MODUS UND "1S GEGEN COM"-MODUS
8	LIGA-MODUS
9	NUR STARS-MODUS
10	TURNIER-MODUS
11	POKAL-MODUS
12	"MEIN HELD"-MODUS
15	WIE DIE SPIELER GESTEUERT WERDEN
15	Feldbildschirm
20	Nahaufnahme
21	Elfmeterschießen
22	Wenn der Ball im Aus ist
24	FOUL UND ABSEITS
25	SO SPIELT MAN MINISPIELE

Benutzen der Steuerung



Menüsystem

Start	Modusauswahlbildschirm eingeben (vom Titelbildschirm)
Steuerfeld	Richtung
A-Taste	Auswahl festlegen
B-Taste	Auswahl abbrechen

Im Spiel

Ballbesitz-

Steuerfeld	Richtung
A-Taste	Langer Paß (mit Steuerfeld lenken; mit L oder R anschneiden)
B-Taste	Paß in bestimmte Richtung
X-Taste	Zur Mitte spielen (ins gegnerische Feld) Langer Paß (ins eigene Feld)
Y-Taste	Schuß (mit Steuertaste lenken)

Kein Ballbesitz -

Steuerfeld	Richtung
A-Taste	Spieler wechseln (mit Steuerfeld lenken)

B-Taste Spieler wechseln (zum nächststehenden)
Direkter Paß

X-Taste Spieler wechseln (zum Torhüter)

Y-Taste Rutschen Direktschuß

Einwurf-

A-Taste Einwurf (mit **Steuerfeld** lenken)

B-Taste Einwurf zum Spieler (mit **Steuerfeld** lenken)

X-Taste In die Mitte

Eckball-

A-Taste Niedriger Ball zur Mitte (mit **L** oder **R** anschneiden)

B-Taste Kurzer Ball zum nächsten Spieler

X-Taste Hoher Ball zur Mitte

Y-Taste Auf das Tor zielen

Freistoß-

A-Taste Langer Ball (mit **Steuerfeld** lenken; mit **L** oder **R** anschneiden)

B-Taste Paß

X-Taste In die Mitte (ins gegnerische Feld)/Abspielen (im eigenen Feld)

Y-Taste Schuß/Abspielen

Bildschirme und Spielregeln

Die Spiele finden hauptsächlich auf dem FIELD SCREEN (FELDBILDSCHIRM) statt. Wenn sich zwei Spieler beim Tackling gegenüberstehen, erscheint der CLOSE-UP SCREEN (NAHAUFNAHME).

In der ersten Spielhälfte hat Spieler 1 die linke Seite des Bildschirms, Spieler 2 (COM) hat die rechte Hälfte. Nach der Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Im Liga-, Turnier- und Pokalmodus ist es bei einem Auswärtsspiel umgekehrt.

Spieldauer

Das Spiel beginnt mit dem Anstoß der Heimmannschaft, und die erste und zweite Halbzeit dauert je fünf Minuten (es gibt eine Option zur Änderung der Spieldauer). Wenn die Halbzeiten eine oder zwei Minuten lang sind, dauert die Verlängerung eine Minute; sind die beiden Halbzeiten drei bis fünf Minuten lang, dauert die Verlängerung drei Minuten, und wenn die Halbzeiten zehn Minuten lang sind, dauert die Verlängerung fünf Minuten.

Im Aus

Wenn der Ball über die Linie geht oder ein Foul vorkommt, so gerät der Ball ins Aus und muß den Regeln entsprechend wieder ins Spiel gebracht werden. In Aus-Situationen können Spieler oder Position geändert werden.

Treffer, Gewinnen und Verlieren

Der Club gewinnt, der am Ende des Spiels die meisten Tore erzielt hat. Im Falle eines Unentschieden wird das Spiel verlängert, und der erste Verein, der ein Tor schießt, gewinnt. Wenn es beim Unentschieden bleibt, tragen je fünf Spieler das Elfmeterschießen aus. Wenn es danach immer noch einen Gleichstand gibt, trägt jeweils ein Spieler das Elfmeterschießen aus.

Sportnachrichten

Wenn das Spiel vorüber ist, wird das Ergebnis in "Sports News" (Sportnachrichten) angezeigt. Dabei wird auch gleich gespeichert.



Positionen

Bitte achte darauf, wenn Du den Computer während eines Spiels rücksetzt, wird Dein Spiel nicht gespeichert.

Jeder Fußballclub besteht aus sechzehn Spielern. Während im echten Leben die Nummern der Spieler in jeder Position und die Aufstellungen von Club zu Club unterschiedlich sind, kannst Du in 90 Minuten unter sechs Aufstellungen wählen.

Ein Spiel starten



Drücke die **START**-Taste, wenn der Titelbildschirm angezeigt wird, um den Modusauswahlbildschirm aufzurufen. Wähle mit dem **Steuerfeld** einen Modus aus und lege die Auswahl mit der **A**-Taste fest.

1P vs 2P (1S gegen 2S)

In diesem Modus spielst Du gegen einen Freund, und der Sieg wird in einem Spiel entschieden.

League (Liga)

In diesem Modus nehmen alle Clubs an einem Ligawettkampf teil. Die Spiele werden nach lebensechten Spielregeln ausgetragen und gipfeln in einer Meisterschaft.

1P vs COM (1S gegen COM)

In diesem Modus spielst Du gegen den Computer. Der Sieg wird in einem Spiel entschieden.

All-Star (Nur Stars)

In diesem Modus werden die Clubs in zwei Mannschaften geteilt - Gruppe 1 und Gruppe 2 - und jede Mannschaft wird von ausgewählten Spielern vertreten.

Tournament (Turnier)

Das ist ein Wettkampf, in dem jeder gegen jeden spielt, es können bis zu sechs Personen teilnehmen. Jeder spielt nacheinander gegen jeden.

Cup (Pokal)

Das ist eine Meisterschaft, an der alle Clubs teilnehmen können. Auch die Benutzer können an allen Clubs teilnehmen.

My Hero (Mein Held)

In diesem Modus kannst Du Deine eigenen Spieler erschaffen und sie einem Club Deiner Wahl beitreten lassen.

Options (Optionen)

Hier kannst Du Deine bevorzugten Einstellungen für das Spiel eingeben. Wähle das gewünschte Element aus, indem Du Dich mit dem Steuerfeld nach oben oder nach unten bewegst und lege Deine Auswahl fest, indem Du Dich nach links oder nach rechts bewegst.

Match duration

Das ist die Länge von jeder Halbzeit. Du kannst sie auf 1/2/3/4/5/10 (Spieldauer) Minuten einstellen.

Stereo

Wenn Du "ON" wählst, wird der Sound in Stereo wiedergegeben. Mit "OFF" wählst Du Monosound.

1P goalkeeper & 2P goalkeeper

Diese Option bestimmt die Steuerung des Torhüters. Wählst Du "AUTO", so steuert der Computer den Torwart. Wenn Du "MANUAL" wählst, so steuerst Du selber den Torwart.

Computer

Diese Option stellt das Geschicklichkeitsniveau des Computers ein. Es gibt drei Stufen: 1. Weak (schwach), 2. Medium (mittelmäßig) und 3. Strong (stark).

Mini-Game

Mit dieser Option hast Du die Möglichkeit zu einem Minispiel. Wähle das gewünschte Spiel mit dem Steuerfeld aus und lege die Auswahl mit der A-Taste fest.

"Save GK!" (Torwart, halte!) oder -

"PK gegen COM" oder "PK gegen 2S"

Backup Data

Wenn Du diese Option wählst, werden alle Daten - zum Beispiel die (Sicherungsdaten) Ligaergebnisse oder die Daten eines bestimmten von Dir geschaffenen Spielers - gelöscht und die Anfangseinstellungen wiederhergestellt. Wähle das gewünschte Element aus, dann lege Deine Auswahl mit der A-Taste fest.

EXIT

Mit dieser Option kehrst Du mittels A-Taste zum Modusauswahlbildschirm zurück.



"1S gegen 2S"-Modus und "1S gegen COM"-Modus

Beim Modus 1S gegen 2S und 1S gegen COM wählst Du den gewünschten Club aus und spielst nur ein Match.

Die Clubs auswählen

Wähle den Modus aus dem Modusauswahlbildschirm. Der Clubauswahlbildschirm erscheint. Mit dem Steuerfeld wählst Du die Clubs aus und legst Deine Auswahl mit der A-Taste fest.

Spielplan

Nach der Clubauswahl erscheint die Spielplankarte. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, drückst Du die A-Taste.

Die Aufstellung auswählen



Wähle "Formation" (Aufstellung), indem Du Dich mit dem Steuerfeld nach oben und nach unten bewegst. Wechsle die Aufstellungen durch Bewegungen nach links oder rechts. Du kannst unter sechs Aufstellungen auswählen. Wähle eine aus, die Deiner Strategie entspricht.

Deine erste Mannschaft und ihre Positionen festlegen

Wähle zuerst den Spieler in der gewünschten Position aus, indem Du Dich mit dem Steuerfeld nach oben und nach unten bewegst, danach legst Du Deine Auswahl mit der A-Taste fest (der ausgewählte Spieler erscheint dann in Rot). Dann wählst Du den Spieler aus, den Du anstelle des ersten einsetzen möchtest, und drückst die A-Taste. Die beiden Spieler tauschen nun die Plätze.

Achte darauf, daß Du einen Torhüter nur durch einen Spieler ersetzen kannst, der auch Torhüter ist.

Wähle "EXIT" und drücke die **A**-Taste. Der Bildschirm für den gegnerischen Club erscheint. Wenn Du die Einstellungen für beide Clubs eingegeben hast, beginnt das Spiel.

* Das Ändern der Aufstellung oder das Auswechseln eines Spielers kann auch während eines Spiels erfolgen.



Liga-Modus

In diesem Modus treten alle Clubs auf der Basis der Liga gegeneinander an. Lebensechte Spielregeln werden angewandt. Es gibt eine Erste Stufe und eine Zweite Stufe und schließlich eine Meisterschaft.

Den Liga-Modus starten

Um einen Ligawettbewerb von Anfang an zu starten, wählst Du "FIRST". Um dort weiterzuspielen, wo Du zuletzt aufgehört hast, wähle "BACK UP". Lege Deine Auswahl mit der **A**-Taste fest.

Die Clubs festlegen

Wähle mit dem **Steuerfeld** die Clubs aus und lege Deine Auswahl mit der **A**-Taste fest. Wenn ein Ligawettkampf begonnen hat, kannst Du Deinen eigenen Club nicht mehr wechseln.

Spielplankarte

Wenn Du die Clubs festlegst, erscheint die Spielplankarte. Wenn Du die **A**-Taste drückst, erscheint der nächste Bildschirm.

Die Aufstellung festlegen

Um die Aufstellung, die erste Mannschaft usw. festzulegen, verfährt Du wie bei "1S gegen 2S".

Anzeige des Resultats nach dem Spiel

Wenn das Spiel vorbei ist, erscheinen die "Sportnachrichten". Wenn Du ein anderes Match beginnen möchtest und Dich auf dem Spielergebnisbildschirm befindest, drückst Du die **START**-Taste.

Regeln des Liga-Modus

- 1 Insgesamt werden 26 Spiele gespielt auf der Basis jeder gegen jeden mit jeweils einem Heimspiel und einem Auswärtsspiel. Der Club mit den meisten Punkten ist der Gesamtsieger.
- 2 Gibt es zwei Clubs mit der gleichen Spitzenpunktzahl, so wird der Club mit der höchsten Gesamtpunktzahl Gesamtsieger.
- 3 Gibt es zwei Clubs mit der gleichen höchsten Gesamtpunktzahl, so wird der Gesamtsieger auf der Basis der Differenz beider Clubs hinsichtlich der Anzahl der Siege und der Niederlagen festgelegt.
- 4 Für einen Sieg gibt es drei Punkte, keinen Punkt für eine Niederlage. Verliert ein Club jedoch beim Elfmeterschießen, so gibt es dafür einen Punkt.



Star-Modus

In diesem Modus werden die Clubs in zwei Mannschaften aufgeteilt, Gruppe 1 (die Clubs, deren Gesamtplatz im letzten Jahr eine ungerade Zahl war) und Gruppe 2 (die Clubs, deren Gesamtplatz im letzten Jahr eine gerade Zahl war). Jedes Team wählt dann seine Starspieler aus.

Auswahl des Gegners

Wenn Du gegen den Computer spielen möchtest, wählst Du "1P vs COM". Wenn Du gegen einen Freund spielen möchtest, wählst Du "1P vs 2P". Markiere Deine Auswahl mit dem **Steuerfeld** und lege sie mit der **A**-Taste fest.

Die Clubs festlegen

Bewege Dich nach rechts oder links, um zwischen Gruppe 1 und Gruppe 2 zu wechseln und lege Deine Auswahl mit der **A**-Taste fest.

Ausgewählte Spieler festlegen

Von den auf dem Bildschirm angezeigten Spielern sind die markierten die aktuell ausgewählten Spieler. Die ausgewählten Spieler werden Option für Option in der folgenden Reihenfolge festgelegt: Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler, Stürmer, Reservespieler. Um einen Spieler zu ersetzen, verfährt Du wie folgt:

- 1 Wähle den Spieler, den Du ersetzen möchtest, mit dem **Steuerfeld** aus und lege Deine Auswahl dann mit der **A**-Taste fest. Dabei wird sich die Hintergrundfarbe ändern.
- 2 Wähle den Spieler, den Du statt dessen verwenden möchtest, mit dem **Steuerfeld** aus und lege Deine Auswahl dann mit der **A**-Taste fest. Nun wechseln die beiden Spieler die Plätze.
- 3 Um zur nächsten Position zu gehen, drücke die **START**-Taste.

Spielplankarte

Wenn Du die Clubs festlegst, erscheint die Spielplankarte. Wenn Du die **A**-Taste drückst, erscheint der nächste Bildschirm.

Deine erste Mannschaft und die Aufstellung festlegen

Dieses Verfahren wird beim Modus "1S gegen 2S" beschrieben.



Turnier-Modus

Im Turnier-Modus, genau wie im Liga-Modus, treten die Clubs jeder gegen jeden für den Gesamtsieg an. Im Liga-Modus kannst Du jedoch nur gegen den Computer spielen, am Turnier-Modus können sich bis zu sechs Mitspieler beteiligen. Er ist also der ideale Weg, um herauszufinden, wer von Deinen Freunden der bessere Spieler ist!

Den Modus auswählen

Auf dem Modusauswahlbildschirm "Tournament" (Turnier) auswählen. Es erscheint der Startbildschirm. Wenn Du neu beginnst, wählst Du "FIRST". Um dort weiterzuspielen, wo Du zuletzt aufgehört hast, wählst Du "BACK UP". Lege Deine Auswahl durch Drücken der **A**-Taste fest.

Festlegen der teilnehmenden Clubs

Wähle die teilnehmenden Clubs mit dem **Steuerfeld** aus und lege Deine Auswahl mit der **A**-Taste fest. Zur Auswahl von MAN (manuelle Steuerung durch den Benutzer), drücke die **A**-Taste einmal; um COM (automatische Steuerung durch den Computer) auszuwählen, drücke erneut. Mit jedem Drücken der **A**-Taste wird zwischen MAN und COM hin- und hergeschaltet. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, wählst Du "EXIT", dann drückst Du die **A**-Taste.

Festlegen der Kombinationen

Wenn die Spieltabelle erscheint, bewege den Cursor mit dem **Steuerfeld** und wähle die Club-Veranstaltungen aus. Durch Drücken der **A**-Taste bestätigst Du Deine Auswahl.

Spielplankarte

Wenn die Spielplankarte erscheint, drücke die **A**-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Deine erste Mannschaft und die Aufstellung festlegen

Dieses Verfahren wird beim Modus "1S gegen 2S" beschrieben.



Pokal-Modus

Der Pokal-Modus ist ein Turnier-Modus, an dem eine bestimmte Anzahl von Clubs teilnimmt. Es nehmen mindestens vier Clubs teil und maximal vierzehn (alle Clubs). Der Benutzer kann sich einen beliebigen Club auswählen, daher kannst Du, wie auch im Turnier-Modus, gegen Deine Freunde spielen.

Den Modus auswählen

Auf dem Modusbildschirm wählst Du "Cup" (Pokal) aus. Dann erscheint der Startbildschirm. Wenn Du neu beginnst, wählst Du "FIRST". Um dort weiterzuspielen, wo Du zuletzt aufgehört hast, wählst Du "BACK UP". Lege Deine Auswahl durch Drücken der **A**-Taste fest.

Festlegen der teilnehmenden Clubs

Wähle die teilnehmenden Clubs mit dem **Steuerfeld** aus und lege Deine Auswahl mit der **A**-Taste fest.

Zur Auswahl von MAN (manuelle Steuerung durch den Benutzer), drücke die **A**-Taste einmal; um COM (automatische Steuerung durch den Computer) auszuwählen, drücke erneut. Mit jedem Drücken der **A**-Taste wird zwischen MAN und COM hin- und hergeschaltet. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, wählst Du "EXIT", dann drückst Du die **A**-Taste.

Die Turnier-Tabelle

Wenn die Turnier-Tabelle erscheint, wählst Du mit der **B**-Taste die Kombinationen aus, dann drückst Du die **A**-Taste. Es erscheinen "HOME" (Heimspiel) und "AWAY" (Auswärtsspiel). Um zwischen "HOME" und "AWAY" hin- und herzuschalten, bewegst Du Dich mit dem **Steuerfeld** nach oben und nach unten. Um ein anderes Match auszuwählen, drückst Du noch einmal in derselben Richtung. Um Deine Auswahl festzulegen, drückst Du die **A**-Taste.

Spielplankarte

Wenn die Spielplankarte erscheint, drücke die **A**-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Deine erste Mannschaft und die Aufstellung festlegen

Dieses Verfahren wird beim Modus "1S gegen 2S" beschrieben.



"Mein Held"-Modus

In diesem Modus kannst Du Deine eigenen Originalspieler erstellen. Deine Spieler können natürlich an den Spielen aller anderen Modi teilnehmen (außer am Liga-Modus und Star-Modus). Mit dem **Steuerfeld** wählst Du entweder "Player Training" (Spielertraining) oder "Player List" (Spielerliste) und "Password" (Kennwort). Danach bestätigst Du Deine Auswahl mit der **A**-Taste.

Name und Stil festlegen

Wähle mit dem **Steuerfeld** die Buchstaben aus und gib sie mit der **A**-Taste ein. Um einen Buchstaben zu löschen, drückst Du die **B**-Taste. Wenn Du mit der Eingabe des Namens fertig bist, wählst Du "END" und bestätigst diese Auswahl durch Drücken der **A**-Taste. Beachte bitte: wenn Du sechs Buchstaben eingegeben hast, wird der Name automatisch festgelegt.

Wenn du den Namen festgelegt hast, wählst Du aus dem Fenster in der oberen rechten Ecke des Bildschirms einen Stil aus. Drücke zur Auswahl links oder rechts mit dem **Steuerfeld** und bestätige die Auswahl durch Drücken der **A**-Taste.

Anzeige der Fähigkeit des Spielers

Diese Anzeige liefert die wichtigsten Daten Deines Spielers. Entscheide Dich, welche Fähigkeit Deines Spielers Du verbessern möchtest. Dann drückst Du die **A**-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Trainingsmenü

Mit oben/unten auf dem **Steuerfeld** wählst Du die gewünschte Art des Trainings aus und bestätigst dann Deine Auswahl durch Drücken der **A**-Taste. Um Deine bisherigen Einstellungen zu überprüfen, drücke die **R**-Taste. Um wieder zum Bildschirm zurückzukehren, drückst Du die **L**-Taste. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, drücke die **A**-Taste. Die Bedeutung der Symbole folgt.

Trainingsergebnisse

Diese Anzeige stellt die Fähigkeiten des Spielers nach dem Training dar. Wenn Du mit dem Ergebnis zufrieden bist, wählst Du "YES" und drückst anschließend die **A**-Taste. Um den Spieler noch einmal zu trainieren, wählst Du "NO" und drückst dann die **A**-Taste.

Festlegen des Clubs, dem Dein Spieler beitreten soll

Mit dem **Steuerfeld** wählst Du den Club aus, dem Dein Spieler beitreten soll und bestätigst dann Deine Auswahl durch Drücken der **A**-Taste.

Einen bereits existierenden Spieler durch Deinen Spieler ersetzen

Auf dem Bildschirm "Player Overwrite" (Spieler überschreiben) wählst Du den Spieler aus, den Dein Spieler ersetzen soll. Mit dem **Steuerfeld** triffst Du Deine Auswahl und legst sie dann durch Drücken der **A**-Taste fest. Wenn Du die **R**-Taste drückst, kannst Du zu dem Bildschirm wechseln, der Dir die Fähigkeiten Deines Originalspielers anzeigt. Das ist eine gute Möglichkeit, Deinen Spieler mit dem Spieler zu vergleichen, auf den der Cursor zeigt, so daß Du eine Auswechslung vornehmen kannst, die dem Club nützt. Schließlich drückst Du wieder die **A**-Taste, um zum Modusauswahlbildschirm zurückzukehren.

Den Club wechseln, zu dem der Spieler gehört

Wenn Du mit dem **Steuerfeld** den Namen des Clubs auswählst und diese Auswahl durch Drücken der **A-Taste** bestätigst, kannst Du den Namen des Clubs ändern, der in der rechten, oberen Ecke des Bildschirms angezeigt wird. Mit oben/unten auf dem **KREUZ** triffst Du Deine Auswahl und drückst die **A-Taste** zur Bestätigung. Wenn Du den Club festgelegt hast, wählst Du mit dem **Steuerfeld** den gewünschten Spieler aus und bestätigst Deine Auswahl durch Drücken der **A-Taste**. Wenn Du "FREE" (Frei) auswählst, wird der Spieler keinem Club zugeordnet sondern nur gespeichert. Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, drückst Du die **B-Taste**.

Die Fähigkeiten des Spielers anzeigen

Diese Anzeige stellt die Fähigkeiten des Spielers dar, den Du aufgerufen hast. Wenn Du die **A-Taste** drückst, kehrst Du zurück zum Modusauswahlbildschirm "Mein Held".



WIE DIE SPIELER GESTEUERT WERDEN



In diesem Abschnitt erklären wir, wie jede einzelne Operation ausgeführt wird. Auf den ersten Blick scheint das recht kompliziert zu sein, aber es ist eigentlich ganz einfach. Im Prinzip bewegst Du den Spieler mit dem **Steuerfeld** und mit der **A-Taste** oder der **B-Taste** kickst Du den Ball. Es ist ratsam, eine gute Technik zu entwickeln, Schritt für Schritt.

Feldbildschirm

Um einen Spieler zu bewegen, benutzt Du das **Steuerfeld**. Hat der Spieler Kontakt mit dem Ball, wird er ihn automatisch behalten, so daß Du mit dieser Operation den Spieler mit dem Ball dribbeln lassen kannst.

Wenn ein gegnerischer Spieler den Ball übernimmt, während Dein Spieler ihn dribbelt, dann wird Dein Spieler - je nach seiner Geschlichkeitsstufe und dem Zeitpunkt Deiner Operation - entweder antäuschen oder dem gegnerischen Spieler ausweichen, ansonsten wird ihm der Ball abgejagt. Wenn sich die beiden Spieler direkt gegenüberstehen, kann der Close-Up-Bildschirm erscheinen.

(1) Kein Ballbesitz

Spieler wechseln (Methode 1)

Operation: Drücke die **B-Taste**, wenn Deine Seite nicht im Ballbesitz ist.

Wenn Du die **B-Taste** drückst, während Deine Seite nicht im Ballbesitz ist, bewegt sich der Cursor zu dem Spieler hin, der dem Ball am nächsten ist. Wenn der vom Cursor angezeigte Spieler vom Bildschirm verschwindet, bewegt sich der Cursor automatisch weiter zu dem Spieler, der dem Ball am nächsten ist.

Spieler wechseln (Methode 2)

Operation: Drücke die **A-Taste**, wenn Deine Seite nicht im Ballbesitz ist.

Wenn Du sowohl das **Steuerfeld** als auch die **A-Taste** drückst, sobald Deine Seite nicht im Ballbesitz ist, bewegt sich der Cursor zu dem Spieler, der in der Richtung des gedrückten **Steuerfeldes** steht. Befindet sich dort kein Spieler, bewegt sich der Cursor nicht.

Zum Torhüter wechseln

Operation: Drücke die **X**-Taste, wenn Deine Seite nicht im Ballbesitz ist.

Wenn Du die **X**-Taste drückst, während Deine Seite nicht im Ballbesitz ist, bewegt sich der Cursor zum Torhüter. Wenn Du die **X**-Taste drückst, während sich der Cursor beim Torwart befindet, bewegt sich der Cursor zu dem Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Das geschieht, wenn Du den Torhüter vorher bei der Einstellung der Optionen auf "MANUAL" gestellt hast. Hast Du für den Torhüter "AUTO" gewählt, bewegt sich der Cursor automatisch.

(2) Ballbesitz - Zuspiel

Langer Ball

Operation: Steuerfeld plus **A**-Taste, mit **L/R**-Taste anschneiden.

Um einen langen Paß auszuführen, stelle mit dem **Steuerfeld** die Richtung ein und drücke dann die **A**-Taste. Wenn Du lange auf die Taste drückst, führt der Spieler einen normalen langen Paß aus, während beim kurzen Drücken der Taste der Ball rollt.

Wenn Du die **L**-Taste oder die **R**-Taste drückst, während Dein Spieler schießt, kannst Du dem Ball auch einen Drall geben. Drücke die **L**-Taste, um nach links zu schneiden und die **R**-Taste, um nach rechts zu schneiden. Wenn Dein Spieler den Ball nur wegrollt, kann er nicht angeschnitten werden.

Suchpaß

Operation: Steuerfeld + **B**-Taste

Um einen Suchpaß auszuführen, steuere mit dem **Steuerfeld** den gewünschten Zielspieler an und drücke gleichzeitig die **B**-Taste. Wenn Du nicht mit dem **Steuerfeld** zielst, wird der Ball zu dem nächsten Spieler abgespielt, der sich in der Richtung befindet, der der erste Spieler zugewandt ist. Wenn sich in der Richtung, auf die das **Steuerfeld** weist, kein Spieler befindet, kannst du den Ball nicht abspielen.

Wenn Du die **B**-Taste zweimal hintereinander drückst, wird der Spieler, der den Ball erhält, ihn sofort wieder in die Richtung abspielen, in die sich der erste Spieler bewegt.

Direkter Paß

Operation: Auf rollenden Ball ausrichten und **Steuerfeld** + **B**-Taste drücken.

Um einen direkten Paß auszuführen, bringst Du Deinen Spieler in Richtung des rollenden Balls und während er rennt, drückst Du die **B**-Taste. Du kannst den Ball direkt abspielen, ohne den Ball erst zu erhalten. Wie bei einem Suchpaß lenkst Du mit dem **Steuerfeld** auf den gewünschten Zielspieler.

(3) Ballbesitz - Kicken

Mitteschuß (wird in der Spielhälfte Deiner Mannschaft zum langen Ball)

Operation: Steuerfeld + **X**-Taste in Deiner Spielhälfte

Wenn Du Dich auf der Seite der anderen Mannschaft befindest, führst Du mit der **X**-Taste einen Ball zur Mitte aus. In Situationen, in denen zum Beispiel Dein Spieler von der Seitenlinie aus den Ball zu einem Mitspieler vor dem Tor abspielen will, so daß der ein Tor schießen kann, ist dieser Schuß sehr nützlich.

Wie in dem Diagramm dargestellt, kannst du einen Ball in die Mitte nur vom Strafraum aus ausführen. Mit dem **Steuerfeld** legst Du die Richtung fest.

Wenn Du den Ball in die Mitte von der Seite Deiner eigenen Mannschaft aus versuchst, wird es ein langer Ball.

Schuß

Operation: Steuerfeld + **Y**-Taste

Wenn Du die **Y**-Taste drückst, schießt Dein Spieler den Ball. Im Gegensatz zu anderen Kicks ist der Schuß immer auf das Tor gerichtet.

Du mußt darauf achten, daß Du nur schießen kannst, wenn sich Dein Spieler auf der Seite der anderen Mannschaft befindet. Wenn Du auf der eigenen Seite schießt, resultiert das in einer Räumung.

(4) Taktik

Direktspiel

Operation: Auf Ball in der Luft ausrichten und **Y**-Taste drücken

Für das Direktspiel richtest Du Dich auf den Ball aus, während er auf Deinen Spieler zufällt und drückst genau zum richtigen Zeitpunkt die **Y**-Taste. Zu den Direktspielaktionen gehören der Volley, der Kopfball und der Hochball. Der Erfolg hängt ab von der Höhe des Balls und vom richtigen Zeitpunkt der Operation. Direktspiel von einem Ball in die Mitte ist ein eindrucksvolles Kunststück, und Du solltest es wirklich beherrschen lernen.

Nachspiel

Operation: **Steuerfeld** + **B**-Taste in der Sekunde, in der Dein Spieler den Ball erhält

Einige Abfangaktionen (bei denen Dein Spieler den Ball mit seinem Körper aufhält) stoppen den Ball vorübergehend, so daß ein anderer Spieler ihn leicht übernehmen kann. In solchen Situationen sind Nachspielaktionen sehr wirkungsvoll.

Sobald Dein Spieler den Ball erhält, betätigst Du gleichzeitig das **Steuerfeld** und die **B**-Taste. Danach kannst Du den abgefangenen Ball direkt in die mit dem **Steuerfeld** zugewiesene Richtung abspielen.

Wenn Du Dich für fortgeschrittenere Techniken interessierst - hier sind zwei zum Üben!

Schuß beim Laufen

Operation: Auf rollenden Ball ausrichten und **Y**-Taste drücken

Um einen Schuß beim Laufen auszuführen, läßt Du Deinen Spieler auf den rollenden Ball zulaufen, und während er läuft, drückst Du die **Y**-Taste. Wie beim normalen Schuß bezieht sich die Schußrichtung auch hier auf das Tor.

Suchpaß vom Direktspiel

Operation: Auf fallenden Ball ausrichten und **Steuerfeld** + (**Y**-Taste + **B**-Taste) betätigen

Wenn Du beim Direktspiel die **Y**-Taste und die **B**-Taste gemeinsam drückst, kannst Du den Ball direkt an einen Mitspieler abspielen. Benutze das **Steuerfeld** zum Zielen.

(5) Verschiedenes

Rutschen

Operation: Die **Y**-Taste drücken, wenn Deine Seite nicht im Ballbesitz ist

Wenn Du nicht im Ballbesitz bist und **Steuerfeld** und **Y**-Taste gleichzeitig drückst, kannst Du in die entsprechende Richtung rutschen und einem gegnerischen Spieler den Ball abnehmen. Du mußt aber beachten, daß eine Rutschaktion nur dann ausgeführt werden kann, wenn die andere Mannschaft den Ball hat. Wenn Dein Spieler eine gefährliche Aktion ausführt, riskiert er es, verwirrt zu werden oder sogar vom Platz geschickt.

Abwehrlinie

Operation: **L**-Taste oder **R**-Taste

Du kannst die gesamte Abwehrlinie durch Drücken der **L**-Taste oder der **R**-Taste verschieben. Mit der **L**-Taste bewegst Du sie nach links, mit der **R**-Taste bewegst Du sie nach rechts. Wenn Du aufhörst, die Taste zu drücken, kehren die Spieler an die normale Linie zurück.

Torhüter

Operation: Wenn der Torhüter auf manuell eingestellt ist

Das **Steuerfeld** wird benutzt, um den Torhüter zu bewegen und den Ball zu halten. Nachdem er einen Ball gehalten hat, kann ihn der Torhüter ins Spiel kicken oder mit der **X**-Taste einwerfen, und zwar in eine von drei Richtungen: nach oben, nach unten oder geradeaus.



Nahaufnahme-Bildschirm



Wenn sich beim Tackling zwei Spieler gegenüberstehen, erscheint der Nahaufnahme-Bildschirm.

Wenn Dein Spieler den Ball hat (der Angreifer ist), mußt Du mit dem **Steuerfeld** die Richtung angeben, in der Dein Spieler ausweichen soll. Wenn Dein Spieler den Ball blockiert (der Verteidiger ist), mußt Du erraten, in welche Richtung der andere Spieler ausweichen wird, und Du mußt das **Steuerfeld** entsprechend einsetzen. Du solltest beachten, wenn Du die Richtung festlegst, wird der Name des Spielers rot unterstrichen.

Regeln

- 1 Wenn Angreifer und Verteidiger sich in dieselbe Richtung bewegen, gewinnt der Verteidiger und bekommt den Ball. Wenn Angreifer und Verteidiger sich in unterschiedliche Richtungen bewegen, bekommt der Verteidiger den Ball nicht.
- 2 Wenn Du die Richtung nicht in einer bestimmten Zeit festlegst, wird Dein Spieler nicht aktiv, und Du verlierst das Tackling.

Spielfolg

Wenn sich auf dem Feld zwei Spieler gegenüberstehen, wechselt der Bildschirm zur Nahaufnahme. Du mußt Dich sofort entscheiden, in welche Richtung sich der andere Spieler bewegen wird.

Wähle die Richtung mit dem **Steuerfeld** aus. Jeder der Spieler kann sich in bezug auf den Bildschirm in drei Richtungen bewegen: rechts, links oder geradeaus.

Sobald Du die Richtung ausgewählt hast, legst Du sie durch Drücken der **A**-Taste fest. Wenn Du es richtig machst, bekommst Du durch geschicktes Manövrieren den Ball!

Nun schaltet der Bildschirm von Nahaufnahme zurück zum Feldbildschirm. Jetzt kannst Du mit dem Ball dribbeln, ihn abspielen oder damit tun, was Du möchtest!



Elfmeterschießen



Wenn die Verlängerung eines Spiels keine Entscheidung herbeigeführt hat, kommt es zum Elfmeterschießen. Ein Strafstoß nach einem Foul wird auf dem Feldbildschirm dargestellt, das Elfmeterschießen jedoch wird auf dem speziellen Elfmeterbildschirm gezeigt.

Dieser Bildschirm erscheint auch, wenn Du "PK vs COM" oder "PK vs 2P" im OPTIONS-Modus auswählst.

Schütze

Du zielst den Schuß mit dem **Steuerfeld** und kickst mit der **A**-, **B**-, **X**- oder **Y**-Taste. Wie das Diagramm zeigt, bezieht sich die mit dem **Steuerfeld** ausgewählte Richtung auf das Tor.

- 1 Du kannst die Schußrichtung einstellen, indem Du vor dem Abschluß das **Steuerfeld** gedrückt hältst.
- 2 Wenn Du in dem Moment, in dem der Spieler Anlauf nimmt und den Ball abschießt, noch einmal die Abschluß Taste drückst, kannst Du die Schußweite verlängern.

Torhüter

Damit der Torhüter den Ball hält, zielst Du mit dem **Steuerfeld** und drückst dann die **A**-, **B**-, **X**- oder **Y**-Taste. Wie oben bezieht sich die mit dem **Steuerfeld** ausgewählte Richtung auf das Tor.

- 1 Der Torhüter kann nicht hechten, bevor der Schütze den Ball abspielt hat.
- 2 Es ist sehr schwierig, einen langen Ball zu halten, wenn man nicht den exakten Zeitpunkt wählt.



Wenn der Ball im Aus ist

- (1) Wenn ein Spiel unterbrochen wird, ist der Ball "im Aus". Die Regeln zum Fortführen des Spiels und die dafür erforderlichen Operationen sind unterschiedlich und hängen davon ab, wie es zur Unterbrechung des Spiels gekommen ist.

Einwurf

Ist der Ball über die Seitenlinie geraten, muß die Seite, die ihn nicht über die Linie geschossen hat, ihn wieder ins Spiel werfen.

Hinweis: Auch wenn der Einwurf direkt zu einem Tor führt, zählt es nicht für das Spielergebnis.

Wähle mit dem **Steuerfeld** eine Richtung oder einen Spieler, zu dem geworfen werden soll.

Mit der **B**-Taste wird der Ball sauber zu dem Spieler abgespielt, auf den der Cursor zeigt.

Mit der **A**-Taste oder der **Y**-Taste wird der Ball in diese Richtung geworfen (er muß den Zielspieler nicht unbedingt erreichen).

Mit der **X**-Taste führst Du einen weiten Einwurf in Tornähe aus.

Du mußt, je nach der vorliegenden Situation entscheiden, welche Taste Du am besten benutzt.

Eckstoß

Hat die verteidigende Seite den Ball hinter die Torlinie geschossen, so bringt ihn die angreifende Seite mit einem Eckstoß wieder ins Spiel.

Führe die Ecke mit einer der Methoden aus, die im Abschnitt Die Spieler steuern beschrieben werden. Lege die Richtung und den Abschlußpunkt fest und schneide den Ball, falls nötig, an. Dann drückst Du zum Abschluß die **A**-Taste.

Abstoß vom Tor

Hat die angreifende Seite den Ball über die Torlinie hinweggeschossen, muß der Torhüter der verteidigenden Seite den Ball aus dem Torbereich wieder ins Spiel bringen. Selbst wenn das zu einem Direkttor führt, zählt es nicht für das Ergebnis des Spiels.

Wähle die Richtung (3 mögliche Richtungen) und drücke zum Abschluß die **A**-Taste.

(2) Freistoß

Wenn eine Seite den Ball ins Abseits schießt oder ein Foul zu verantworten hat, so bringt die andere Seite den Ball mit einem Freistoß wieder ins Spiel. Im Falle eines Abseits hat die andere Seite einen indirekten Freistoß (selbst wenn der zum Direkttor führt, zählt es nicht für das Ergebnis des Spiels). In allen anderen Fällen hat die andere Seite einen direkten Freistoß (und wenn dieser zu einem Tor führt, so zählt es für das Spielergebnis).

Lege mit dem **Steuerfeld** die Richtung und den Abschlußpunkt fest. Schneide den Ball mit der **A**-Taste an.

Strafstoß

Hat die verteidigende Seite im Strafraum ein Foul zu verantworten, kriegt die angreifende Seite einen Strafstoß und kann versuchen, ein Direkttor zu erzielen. Lege mit dem **Steuerfeld** die Richtung für den Schützen und den Torhüter fest und aktiviere sie mit der **A**-, **B**-, **X**- oder **Y**-Taste.

Wenn Du einen Einwurf, einen Eckball oder einen Abstoß vom Tor ausführen möchtest, kannst Du die **AUSWAHL**-Taste drücken. Der Bildschirm ändert sich und Du kannst den Spieler, die Position oder sogar die Aufstellung verändern. Das Verfahren ist das gleiche wie beim Starten eines Spiels. Wenn Du fertig bist, wählst Du "EXIT" und drückst die **A**-Taste. Hinweis: Du kannst während eines Spiels bis zu drei Auswechslungen vornehmen.



Foul und Abseits

Ein Foul ist eine unfaire oder gefährliche Handlung während eines Spiels.

Wenn eine Seite foul't, bekommt die andere Seite einen Freistoß. Je nachdem, wie schlimm das Foul war, kann der Spieler auch eine Gelbe Karte (eine Verwarnung) oder eine Rote Karte (die Anweisung, aus dem Match auszuschneiden) erhalten.

Gelbe Karte

Diese wird vor allem dann gezeigt, wenn ein Spieler einen anderen Spieler in einem Winkel von hinten angegriffen hat.

Rote Karte

Diese wird vor allem dann gezeigt, wenn ein Spieler einen anderen Spieler direkt von hinten angegriffen hat. Wenn ein Spieler die zweite Gelbe Karte erhält, wird er automatisch vom Feld geschickt.

Gültigkeit

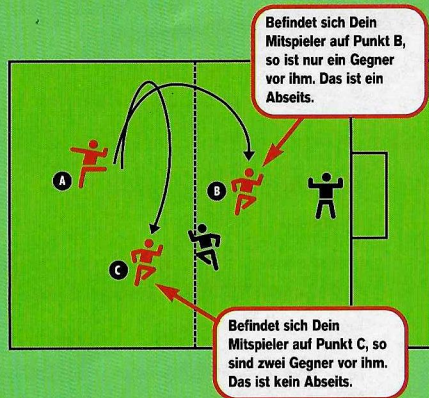
In 90 Minuten ist eine Gelbe Karte nur für das jeweilige Spiel gültig und wird um nächsten Spiel gelöscht.

Kartenanzeige

Erhaltene Karten werden neben dem Namen des Spielers auf dem Feldbildschirm und dem Spieler-Ersatz-Bildschirm angezeigt.

Abseits

Wenn Deine Seite in der Spielfeldhälfte der anderen Seite angreift und Du versuchst, den Ball zu einem Spieler abzuspielen, vor dem sich nur ein gegnerischer Spieler befindet, dann hast Du ein Abseits verursacht. Die andere Seite bekommt einen indirekten Freistoß, um das Spiel fortzusetzen.



So spielt man Minispiele

Es stehen wahlweise zwei Minispiele für Dich zur Verfügung: Save GK! (Torwart, halte!) und Penalty Shoot-Out (Elfmeterschießen).

Das Elfmeterschießen wird genauso gespielt wie das Elfmeterschießen nach Verlängerung.

Torwart, halte!



- 1 Auf dem Einführungsbildschirm kannst Du die Auswahl mit dem Steuerfeld ändern. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, drückst Du die A-, B-, X- oder Y-Taste.
- 2 Mit dem Steuerfeld oder der L-Taste wählst Du den Schwierigkeitsgrad aus und startest das Spiel mit der A-, B-, X-, Y- oder R-Taste.
- 3 Wenn das Spiel beginnt, mußt Du den Torwart steuern und so viele Bälle wie möglich halten. Wenn Du drei Tore durchläßt, ist das Spiel vorbei.
- 4 Wenn Du eine hohe Punktzahl erreichst, kannst Du den Namen Deines Spielers eingeben. Wähle mit dem Steuerfeld die Buchstaben aus und gib sie dann mit der A-, B-, X- oder Y-Taste ein.

Steuerung beim Minispiel

Nach links bewegen **Steuerfeld** oder **L-Taste**

Nach rechts bewegen **A-, B-, X-, Y-** oder **R-Taste**

Schwierigkeitsgrad

G1 (hoch)

In diesem Modus wird der Ball immer schneller, und es gibt keine obere Grenze für die Ballgeschwindigkeit.

G2 (niedrig)

In diesem Modus gibt es einen gleichförmigen Zyklus, und der Ball kehrt zu seiner Ausgangsgeschwindigkeit zurück.

TM & © 1995 Namco Ltd. Alle Rechte vorbehalten.