SNSP- ADSP-EUR

DINO DINI'S SOCCER

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informa
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

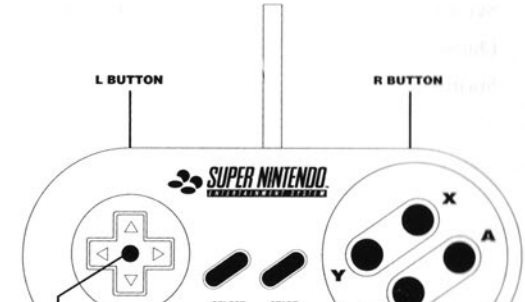
CONTENTS

EPILEPSY WARNING

Warning: Read before using your Super Nintendo Entertainment System. A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to these light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you or anyone in your family has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

Starting Up

1. Connect your SNES according to the manufacturer's instructions and make sure that the power is off. Plug in your joypad (or both if you have two).
2. Insert the Dino Dini's Soccer™ cartridge into the machine with its label facing towards you and press firmly down.
3. Turn the power switch ON. After a few seconds the title screen will appear. When the Dino Dini's Soccer™ intro screen is shown you are ready to play. Important: If the title screen does not appear, turn the power switch to OFF immediately. Check to make sure that your system is set up correctly, that the TV is turned to the right channel and that the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch to ON again. Always make sure that the console is turned OFF when inserting or removing your cartridge.



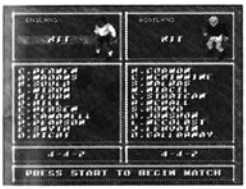
INTRODUCTION

It's regularly watched or played by billions around the globe, it has its own superstars and its own language, it's the most popular sport on earth - it's football. And now you can take part in the thrill and excitement of this great sport on your SNES.

Dino Dini's Soccer™ captures the spirit and the feeling of soccer. It's packed full of features which make this the most realistic football simulation ever. You can play in league, world cup or friendly matches against your friends or the console. You can play in a huge variety of playing conditions against the most famous teams in the world (oh and England's in there too).

Dino Dini's Soccer has been designed to be played by every standard of player. If you're new to the game then you can play against amateurs, but if you fancy yourself as a Stoichkov then have a crack against one of the professional teams. Whatever your ability you're going to love Dino Dini's Soccer™ And remember - it's a game of two halves.

QUICK START



To get straight into the game, press any button when the title screen appears and choose the Friendly option from the main menu. Now click on either Human Vs Computer or Human Vs Human depending on whether you want to play against the console or against a mate. Now pick two teams by clicking any button on the team names. Now press the Start button to begin the match.

FOOTBALL RULES

Football (or soccer as it's also known) is played between two teams of 11 players each (plus two substitutes). One player on each side is a goal keeper and this is the only player who is allowed to use his hands during play. The goalkeeper's job is to defend the goal from the opposing team who will attempt to knock the ball past them and into the net.

The other players on the side kick, head, chest and pass the ball to each other in an attempt to knock the ball into the opponents goal. There are three kinds of player:
Defenders: Their role is to defend their goal by stopping the opposing team from shooting at the goal.
Midfielders: These players play in the middle area of the field, but can also defend or attack depending on the position of the football.
Forwards: These are your attacking players. They will try to score a goal, as will the other players if they get a chance.
Referee: Alright, so he's not a player, but if you do anything naughty (like getting Scotland through to the finals) he'll give you a right ear bashing.

Players can get possession of the ball by tackling members of the opposing team. If the tackle is dirty (usually because the other person has crashed to the floor) then a free kick may be awarded. If this foul takes place in a penalty area then a penalty will be awarded. If the foul isn't very serious a player will be warned, if it is slightly serious then they will get a yellow card and if it is very serious they will receive a red card and be sent off the pitch.

If the defending team knock the ball out of play over their own goal line then a corner is awarded. The ball is kicked back into play by the attacking team from within this small area. There is no off-side rule within Dino Dini's Soccer as this would detract from the flow and playability of the game.

Should the ball go off the side of the pitch, a throw-in will be awarded to the opposing side. Each match kicks off from the centre circle at the start of each half and whenever a goal is scored. Teams swap ends at half time. At full time, the team with the most goals scored, wins.

HOW TO GET AROUND DINO DINI'S SOCCER

Start Button - Pauses a match. Start button again to continue.
X button - Long pass.
Y button - Short pass.
A button - Long kick.
B button - Short kick.

Select button & A button - Repositions the radar.
Select button & B button - Calls up the substitutions screen.
Select button & X button - Changes radar size or turns it off.
Select button & Y button - Positions score line at top or bottom of screen.

R button & Select button & A button - Switches between three aftertouch settings.
R button & Select button & B button - Turns the clock on, off and to automatic.
R button & Select button & X button - Turns the time bar on, off and to automatic.
R button & Select button & Y button - Changes tactics.

L button & Select button & B button - Triggers a replay.
L button & Select button & X button - Switches between directional or rotational shots.

TAKE CONTROL

On the face of it, Dino Dini's Soccer is a simple game. However there are many subtleties to the gameplay which you'll need to familiarise yourself with. If you take the time to learn all the special moves you'll be able to take on all comers and who knows, perhaps even win the world cup!

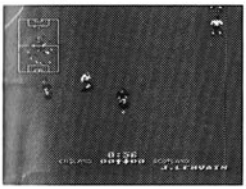
Controlling a player

Dino Dini's Soccer uses a combination of console and player control for human controlled teams. This means that while you're controlling a player, the others will be marking other players, making runs up the pitch, defending and tackling the other team's players - all according to the tactics which you have chosen.

The console will automatically give you control of the player nearest the ball. As soon as a player on your team gets possession of the ball you are given control of him. This means that you command the plays, the shots, the passes and the defence - you can be as ball greedy as you want.

The level of control you have over the ball depends entirely on the level you have set the game to. You can set the level of ball control by choosing Options from the main menu and then Misc. There are four settings - Novice, Amateur, Expert and Professional. At Amateur setting, the ball 'sticks' to the player's boot, while on Professional, the ball will run ahead of the player as he runs up the pitch.

Running with the ball



Again, this depends on which level you have the game set to. On the Novice level you can run and change direction as often as you want and the ball will remain stuck to your player's boot (unless you get tackled of course). However on the harder settings, you need to carefully change direction by getting on the other side of the ball. On the intermediate settings, you'll lose control of the ball if you change direction too suddenly.

Passing the ball

There are two main methods of passing the ball. Firstly you can perform a pass directly to a player. To do this press the B button for a short pass and the A button for a long pass. Alternatively, you can judge where your players are from the scanner and kick the ball in their general direction. The Y button performs a short kick and the X button performs a long kick.

Tackling

To tackle someone, get in close and press any of the coloured buttons. Your player will slide towards the player who has the ball and if the tackle is successful you will have the ball. If you tackle from behind you risk giving away a free kick, a penalty or being booked and even sent off - so beware.

Shooting

When you're near to the goal you can shoot by pressing any of the buttons. Obviously, if you're outside the penalty area then a long kick will have to be used, but if you're in close a short kick will suffice - you may even be able to 'walk' the ball home.

Turning 180 degrees

As with running with the ball, this depends upon which difficulty setting you have chosen. On the easiest level you can easily turn around with no loss of ball control, on later levels, you'll need to run to the other side of the ball and then run back down the pitch.

Throw-ins

If the ball goes out of play on the sides of the pitch then the opposing side get a throw-in. To control the distance of the throw, use the L and R buttons. The line shows the distance of the throw. To change the direction of the throw, use the joypad to move the line left and right. When you're happy, press the Y button to throw the ball.

Corners

If the defending side knock the ball out of play behind their goal line, a corner will be given. To modify the length of this shot, use the L and R buttons - the line shows where the ball will end up when kicked. Use the joypad to move the line left and right in order to target the right player. When you're happy hit the Y button to kick the ball.

Swerve

Depending on the control method you choose from the options screen - the ball can be swerved as it is kicked. This is a very good way of eluding a goalie or getting a pass through. To swerve the ball, hit the key combination you have chosen just after you hit the ball.

Note: You can change your control methods for swerve during a match by holding down the R & Select & A buttons.

Lob and power

Lobbing the ball means kicking it in the air rather than along the ground. This is obviously a good way of getting a ball past attacking players without them intercepting it. Again, the key combination used to effect the strength and height of the ball is selected under Aftertouch on the Options screen.

Free Kicks and Penalties

On Free kicks and Penalties , a line to show the path of the ball appears. You will be able to move the line around, change the height and length of the line, but if the line is able to touch the goal, it will be moved either to the left or the right. This will mean you will have to get the timing correct for any direct shots on goal.

Pitch Orientation

Dino Dini's Soccer can be played either horizontally or vertically - or in other words up and down or from left to right. You'll have to experiment to find out which your prefer, but to change orientation choose Pitch from the Options menu and switch Orientation between 'Hori' and 'Vert'.

Duration and Skill

You can set the duration of a game anywhere between two and twenty minutes. To do this choose Misc from the Options menu and click any button on Match Duration. To change the skill level (and whether or not the ball's glued to your player's feet) click on Ball Control. Of course this doesn't take into account any extra time which the referee might add as injury time.

Substitutions

At any time during a match you can request a substitution. To do this press the Select and B buttons together. Move the joypad up and down to the player you'd like to take off the field and then press the Y button. Then pick the player you want to bring on and press the Y button. When the ball is next out of play your players will be substituted.

Tactics

Tactical play is an important part of any match (unless of course you're Columbia in which case a selection of really crap haircuts is more important) and you'll often need to change those tactics during a match.

To change tactics during a match, hold down the R, Select and Y buttons at the same time. You can now cycle through the eight possible tactical formations.

Injuries

When a player is under your control, a bar will appear above the player -this indicates his current state of health. If a player gets injured, this bar will start to turn clear, when it's completely clear the player will have to leave the pitch and be substituted.

QUICK GAMES

If you don't want to take part in a tournament and fancy a quick and simple game of footy with a mate or against the console then choose Friendly from the main menu. Now choose whether you want to play the console or a mate and click any button. You can now choose the two teams you'd like to use.

You can modify the kit now, by pressing the Y button. Move the joypad down and you can change the positions of your players. To do this, select the first player by hitting the Y button over his name and then do the same on the second. These two players will swap places.

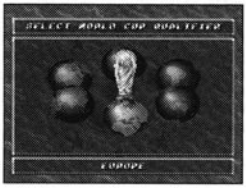
Press the joypad down again and you can change your initial tactics. Simply click on the Y button to cycle through the eight possible options. When you're happy, press the Start button to begin.

WORLD CUP

The world cup is the biggest tournament in the football calendar. Every four years the best football teams in the world get together and battle for a rather fetching trophy at locations all over the world. You can try your hand at capturing this coveted trophy by steering a team through the qualifying heats and into the final. Have you got what it takes to be a world champion?

To play in a world cup tournament, choose the Leagues icon option from the main menu and the World Cup icon option.

Qualifying



There are two options here - you can either pick a team to take through the competition from start to finish or simply pick one that has already qualified. If you decide to skip straight to the finals, skip to the next section (The Draw). To pick teams for qualification simply move down the list of 99 countries are press the A button over any team you want to be human controlled. All the other teams are console controlled.

You can now pick which qualification group to play. All the continents (that's South America, Oceania, Europe, Asia, Africa and America) have teams seeking qualification, even if you haven't nominated any teams from these areas for human control. To complete one of these groups, rotate the globes to pick where to start.

The first group listing for that continent will now appear - to move between groups use the L and R buttons. If any of these teams are human controlled then they will be played from start to finish. If two console controlled teams meet, then you can either watch the match or tell the console to skip to the next game.

Once all the continental qualification rounds have been completed, the game moves into the finals.

The draw

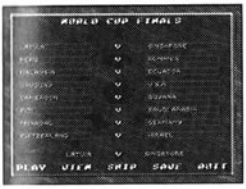
The finals of the world cup are played in a serious of groups which are picked at random. The object here is to finish either first or second in a group to go through to the next stage of the competition. To view all the groups, use the L and R buttons. To play the games from a particular group just click on the B button.

Pick your teams

As we mentioned earlier, up to 99 people can take part in the World Cup tournament. What's more, each person can control as many teams as they want. For instance, you may want to choose two teams each - one a strong side and the other a weak team.

To nominate teams for players each of your friends should either pick their teams or draw them out of a hat. You'll also need both joypads to do this because two human players will undoubtedly meet in a match.

The finals



The process here is very similar to the qualification rounds. Two teams can qualify from each group - these teams going forward to the next round. Once the final group has been resolved you can move onto the next round. If you've skipped the qualifiers and gone straight to the finals then you can press the L and R buttons for a random selection of 16 teams. To make any of these player controlled just press the Y button over the team's name.

The draw for this round is automatic. When all the games have been completed the victorious sides can go through to the quarter-finals, then the semi-finals and finally the cup final.

CHAMPIONSHIPS

There are three pre-programmed championships within Dino Dini's Soccer. These are the European, the South American and the African Championships. The players from each of these regions play very different kinds of football, so it's a good challenge to try and do well in each. The ultimate test is to win all three cups - just how good are you?

Championship Play

Choose Leagues icon from the main menu and then Championships icon. Now pick the teams you'd like to play (you'll need at least 16) by clicking the Y button on the teams. When you're happy press the Start button.

You'll now be able to scroll through the group listings by using the L and R buttons. To start a group press the Y button and you'll then be able to play, view or skip the matches just like the world cup.

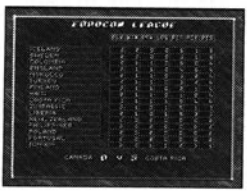
THE LEAGUE

Of course you don't have to play in a tournament - there's always the league. To play in a league, choose Custom Tournaments from the main menu and then Custom League.

You should now pick how many players you'd like to be involved. If you want, every one of the 99 world teams can be involved in the league. To include a team and to determine whether it is going to be console or player controlled, simply click the Y button over the team's name.

When you've chosen all the teams hit the Start button and you'll be presented with a table listing all the teams. The scoreboard lists how each team are doing, with the games played, won, drawn and lost and the points for, against and in total from left to right.

League Play



In league play you get two points for a win, one for a draw and none for a loss (although you can change this if you want). Therefore you don't have to win all your matches to come top of the league - it's entirely feasible to get there by drawing and scoring lots of goals.

CUSTOMISING

As you play different games with Dino Dini's Soccer you may well find that you want to modify the teams. This section of the game enables you to change a team's squad and therefore, the way in which they play. By experimenting with the teams you can build up your own world class contenders.

Choose the Custom teams icon option from the main menu and then choose Customise a Team. As you can see, there's room for six custom teams, so let's pick an empty slot. You should now choose the team you'd like to change. To do this click the Y button on any team.

To change your team's opening tactics, just use the L and R buttons to cycle through the eight options. The players on the pitch will show you how the formation looks.

The large box on the left gives details on the abilities of the members of the team, the box at top right lists all those team members and the box at bottom right enables you to modify everything to do with the team. By way of example, let's look at the England squad.

The first person in the squad is the goalie (G Peamen in this case). Press the Select button and the pitch at the bottom will be replaced by your selection options. Highlight the words 'Names and Players' and press the Y button. Move the joypad up and down to pick the person whose name you'd like to change and press the Y button. You can now spell out the new name by using the alphabet at bottom right. When you're happy with the name click on 'End'. To change this person's position use the L and R buttons to move from Goalie, to Defence, Mid and Attack. When you're happy click on the X button.

Now move the joypad down to Colours and Strips and click the Y button. To change any of these variables use the joypad to move up and down and then use left and right to modify them. When you're happy, hit the X button.

If you're not happy with a particular player's skills then click on the Randomise option. You can carry on doing this until you're happy - but remember, you improve one skill to the detriment of another.

You can reset all these change by clicking on the Undo option or save them to battery backed RAM by clicking on SAVE. When you're happy, click on EXIT.

HINTS AND TIPS

- Learn all the different tactics by experimenting on the pitch. If you're a goal down, it makes sense to go on the offensive. Learn where your players are going to be for each different tactic.
- Instead of just sprinting up the field with the ball, try using the X button and Y buttons to pass rather than kick the ball. This enables you to play fast, fluid passing football.
- Generally speaking, if you can't pronounce a team's name, they probably won't be much use on the pitch.
- Change your tactics fast and often, when you've got a goal kick, switch to an offensive tactic with four or five players up front. When they've got a goal kick, try a defensive tactic.
- Resist chanting "One nil, one nil" when you're in the lead, because your opposition is bound to get an equaliser moments later. And they'll let you know it.
- As much as you might enjoy Dino Dini's Soccer, don't get your hair cut like a Brazilian player's or all your mates will laugh at you.

HANDLING THIS CARTRIDGE

For proper usage

- Do not immerse in water.
- Do not bend
- Do not subject to any violent impact. Even if you do lose a match.
- Do not expose to direct sunlight.
- Do not damage or disfigure.
- Do not place near any high temperature source.
- Do not expose to thinner, benzene etc.
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped is soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

  Warning: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

CREDIT

© 199

Based

Progra

Produ

Proje

Grapl

Desig

Mich

Audi

Man

Man

UK

LIM

This

This

CREDITS

Based on a game designed by Dino Dini
Programming: Andi Smithers , Ashley Finney
Producer: Michael Merren, Mat Sneap, Mark Hetherington
Project Manager: Dave Miller
Graphics: Colin Garret, Matt Dixon, Nigel Bently, Steve Benser, Andy Bee
Design: Andi Smithers, Ashley Finney, Mat Sneap, Mark Hetherington, Michael Merren
Audio: Steve Duckworth, Neil Baldwin
Manual layout by: Red Cloud
Manual written by: Andy 'Hutch' Hutchinson
UK Production: Robert McGrath, Catherine Spratt

LIMITED WARRANTY

This product is guaranteed for a period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

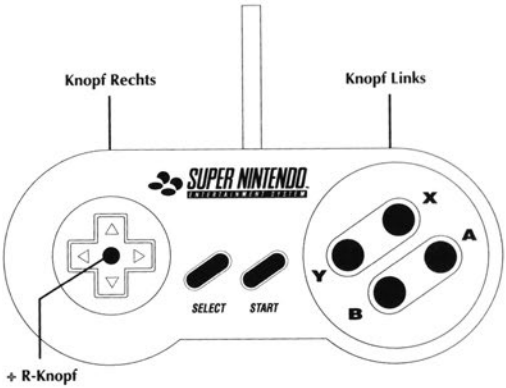
EPILEPSIE-WARNUNG

Achtung: Vor Gebrauch des Super Nintendo-Videospiel-Systems gut durchlesen! Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmten Licht- oder Hintergrundmustern auf dem Fernsehbildschirm ausgesetzt sind oder wenn sie Videospiele betreiben. Unter bestimmten Voraussetzungen können nicht erkannte Symptome von Epilepsie auch bei Spielern auftreten, die zuvor noch nie einen Anfall hatten. Sollten Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder zu Epilepsie neigen, konsultieren Sie vor dem Spiel unbedingt Ihren Arzt. Falls bei Ihnen folgenden Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen oder Krämpfe, auftreten, so brechen Sie das Spiel SOFORT ab, und suchen Sie einen Arzt auf.

SPIELSTART

1. Schließen Sie Ihr SNES gemäß den Anweisungen des Herstellers an, und vergewissern Sie sich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist. Schließen Sie Ihr Joypad (bzw. beide Joypads) an.
2. Stecken Sie das *Dino Dini's Soccer*™-Modul mit der Beschriftung nach oben in das Gerät, und drücken Sie es fest nach unten.
3. Schalten Sie das Gerät EIN. Nach wenigen Sekunden erscheint der Titelbildschirm. Wenn der *Dino Dini's Soccer*™-Einleitungsbildschirm erscheint, kann das Spiel beginnen.

Achtung: Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät sofort AUS. Überprüfen Sie, ob das System korrekt angeschlossen, das Fernsehgerät auf den richtigen Kanal eingestellt ist und das Modul richtig eingesteckt wurde. Schalten Sie dann das Gerät erneut EIN. Vergewissern Sie sich immer, daß die Konsole AUSGESCHALTET ist, wenn Sie das Modul in das Gerät einstecken oder entfernen.



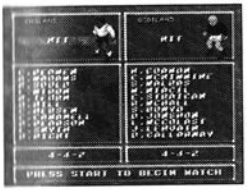
EINLEITUNG

Dieses Spiel wird von Millionen Menschen auf der ganzen Erde gesehen und gespielt, es hat seine eigenen Superstars und sogar seine ganz eigene Sprache, es ist das beliebteste Spiel der Welt, es ist.... Fußball!! Jetzt haben Sie die Möglichkeit, die Faszination und die Spannung dieses großen Sports auf Ihrem SNES zu erleben.

Dino Dini's Soccer™ ist es gelungen, das Erlebnis Fußball mit seinem einzigartigen Spielgeist zu bannen. Durch eine Reihe von besonderen Spielmerkmalen ist dies die realistischste Fußballsimulation, die es je gab. Sie können in der Liga, der Weltmeisterschaft oder Freundschaftsspielen gegen Ihre Freunde oder die Konsole spielen. Wählen Sie dabei zwischen einer Vielzahl von Spielbedingungen gegen die berühmtesten Mannschaften der Welt (ach ja, und England ist auch dabei).

Dino Dini's Soccer™ ist eine Fußballsimulation für alle Arten von Spielern. Wenn Sie ein Neuling sind, können Sie gegen Amateure spielen, aber wenn Sie sich eher wie ein zweiter Stoitschkow fühlen, dann treten Sie doch gegen eine der Top-Profi-Mannschaften an. Ganz gleich, wie gut Sie auch sind, Sie werden von *Dino Dini's Soccer™* begeistert sein! Und denken Sie daran, der Sieger steht immer erst nach 90 Minuten fest.

SCHNELLSTART



Um direkt ins Spiel einzusteigen, drücken Sie einen beliebigen Knopf, wenn der Titelbildschirm erscheint, und wählen Sie die Option "Friendly" (Freundschaftsspiel) vom Menü. Klicken Sie nun entweder "Human vs Computer" (Spieler gegen Computer) oder "Human vs Human" (Zwei Spieler) an, je nachdem, ob Sie allein oder zu zweit spielen möchten. Drücken Sie dann START, um das Spiel zu beginnen.

FUSSBALLREGELN

Fußball wird von zwei Mannschaften zu je 11 Spielern (und zwei Ersatzmännern) gespielt. In jeder Mannschaft gibt es einen Torwart, der als einziger den Ball mit der Hand berühren darf. Die Aufgabe des Torwartes besteht darin, das Tor vor der gegnerischen Mannschaft zu verteidigen. Diese wird versuchen, den Ball am Torwart vorbei ins Netz zu spielen.
Die restlichen Spieler der Mannschaft spielen sich den Ball mit dem Fuß, dem Kopf oder der Brust gegenseitig zu und versuchen, den Ball ins gegnerische Tor zu befördern. Es gibt drei Arten von Spielern:

Verteidiger: Ihre Aufgabe ist es, ihr Tor zu verteidigen, indem sie die gegnerische Mannschaft davon abhalten, auf dieses zu schießen.

Mittelfeldspieler: Diese Spieler befinden sich in der Mitte des Spielfelds und verteidigen oder greifen an, je nachdem, wo sich der Ball gerade befindet.

Stürmer: Diese Spieler sind die angreifenden Spieler. Sie versuchen ein Tor zu schießen, genauso wie die anderen Spieler, wenn sie eine Gelegenheit dazu erhalten.

Schiedsrichter: Er ist zwar wahrhaftig kein Spieler, aber wenn Sie irgend etwas Ungezogenes tun (wie zum Beispiel Schottland ins Finale zu bringen), wird er Ihnen schon Manieren beibringen.

Ein Spieler kann sich den Ball aneignen, indem er einen Spieler der anderen Mannschaft angreift und ihm den Ball abnimmt. Wenn der Angriff nicht ganz fair abgelaufen ist (meistens fällt dann der Gegenspieler zu Boden), wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoß zugesprochen. Findet das Foul im Strafraum statt, dann bekommt die Mannschaft des gefoulten Spielers einen Elfmeter. Begeht ein Spieler ein leichtes Foul, wird er verwarnt, begeht er ein schlimmes Foul, bekommt er die gelbe Karte, und für ein hartes Foul, gibt es die rote Karte, d.h. der Spieler wird vom Platz geschickt.

Schießt die verteidigende Mannschaft den Ball über ihre eigene Torlinie ins Aus, bekommt die andere Mannschaft einen Eckstoß. Dann wird der Ball von der Eckfahne aus weiter gespielt. In *Dino Dini's Soccer* gibt es keine Abseitsregelung, da dies die Spielbarkeit und den Spielfluß stören würde.

Wenn der Ball über die Seitenlinie ins Aus geschossen wird, erhält die andere Mannschaft einen Einwurf. Zu Beginn jeder Halbzeit und nach einem Torschuß erfolgt ein Abstoß vom Mittelkreis. Nach der ersten Spielhälfte wechseln die beiden Mannschaften die Seiten. Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Tore geschossen hat.

WIE MAN SICH DURCH DINO DINI'S SOCCER BEWEGT

START	Spielpause. Noch einmal drücken, um das Spiel fortzusetzen.
Knopf X	Langer Paß
Knopf Y	Kurzer Paß
Knopf A	Weiter Schuß
Knopf B	Kurzer Schuß

SELECT & Knopf A	Wechselt die Radareinstellung
SELECT & Knopf B	Ruft den Ersatzspieler-Bildschirm auf
SELECT & Knopf X	Ändert die Radargröße oder stellt das Radar aus
SELECT & Knopf Y	Versetzt die Anzeigen-Zeile an den oberen oder unteren Bildschirmrand.

Knopf Rechts & SELECT & Knopf A	Wechselt zwischen drei "Aftertouch"-Einstellungen
Knopf Rechts & SELECT & Knopf B	Schaltet die Uhr ein, aus und auf Automatik
Knopf Rechts & SELECT & Knopf X	Schaltet die Zeitleiste ein, aus und auf Automatik
Knopf Rechts & SELECT & Knopf Y	Wechselt die Taktik

Knopf Links & SELECT & Knopf B	Leitet eine Wiederholung ein
Knopf Links & SELECT & Knopf X	Schaltet zwischen Richtungs- oder Drehungsschüssen um

SPIELSTEUERUNG

Dino Dini's Soccer ist eigentlich ein recht einfaches Spiel. Es gibt allerdings einige Spielfeinheiten, mit denen Sie sich vertraut machen sollten. Wenn Sie alle Spezialtechniken erlernen, sind Sie in der Lage, mit jeder beliebigen Mannschaft fertigzuwerden und sich vielleicht sogar den Weltmeistertitel zu holen!

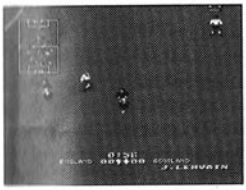
Die Steuerung eines Spielers

Wenn Sie in *Dino Dini's Soccer* eine Mannschaft übernehmen, wird diese sowohl von Ihnen als auch vom Computer gesteuert, d.h. während Sie einen Spieler steuern, kümmern sich die restlichen Spieler Ihrer Mannschaft um die Deckung der Gegenspieler, rennen über das Spielfeld, verteidigen oder greifen an, abhängig von der Taktik, die Sie gewählt haben.

Der Computer gibt Ihnen automatisch die Steuerung des Spielers, der sich am nächsten am Ball befindet. Wenn ein Spieler Ihrer Mannschaft die Ballkontrolle bekommt, übernehmen Sie automatisch dessen Steuerung. Sie kontrollieren also die Spielzüge, die Schüsse, die Pässe und die Verteidigung - jagen Sie ruhig jedem Ball hinterher.

Wieviel Kontrolle Sie über den Ball haben, hängt vom Level ab, auf den Sie das Spiel eingestellt haben. Sie wählen das Maß an Kontrolle über den Ball, indem Sie auf dem Hauptmenü zunächst "Options" (Optionen) und dann "Misc." (Verschiedenes) wählen. Es gibt vier Einstellungen - Novice (Anfänger), Amateur, Expert (Experte) und Professional (Profi). Bei der Amateureinstellung "klebt" der Ball am Fuß des Spielers, während er bei Profis vor dem laufenden Spieler her rollt.

Laufen mit dem Ball



Auch hier verhält sich das Spiel je nach gewählter Einstellung unterschiedlich. Als Anfänger können Sie nach Herzenslust laufen und die Richtung wechseln. Der Ball bleibt dabei immer an Ihrem Schuh kleben (es sie denn, Sie verlieren ein Tackling). Je schwieriger jedoch die gewählte Einstellung, um so sorgfältiger müssen Sie bei Richtungswechseln darauf achten, rechtzeitig auf die andere Seite des Balls zu gelangen. Selbst bei den mittleren Einstellungen können Sie schon den Ball verlieren, wenn Sie die Richtung zu schnell wechseln.

Passe spielen

Es gibt zwei Arten von Pässen. Die erste ist der direkte Paß auf einen anderen Spieler. Dazu drücken Sie Knopf B für einen kurzen Paß und Knopf A für einen langen Paß. Bei der zweiten Methode stellen Sie mit Hilfe des Scanners fest, wo sich Ihre Spieler befinden, ehe Sie den Ball in die entsprechende Richtung schießen. Mit Knopf Y führen Sie dann einen kurzen Schuß aus, mit Knopf X einen weiten.

Tackling

Um einem Spieler den Ball abzunehmen, bewegen Sie sich ganz in seine Nähe und drücken dann einen der farbigen Knöpfe. Ihr Spieler wird daraufhin mit den Füßen vorweg auf den Spieler im Ballbesitz zugleiten. Ein erfolgreiches Tackling bringt Sie in den Ballbesitz. Bei einem Tackling von hinten riskieren Sie einen Strafstoß, einen Elfmeter, eine gelbe Karte oder sogar einen Platzverweis - sehen Sie sich also vor.

Schießen

Sobald Sie sich in der Nähe des Tores befinden, können Sie schießen, indem Sie einen beliebigen Knopf drücken. Befinden Sie sich noch außerhalb des Strafraums, brauchen Sie dazu natürlich einen weiten Schuß. Aus größerer Nähe genügt dann ein kurzer Schuß - unter Umständen können Sie mit dem Ball sogar einfach ins Tor "spazieren".

180-Grad-Drehung

Wie beim Laufen mit dem Ball macht sich auch hier der gewählte Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Im einfachsten Level können Sie sich mit dem Ball ganz einfach umdrehen, ohne ihn dabei zu verlieren. Bei den anderen Levels müssen Sie zuerst auf die andere Seite des Balls laufen, ehe Sie sich umdrehen.

Einwerfen

Wenn der Ball über die Seitenlinien rollt, erhält die andere Mannschaft einen Einwurf. Die Weite des Wurfs steuern Sie mit Knopf Links und Knopf Rechts. Die Linie zeigt die Wurfweite an. Um die Wurfrichtung zu ändern, bewegen Sie die Linie mit Hilfe des R-Knopfes nach links oder rechts. Wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind, drücken Sie Knopf Y, um den Wurf auszuführen.

Eckstöße

Wenn das verteidigende Team den Ball über seine eigene Torauslinie ins Aus schießt, gibt es einen Eckstoß. Um die Länge dieses Schusses zu ändern, benutzen Sie die Knöpfe Links und Rechts. An der Linie sehen Sie, wo der Ball nach dem Schuß endet. Bewegen Sie die Linie mit dem R-Knopf nach rechts und links, um den richtigen Spieler anzuspielen. Drücken Sie Knopf Y zum Schuß, sobald Sie mit der Ballausrichtung zufrieden sind.

Anschneiden

Je nachdem, welche Steuermethode Sie auf dem Optionsbildschirm gewählt haben, kann der Ball beim Schuß angeschnitten werden. Damit können Sie den Torwart täuschen oder einen Paß am Gegner vorbei manövrieren. Um den Ball anzuschneiden, drücken Sie die gewählte Kombination direkt nachdem Sie den Ball geschossen haben.
Hinweis: Sie können die Steuermethode für das Anschneiden während des Spiels ändern, indem Sie die Knöpfe Rechts & SELECT & A gedrückt halten.

Lobs und Schußkraft

Bei einem Lob schießen Sie den Ball in die Höhe, nicht flach am Boden entlang. Dies ist natürlich besonders nützlich, um den Ball an angreifenden Spielern vorbei zu schießen, ohne daß sie ihn abfangen können. Auch hier wählen Sie die Kombination für Ballhöhe und Schußkraft unter "Aftertouch" (Schußsteuerung) auf dem Optionsbildschirm.

Freistoße und Elfmeter

Bei Freistößen und Elfmetern zeigt Ihnen eine Linie die Schußbahn des Balls. Sie können diese Linie verschieben und ihre Höhe und Länge ändern, doch sobald die Linie das Tor berühren kann, wird sie nur noch nach rechts oder links verschoben. Das bedeutet, daß Sie beim Torschuß auf die richtige Zeiteinteilung achten müssen.

Platzausrichtung

Dino Dini's Soccer kann horizontal oder vertikal gespielt werden - mit anderen Worten, von oben nach unten oder von links nach rechts. Sie sollten ausprobieren, welche Einstellung Sie bevorzugen. Dazu wählen Sie "Pitch" (Platz) vom Optionsmenü und verstellen die Ausrichtung zwischen "Hori" und "Vert.".

Dauer und Geschicklichkeit

Die Spieldauer kann zwischen zwei und zwanzig Minuten eingestellt werden. Dazu wählen Sie "Misc" (Verschiedenes) vom Optionsmenü und klicken mit einem der Knöpfe "Match Duration" (Spieldauer) an. Zur Umstellung der Geschicklichkeit (die bestimmt, ob der Ball am Fuß des Spielers klebt oder nicht) klicken Sie "Ball Control" (Ballkontrolle) an. Dies hat natürlich keinen Einfluß auf Verlängerungen, die der Schiedsrichter für Verletzungszeiten verhängt.

Spieler auswechseln

Während des Spiels können Sie jederzeit eine Auswechslung vornehmen. Dazu drücken Sie gleichzeitig Knopf B und SELECT. Bewegen Sie den R-Knopf auf den Spieler, der vom Platz gerufen werden soll, und drücken Sie Knopf Y. Wählen Sie nun den Ersatzspieler, der auf den Platz soll, und drücken Sie Knopf Y. Wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel rollt, wechseln die Spieler die Plätze.

Taktik

Taktik ist ein bedeutender Bestandteil eines jeden Spiels (obwohl für Kolumbien eine Sammlung schlechter Haarschnitte natürlich viel wichtiger ist). Daher müssen Sie Ihre Taktik während des Spiels des öfteren ändern.

Um während eines Spiels eine neue Taktik einzustellen, drücken Sie gleichzeitig Knopf Rechts, SELECT und Knopf Y. Sie können nun durch die acht verfügbaren Taktiken gehen.

Verletzungen

Steuern Sie einen Spieler, zeigt eine Leiste darunter seinen Gesundheitszustand an. Wird dieser Spieler verletzt, wird diese Leiste ein Stückchen durchsichtiger. Wenn sie vollständig durchsichtig ist, muß dieser Spieler das Feld verlassen und ausgewechselt werden.

KURZE SPIELE

Wenn Sie nicht an einem Turnier teilnehmen möchten, sondern eher Lust auf ein kurzes, einfaches Spielchen gegen einen Freund oder den Computer haben, klicken Sie einfach auf dem Hauptmenü das "Friendly"-Icon (Freundschaftsspiel) an. Nun können Sie wählen, ob Sie gegen den Computer oder einen Freund spielen möchten. Klicken Sie dann einen beliebigen Knopf an, um die beiden gewünschten Mannschaften zu wählen.

Wenn Sie Knopf Y drücken, können Sie das Trikot ändern. Bewegen Sie den R-Knopf auf und ab, um die Spielerpositionen zu ändern. Drücken Sie dazu Knopf Y über dem Namen des ersten Spielers, und wiederholen Sie diesen Vorgang beim zweiten Spieler. Die beiden Spieler werden dann die Plätze tauschen.

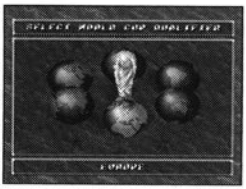
Drücken Sie den R-Knopf noch einmal, um Ihre Taktik zu ändern. Dazu drücken Sie einfach Knopf Y, um durch die acht möglichen Optionen zu gehen. Sobald die gewünschte erscheint, drücken Sie START, um zu beginnen.

WELTMEISTERSCHAFT

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist das Größte, in der Welt des Fußballs. Alle vier Jahre treffen sich die besten Mannschaften der Welt und kämpfen um diese ansehnliche Trophäe. Dieses große Ereignis findet an allen möglichen Orten der Welt statt. Versuchen auch Sie, diesen begehrten Pokal zu erwerben, indem Sie eine Mannschaft durch die Qualifikationsspiele und schließlich bis zum Finale steuern. Haben Sie das Zeug dazu, der neue Weltmeister zu werden?

Um in der Weltmeisterschaft zu spielen, wählen Sie das "World Cup"-Icon aus dem Hauptmenü.

Qualifikation



Hier gibt es zwei Optionen - Sie können entweder ein Team wählen und von Anfang an durch den Wettkampf steuern, oder Sie wählen einfach eine Mannschaft, die sich bereits qualifiziert hat. Wenn Sie direkt zum Finale wollen, überspringen Sie den Rest dieses Abschnitts und lesen gleich unter "Die Auslosung" weiter. Um Mannschaften für die Qualifikationsphase zu wählen, gehen Sie einfach durch die Liste der 99 Länder und drücken Knopf A über jeder Mannschaft, die spielergesteuert sein soll. Alle anderen Teams werden von der Konsole gesteuert.

Als nächstes wählen Sie, in welcher Qualifikationsgruppe Sie spielen möchten. Jeder Kontinent (Südamerika, Ozeanien, Europa, Asien, Afrika und Amerika) hat Mannschaften, die sich um die Qualifikation bemühen, selbst wenn kein Team aus diesen Gebieten zur Spielersteuerung ausgewählt wurde. Um eine dieser Gruppen zu absolvieren, wählen Sie Ihren Ausgangspunkt auf dem Globus.

Daraufhin erscheint die erste Gruppenliste des entsprechenden Kontinents. Mit Knopf Links und Knopf Rechts bewegen Sie sich zwischen den einzelnen Gruppen. Gruppen mit spielergesteuerten Teams werden vollständig durchgespielt. Bei Begegnungen zwischen zwei konsolengesteuerten Teams können Sie dem Spiel zuschauen oder es einfach überspringen.

Nach Abschluß der Qualifikationsrunden auf allen Kontinenten geht das Spiel zur Finalrunde.

Die Auslosung

Die Weltmeisterschaftsfinalrunde wird in einer Reihe von willkürlich zusammengestellten Gruppen ausgetragen. Ihr Ziel ist es, Erster oder Zweiter der Gruppe zu werden und so in die nächste Runde vorzurücken. Mit Knopf Links und Knopf Rechts können Sie alle Gruppen einsehen. Drücken Sie Knopf B, um die Spiele einer bestimmten Gruppe zu absolvieren.

Mannschaften auswählen

Wie bereits erwähnt, können an der Weltmeisterschaft bis zu 99 Spieler teilnehmen. Und außerdem kann jeder Spieler so viele Mannschaften steuern, wie er (oder sie) möchte. So kann z.B. jeder Spieler zwei Mannschaften auswählen, ein starkes und ein schwaches Team.

Um den Spielern Mannschaften zuzuweisen, müssen Ihre Freunde jeweils eine auswählen oder losen. Außerdem brauchen Sie beide Joypads, weil sich gelegentlich auch zwei spielergesteuerte Teams begegnen.

Die Finalspiele

Die Finalspiele werden nach einem ähnlichen System ausgetragen wie die Qualifikationsspiele. Aus jeder Gruppe können sich zwei Mannschaften für die nächste Runde qualifizieren. Sobald die Finalgruppe feststeht, kommen Sie zur nächsten Runde. Wenn Sie die Qualifikationsrunden übersprungen haben und direkt zu den Finalspielen gegangen sind, drücken Sie Knopf Links und Knopf Rechts für eine willkürliche Auswahl von 16 Mannschaften, und wählen Sie die spielergesteuerten, indem Sie beim Mannschaftsnamen Knopf Y drücken.

Die Auslosung für diese Runde erfolgt automatisch. Wenn alle Spiel abgeschlossen sind, gelangen die siegreichen Teams aus Viertelfinale und Halbfinale schließlich in das Finale.

MEISTERSCHAFTEN

Dino Dini's Soccer bietet Ihnen drei einprogrammierte Meisterschaften. Dies sind die Europameisterschaft, die Südamerikanische und die Afrikanische Meisterschaft. Jede Region hat Ihren eigenen Stil, daher ist es eine echte Herausforderung, in jeder einzelnen zu gewinnen. Der Härtetest ist der Versuch, alle drei zu gewinnen - wie gut sind Sie wirklich?

Meisterschaften spielen

Wählen Sie auf dem Hauptmenü zunächst das "League"-Icon (Liga) und dann das "Championships"-Icon (Meisterschaften). Mit Knopf Y wählen Sie dann die mindestens 16 Teams, mit denen Sie spielen möchten. Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, drücken Sie START.

Mit Knopf Links und Knopf Rechts können Sie nun durch die Gruppenlisten scrollen. Um eine Gruppe zu starten, drücken Sie Knopf Y. Wie bei der Weltmeisterschaft können Sie dann spielen, zuschauen oder Spiele überspringen.

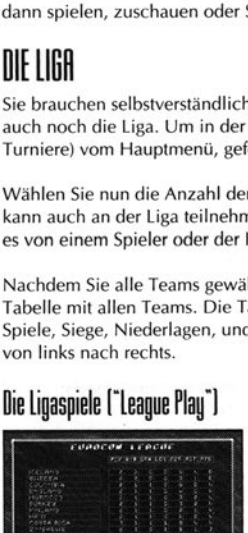
DIE LIGA

Sie brauchen selbstverständlich nicht in den Wettkämpfen zu spielen - schließlich gibt es auch noch die Liga. Um in der Liga zu spielen, wählen Sie "Custom Tournaments" (Eigene Turniere) vom Hauptmenü, gefolgt von "Custom League" (Eigene Liga).

Wählen Sie nun die Anzahl der teilnehmenden Spieler. Jedes der 99 Weltmeisterschaftsteams kann auch an der Liga teilnehmen. Mit Knopf Y wählen Sie jedes Team und bestimmen., ob es von einem Spieler oder der Konsole gesteuert wird.

Nachdem Sie alle Teams gewählt haben, drücken Sie START. Daraufhin erscheint eine Tabelle mit allen Teams. Die Tabelle zeigt, wie sich die Teams geschlagen haben. Erfolgte Spiele, Siege, Niederlagen, und verdiente Punkte, erzielte und abgegebene Tore erscheinen von links nach rechts.

Die Ligaspiele ("League Play")



In den Ligaspielen erhalten Sie zwei Punkte für ein gewonnenes Spiel, einen Punkt, wenn Sie unentschieden spielen, und keinen Punkt, wenn Sie verlieren. Somit müssen Sie nicht unbedingt alle Spiele gewinnen, um an die Tabellenspitze zu gelangen. Sie können dies auch erreichen, wenn Sie dauernd unentschieden spielen und viele Tore schießen.

MANNSCHAFTEN NACH MASS

Bei den verschiedenen Spielen von *Dino Dini's Soccer* möchten Sie die Teams vielleicht entsprechend ändern. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Zusammenstellung und damit Spielverhalten der Teams beeinflussen können. Experimentieren Sie mit den Teams, und schaffen Sie sich so Ihren eigenen Weltmeisterschaftsanwärter!

Wählen Sie das "Custom teams"-Icon (Eigenen Mannschaften) vom Hauptmenü, und wählen Sie dann die Option "Customise a team" (Eigene Mannschaft aufstellen). Wie Sie sehen, haben Sie Platz für sechs eigene Teams. Wählen Sie also eine der Leerzeilen. Als nächstes wählen Sie das Team, daß Sie ändern möchten. Dazu klicken Sie das entsprechende Team mit Knopf Y an.

Zunächst ändern Sie die Eröffnungstaktik des Teams, indem Sie mit Knopf Links und Knopf Rechts durch die acht Optionen gehen. Die Spieler auf dem Feld zeigen Ihnen, wie die Formationen aussehen.

Der große Kasten links enthält Informationen über die Fähigkeiten der Mannschaftsmitglieder. Der Kasten oben rechts zeigt eine Liste der Mannschaftsmitglieder, und im Kasten unten rechts nehmen Sie Ihre Änderungen an der Mannschaft vor. Nehmen wir doch einfach den englischen Kader als Beispiel.

Als erster erscheint der Torwart im Kader (in diesem fall G Peamen). Drücken Sie SELECT, und auf dem Platz unten erscheinen Ihre Wahloptionen. Markieren Sie die Wörter "Names and Players" (Namen und Spieler), und drücken Sie Knopf Y. Bewegen Sie den R-Knopf auf und ab, um die Person zu finden, deren Namen Sie ändern möchten, und drücken Sie Knopf Y. Mit Hilfe des Alphabets unten rechts können Sie nun einen neuen Namen eingeben. Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, klicken Sie "End" (Ende) an. Nun ändern Sie die Position dieser Person, indem Sie mit Knopf Links und Knopf Rechts zwischen Goalie (Torwart), Defence (Verteidigung), Mid (Mittelfeld) und Attack (Stürmer) umschalten. Wenn Sie die richtige Position gefunden haben, drücken Sie Knopf X.

Bewegen Sie den R-Knopf nun zu "Colours and Strips" (Trikots), und drücken Sie Knopf Y. Nehmen Sie nun die gewünschten Änderungen vor, indem Sie den R-Knopf auf und ab bewegen und die entsprechenden Variablen mit Links und Rechts auf dem R-Knopf. Drücken Sie zur Bestätigung Knopf X.

Falls Ihnen die Fähigkeiten eines Spieler nicht zusagen, wählen Sie die Option "Randomise". Diesen Vorgang können Sie wiederholen, bis die gewünschte Fähigkeit in ausreichendem Maß vorhanden ist. Bedenken Sie jedoch, daß man jede Fähigkeit nur auf Kosten einer anderen verbessern kann.

Sie können alle Änderungen löschen, indem Sie die Option "Undo" (Rückgängig machen) anklicken oder sie durch Anklicken von "SAVE"(Sichern) im batterieunterstützten RAM sichern. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie EXIT (Verlassen) an.

NÜTZLICHE TIPS

- Erlernen Sie die verschiedenen Taktiken, indem Sie mit der Trainings-Option üben. Wenn Sie z.B. ein Tor zurückliegen, sollten Sie in die Offensive gehen. Finden Sie heraus, wo sich Ihre Spieler bei den verschiedenen Taktiken befinden.
- Benutzen Sie nach einem Paß Knopf X und Knopf Y, anstatt nur mit dem Ball über das Spielfeld zu rennen. So erreichen Sie ein schnelles und taktisches Paßspiel.
- Im allgemeinen gilt folgende Regel: Können Sie einen Mannschaftsnamen nicht aussprechen, dann taugt das Team vermutlich nicht viel.
- Ändern Sie des öfteren Ihre Taktik. Wenn Sie einen Torabstoß haben, bringen Sie vier oder fünf Spieler nach vorne, und gehen Sie zu einer offensiven Taktik über. Kommt Ihr Gegner Ihrem Tor gefährlich nahe, wechseln Sie zu einer defensiven Taktik.
- Brechen Sie nicht gleich in Hochstimmung aus, wenn Sie mal ein Tor schießen. Sie werden sowieso kurz darauf ein Gegentor kassieren. Und Ihr Gegner wird seine Schadenfreude nicht verhehlen.
- Egal, wie gut Ihnen Dino *Dini's Soccer* gefällt - Sie sollten sich auf keinen Fall Ihre Haare im Stil der brasilianischen Spieler schneiden lassen, oder Ihre Freunde werden sich krank lachen.

HANDHABUNG DES SPIELMODULS

Zur vorschriftsmäßigen Behandlung

- Nicht mit Wasser in Berührung bringen!
- Nicht knicken!
- Keine Gewalt anwenden! (Auch dann nicht, wenn Sie ein Spiel verlieren.)
- Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen!
- Nicht beschädigen oder verunstalten!
- Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren!
- Nicht mit Verdünnern, Benzol etc. in Berührung bringen!
- Falls naß, vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem in Seifenwasser getauchten weichen Tuch abreiben.
- Nach der Benutzung in der Hülle aufbewahren.
- Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

Warnung an Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten:
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen sollte daher vermieden werden.

BEGRENZTE GARANTIE

Die Garantiefrist dieses Produkts entspricht den gesetzlichen Vorschriften des Landes.
Ihre gesetzlichen Rechte bleiben bestehen.

Wenn
wo sich

las

er oder
Gegner

werden
de

aare
rank

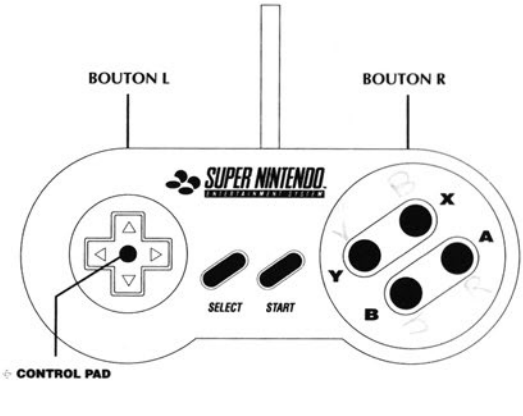
ung
Zeit

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Attention: A lire avant d'utiliser votre système de jeu vidéo Super Nintendo. Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes n'ayant jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, êtes épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez l'un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

COMMENCER

1. Branchez votre SNES en suivant les instructions du fabriquant et vérifiez que la console est éteinte (OFF). Branchez votre joypad (ou vos joypads, si vous en avez deux).
2. Insérez la cartouche Dino Dini's Soccer™ dans la console, son étiquette vous faisant face et poussez-la fermement.
3. Allumez la console (ON). Après quelques secondes, l'écran titre apparaîtra. Lorsque l'écran d'introduction de Dino Dini's Soccer™ apparaît, vous pouvez commencer à jouer. Important: si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez immédiatement la console (OFF). Vérifiez que vous avez installé votre système correctement, que la télévision est réglée sur la bonne chaîne et que la cartouche est insérée comme indiqué. Rallumez alors votre console (ON). Vérifiez toujours que votre console est éteinte (OFF) lorsque vous insérez ou retirez votre cartouche.



INTRODUCTION

On le regarde régulièrement à la télévision, il est pratiqué par des millions de personnes dans le monde, il a ses propres superstars et son propre vocabulaire, c'est le sport le plus populaire du monde, c'est le football! Vous pouvez maintenant vivre toute la tension et le plaisir de ce superbe sport sur votre SNES.

Dino Dini's Soccer™ recrée la véritable atmosphère du football. Ce jeu aux multiples caractéristiques est la simulation de football la plus réaliste de toutes. Vous pouvez participer à des matches de championnat, à la coupe du monde, ou à des matches amicaux, contre des camarades ou la console. Vous pouvez jouer en changeant toutes vos conditions de jeu, contre les équipes les plus célèbres du monde (il y a même l'Angleterre).

Dino Dini's Soccer™ a été conçu pour le plaisir de tous les types de joueur. Si vous ne connaissez pas encore ce sport, vous pouvez jouer contre des amateurs, mais si vous vous voyez déjà dans la peau de Stoichkov, alors pourquoi ne pas affronter l'une des équipes professionnelles. Quel que soit votre niveau, vous allez adorer Dino Dini's Soccer™, et n'oubliez pas que c'est un jeu en deux mi-temps!

DEMARRAGE RAPIDE

Lorsque l'écran titre apparaît, choisissez l'option Match amical (Friendly) sur le menu principal, pour commencer immédiatement à jouer. Maintenez, cliquez soit sur Human vs Computer (Joueur contre ordinateur), soit sur Human vs Human (Joueur contre Joueur) pour jouer soit contre la console, soit contre un camarade. Choisissez deux équipes en cliquant sur leurs noms avec n'importe quel bouton. Puis appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie.

REGLES DU FOOTBALL

Le football se joue entre deux équipes de 11 joueurs (et deux remplaçants). L'un des joueurs des deux camps est le gardien de but; il est le seul joueur autorisé à toucher le ballon avec les mains pendant un match. Le rôle du gardien de but est de protéger ses buts contre l'équipe adverse, qui va s'efforcer d'envoyer le ballon entre les poteaux et dans le filet.

Les autres joueurs de l'équipe shootent, font des têtes, des amortis de poitrine et des passes, pour tenter de faire entrer le ballon dans les buts de l'adversaire. Il existe trois types de joueurs:

Défenseurs (Defenders): leur rôle est de défendre leurs buts en empêchant l'équipe adverse de tirer.

Milieux de Terrain (Midfielders): ces joueurs jouent dans la partie centrale du terrain, mais ils peuvent également attaquer ou défendre en fonction de la position du ballon.

Avants (Forwards): ce sont vos attaquants. Ils s'efforceront de marquer un but, tout comme les autres joueurs s'ils en ont l'occasion.

Arbitre (Referee): d'accord, d'accord! Ce n'est pas un joueur, mais si vous faites quoi que ce soit de pas très régulier (comme amener l'Ecosse en finale), il vous réchauffera les oreilles.

Les joueurs peuvent s'approprier le ballon en effectuant des tacles sur les membres de l'équipe adverse. Si le tacle est irrégulier (en général, le joueur tombe à terre), on accordera peut-être alors un coup franc. Si cette faute se produit dans la surface de réparation, un penalty sera alors accordé. Si la faute n'est pas très grave, le joueur sera averti; si elle est grave, il recevra un carton jaune, et si elle est très grave, il recevra un carton rouge et sera expulsé du terrain.

Si l'équipe défensive envoie le ballon au-delà de sa propre ligne de but, un corner est concédé. L'équipe attaquante remet le ballon en jeu à partir de cette zone de corner. La règle de hors-jeu n'existe pas dans Dino Dini's Soccer, cela diminuerait la fluidité et la jouabilité.

Si le ballon sort du terrain sur le côté, on accorde une touche à l'équipe adverse. Tous les matches débutent par un coup d'envoi à partir du rond central, au début des mi-temps et chaque fois qu'un but est marqué. Les équipes changent de côté à la mi-temps. A la fin du temps réglementaire, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts gagne le match.

SE DEPLACER DANS DINO DINI'S SOCCER

Bouton Start - Pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau pour continuer.
Bouton X - Passe longue.
Bouton Y - Passe courte.
Bouton A - Coup de pied long.
Bouton B - Coup de pied court.

Bouton Select & Bouton A - Pour replacer le radar.
Bouton Select & Bouton B - Pour faire apparaître l'écran des remplaçants
Bouton Select & Bouton X - Pour modifier la taille du radar ou l'éteindre.
Bouton Select & Bouton Y - Pour placer la ligne en bas ou en haut de l'écran.

Bouton R & Bouton Select & Bouton A - Pour alterner entre trois types d'effets.
Bouton R & Bouton Select & Bouton B - Pour activer ou désactiver l'horloge, ou la mettre en mode automatique.
Bouton R & Bouton Select & Bouton X - Pour activer ou désactiver la barre de temps, ou la mettre en mode automatique.
Bouton R & Bouton Select & Bouton Y - Pour changer de tactique.

Bouton L & Bouton Select & Bouton B - Pour revoir l'action.
Bouton L & Bouton Select & Bouton X - Pour passer des tirs directionnels aux tirs en rotation, et vice versa.

PRENDRE LE CONTROLE

Dino Dini's Soccer donne l'impression d'être un jeu simple. Néanmoins, le jeu présente un certain nombre de subtilités que vous devrez connaître. Si vous prenez le temps d'apprendre toutes les actions spéciales, vous serez alors capable d'affronter n'importe qui et, qui sait, peut-être de gagner la coupe du monde!

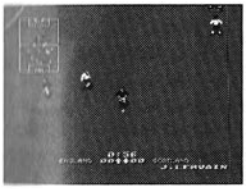
Contrôler un joueur

Pour les équipes contrôlées manuellement, Dino Dini's Soccer combine le contrôle de console et de joueur. Cela signifie que, lorsque vous contrôlez un joueur, les autres marqueront d'autres joueurs, courront vers le haut du terrain, défendront et tacleront les joueurs de l'équipe adverse - en fonction des tactiques que vous avez choisies.

La console vous donnera automatiquement le contrôle du joueur le plus proche du ballon. Dès qu'un joueur de votre équipe prend possession du ballon, vous en prenez le contrôle. Ce qui veut dire que vous contrôlez les actions, les tirs, les passes et la défense, et vous pouvez garder le ballon aussi longtemps que vous voulez.

Le niveau de contrôle du ballon dépend entièrement du niveau de difficulté que vous avez choisi. Vous pouvez régler le niveau de contrôle du ballon en choisissant Options sur le menu principal, puis Misc. Il y a quatre niveaux: Novice, Amateur, Expert et Professionnel. Au niveau Amateur, le ballon "colle" au pied du joueur. Au niveau Professionnel, le ballon roulera devant le joueur alors qu'il court sur le terrain.

Courir avec le ballon



Là encore, cela dépend du niveau de difficulté choisi. Au niveau Novice, vous pouvez courir et changer de direction aussi souvent que vous le désirez et le ballon restera collé au pied du joueur (sauf si vous êtes taclé, bien sûr). Cependant, aux niveaux plus difficiles, vous devez changer de direction prudemment, en passant de l'autre côté du ballon. Aux niveaux intermédiaires, vous perdrez le contrôle du ballon si vous changez de direction trop brusquement.

Passer le ballon

Il y a deux façons de passer le ballon. Vous pouvez faire une passe directement à un joueur. Il suffit d'appuyer sur le bouton B pour une passe courte et le bouton A pour une passe longue. Vous pouvez également juger de la position approximative de vos joueurs sur l'écran radar, et tirer dans leur direction. Le bouton Y permet d'effectuer un coup de pied court et le bouton Y un coup de pied long.

Tacles

Pour tacler un autre joueur, rapprochez-vous de lui, et appuyez sur l'un des boutons de couleur. Votre joueur glissera vers le joueur qui est en possession du ballon et si votre tacle marche, vous prendrez le contrôle du ballon. Si vous effectuez un tacle par derrière, l'arbitre risque d'accorder un coup franc ou un penalty à votre adversaire, de vous donner un avertissement (carton) ou même de vous expulser du terrain, alors méfiez-vous.

Tirer

Lorsque vous êtes près des buts, vous pouvez tirer en appuyant sur n'importe quel bouton. Evidemment, si vous êtes à l'extérieur de la surface de réparation, vous devrez faire un long tir, mais si vous êtes très près des buts, un coup de pied court suffira. Vous pourrez peut-être même "accompagner" le ballon jusque dans la cage de buts.

Tourner à 180 degrés

Cela dépend du niveau de difficulté que vous avez choisi. Au niveau le plus facile, vous pouvez tourner facilement sans perdre le contrôle du ballon; aux niveaux plus difficiles, vous devrez passer de l'autre côté du ballon.

Remises de touche

Si une équipe sort le ballon du terrain (sur les côtés), le camp adverse obtient une remise de touche. Pour contrôler la longueur de ce lancer, utilisez les boutons L et R. La ligne indique la distance à laquelle vous lancerez le ballon. Pour modifier la direction du lancer, utilisez le joypad pour déplacer la ligne vers la gauche ou la droite. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Y pour effectuer cette remise de touche.

Corners

Si le camp qui défend envoie son ballon derrière la ligne de buts, il y aura corner. Pour modifier la longueur de ce tir, utilisez les boutons L et R. La ligne indique l'endroit où le ballon atterrira. Avec le joypad, déplacez le ligne vers la gauche ou la droite pour envoyer le ballon au joueur de votre choix. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Y pour tirer.

Effets

Selon la méthode de contrôle que vous choisissez sur l'écran des options, vous pouvez donner de l'effet au ballon lorsque vous tirez. C'est un bon moyen de feinter le gardien de buts ou de réussir une passe difficile. Pour donner de l'effet au ballon, appuyez sur la combinaison de touches que vous avez sélectionnée, juste après avoir tiré.
Remarque: vous pouvez modifier la méthode de contrôle servant à donner de l'effet au ballon pendant un match, en appuyant sur les boutons R, Select et A.

Lob et puissance

Lober le ballon, c'est envoyer le ballon en l'air au lieu de le garder au sol. De toute évidence, c'est une façon très efficace de passer les attaquants adverses sans qu'il puisse intercepter le ballon. Là aussi, la combinaison de touches permettant de déterminer la force et la hauteur du ballon est sélectionnée dans le menu Aftertouch (Effet) sur l'écran des Options.

Coups francs et penalties

Pour les coups francs et penalties, une ligne indiquant l'itinéraire du ballon apparaît. Vous pouvez déplacer cette ligne, changer sa hauteur et sa longueur, mais si elle peut toucher les buts, elle sera déplacée vers la gauche ou la droite. Cela signifie que vous devez bien calculer votre coups si vous voulez effectuer un tir au but direct.

Orientation du terrain

Vous pouvez jouer à Dino Dini's Soccer horizontalement ou verticalement, c'est-à-dire de haut en bas ou de gauche à droite. Vous devrez essayer les deux possibilités pour savoir laquelle vous préférez. Pour modifier l'orientation du terrain, choisissez Pitch (Terrain) sur le menu des Options et choisissez une orientation "Hori" ou "Vert".

Durée et niveau de difficulté

Un match peut durer de 2 à 20 minutes. Pour choisir une durée, sélectionnez Misc sur le menu des Options et cliquez sur Match Duration (Durée du match) avec n'importe quel bouton. Pour modifier le niveau de difficulté (et ainsi décider d'avoir un ballon "collant" ou non), cliquez sur Ball Control (Contrôle du ballon). Bien sûr, les réparations ne sont pas comprises dans cette durée.

Remplacements

Vous pouvez demander à faire un remplacement à tout moment du match. Pour le faire, appuyez sur les boutons Select et B simultanément. Appuyez vers le haut ou le bas sur le joypad pour sélectionner le joueur que vous désirez remplacer, puis appuyez sur le bouton Y. Puis sélectionnez le joueur par lequel vous voulez le remplacer et appuyez sur le bouton Y. Dès que le ballon sera hors jeu, le remplacement sera effectué.

Tactiques

Les tactiques de jeu sont un élément essentiel (à moins que vous ne soyez la Colombie, auquel cas une collection d'horribles coupes de cheveux est bien plus importante), et vous aurez souvent besoin de les changer au cours des matches.

Pour changer de tactiques pendant un match, maintenez les boutons R, Select et Y enfoncés. Vous pouvez alors passer en revue les huit tactiques possibles.

Blessures

Lorsqu'un joueur est sous votre contrôle, une barre apparaît au-dessous de celui-ci; elle indique son état de santé actuel. Si un joueur est blessé, cette barre s'éclaircira; lorsqu'elle est complètement transparente, le joueur devra quitter le terrain et être remplacé.

PARTIES RAPIDES

Si vous ne voulez pas participer à un tournoi et que vous avez simplement envie de jouer un match avec un ami ou contre la console, choisissez Friendly (Amical) sur le menu principal. Choisissez si vous voulez affronter la console ou un camarade et cliquez sur un bouton quelconque. Vous pouvez ensuite choisir les deux équipes qui vont participer.

COUPE DU MONDE

La coupe du monde est le tournoi le plus important du monde du football. Tous les quatre ans, les meilleures équipes sont réunies dans un tournoi acharné pour gagner le trophée le plus convoité, sur les terrains du monde entier. Vous pouvez tenter de vous emparer de la fameuse coupe en conduisant votre équipe jusqu'aux matches de qualification enflammés, puis en finale. Etes-vous à la hauteur du championnat du monde?

Pour participer au tournoi de la coupe du monde, choisissez l'option Leagues (Ligues) sur le menu principal, puis l'option Coupe du Monde.

Se qualifier

Il y a deux options: vous pouvez choisir une équipe, que vous garderez du début à la fin de la compétition, ou en choisir une qui s'est déjà qualifiée. Si vous décidez de passer directement aux finales, allez directement à la section suivante (Le tirage au sort). Pour choisir des équipes pour les qualifications, passez les 99 pays en revue et cliquez sur celle(s) de votre choix avec le bouton A: elle(s) sera/seront contrôlée(s) par l'ordinateur. Toutes les autres équipes seront contrôlées par la console.

Maintenant, vous pouvez choisir votre groupe de qualifications. Tous les continents (Amérique du Sud, Océanie, Europe, Asie, Afrique et Amérique) ont des équipes cherchant à se qualifier, même si vous n'avez pas désigné d'équipes contrôlées par un joueur pour ces zones. Pour terminer l'un de ces groupes, faites tourner les globes afin de choisir où commencer.

La liste du premier groupe de ce continent apparaîtra. Pour passer d'un groupe à l'autre, appuyez sur les boutons L et R. Si l'une de ces équipes est contrôlée par un joueur, les matches seront joués dans leur totalité. Si deux équipes contrôlées par la console se rencontrent, vous pouvez regarder le match ou demander à la console de passer au match suivant.

Une fois toutes les qualifications continentales terminées, c'est le tour des finales.

Le tirage au sort

Les finales de la Coupe du Monde sont des matches entre une série d'équipes choisies au hasard. Vous devez finir premier ou second dans votre groupe afin de pouvoir participer au tour suivant. Pour voir tous les groupes, utilisez les boutons L et R. Pour jouer les matches d'un groupe particulier, cliquez sur le bouton B.

Choisir vos équipes

Comme indiqué précédemment, jusqu'à 99 personnes peuvent participer au tournoi de la Coupe du Monde. De plus, chaque joueur peut contrôler autant d'équipes qu'il le souhaite. Par exemple, vous pourrez choisir deux équipes chacun; une équipe forte et une faible.
Pour choisir les équipes des joueurs, chaque joueur doit choisir son équipe ou la tirer au sort. Vous aurez besoin des deux joypads car il est certain que deux équipes contrôlées par un joueur se rencontreront.

Les finales

La procédure est semblable à celle des matches de qualification. Deux équipes peuvent se qualifier dans chaque groupe; ces équipes étant qualifiées pour le tour suivant. Une fois que le groupe de la finale est établi, vous pouvez passer au tour suivant. Si vous avez passé les éliminatoires et êtes allé directement aux finales, vous pouvez appuyer sur les boutons L et R pour que 16 équipes soient sélectionnées au hasard. Si vous désirez que l'une de ces équipes soient contrôlées par un joueur, cliquez dessus avec le bouton Y.

Le tirage au sort de ce tour est automatique. Lorsque tous les matches sont terminés, les équipes victorieuses sont qualifiées pour les quarts de finales, puis les demi-finales et enfin la finale de la coupe du monde.

LE CHAMPIONNAT

Il y a trois championnats pré-programmés dans Dino Dini's Soccer. Il s'agit des championnats européen, sud-américain et africain. Les joueurs de ces régions ont des styles de football très différents; il est donc intéressant de participer aux trois championnats. Bien sûr, le but suprême est de remporter les trois championnats. En êtes-vous capable?

Partie de championnat

Choisissez l'icône Ligue sur le menu principal, puis l'icône Championships (Championnat). Puis, choisissez les équipes (il en faut au moins 16) en cliquant sur leurs noms avec le bouton Y. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Start.

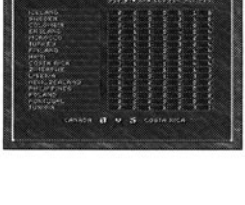
Vous pouvez alors faire défiler les listes des groupes à l'aide des boutons L et R. Pour commencer un groupe, appuyez sur le bouton Y, et vous pourrez alors jouer, regarder ou passer les matches, comme dans la Coupe du Monde.

LA LIGUE

Vous n'êtes pas obligé de participer à un tournoi, il y a aussi la ligue. Pour jouer dans une ligue, choisissez l'option Tournois personnalisés (Custom Tournaments) sur le menu principal, puis Ligue personnalisée (Custom League). Vous devez maintenant choisir le nombre de joueurs qui vont participer. Si vous le désirez, les 99 équipes peuvent prendre part
à la ligue. Pour inclure une équipe et décider de son type de contrôle (joueur ou console), cliquez dessus avec le bouton Y.

Lorsque vous avez sélectionné toutes les équipes, appuyez sur le bouton Start et une liste des équipes apparaîtra. Le tableau d'affichage indique les performances des équipes avec les matches joués, gagnés, nuls et perdus, et les points pour, contre et totaux, de gauche à droite.

Partie de ligue



En match de ligue, vous obtenez deux points pour une victoire, un pour une égalité et aucun pour un échec. Ainsi, vous n'avez pas besoin de gagner tous les matches pour être classé parmi les premiers de la ligue; il est tout à fait possible d'y arriver en faisant des matches nuls et en marquant beaucoup de buts.

PERSONNALISER LE JEU

Au fur et à mesure des jeux, vous vous rendrez peut-être compte que vous désirez modifier les équipes. Cette section de Dino Dini's Soccer vous permet de modifier la composition d'une équipe, et ainsi sa façon de jouer. En faisant des essais, vous pouvez créer vos propres équipes de haut niveau.

Choisissez l'icône Equipes personnalisées (Custom Teams) sur le menu principal, puis l'option Personnaliser une équipe (Customise a Team). Vous pouvez personnaliser six équipes. Choisissez un emplacement vide, puis l'équipe que vous désirez modifier. Pour ce faire, cliquez sur le nom de l'équipe avec le bouton Y.

Pour modifier les tactiques d'ouverture de votre équipe, passez les huit possibilités en revue avec les boutons L et R. Les joueurs sur le terrain vous montreront à quoi ressemble chaque formation.

La grande case sur la gauche donne le détail de l'adresse de chacun des membres de l'équipe, celle en haut à droite donne la liste de ces membres et celle en bas à droite vous permet de modifier tout ce qui concerne l'équipe. Prenons, par exemple, l'équipe d'Angleterre.

La première personne dans cette équipe est le gardien de but (dans ce cas, G. Peamen). Appuyez sur le bouton Select et le terrain en bas de l'écran sera remplacé par les options de sélection. Mettez les mots "Names and Players" (Noms et joueurs) en surbrillance et appuyez sur le bouton Y. Appuyez vers le haut ou le bas du joypad pour sélectionner le nom du joueur que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton Y. Vous pouvez maintenant épeler le nouveau nom grâce à l'alphabet qui se trouve dans le coin inférieur droit. Lorsque vous êtes satisfait du nom, cliquez sur "End" (Fin). Pour changer la position de ce joueur, utilisez les boutons L e R pour passer de gardien, à défenseur, à milieu de terrain, à attaquant. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton X.

Placez maintenant la surbrillance sur Colours and Strips (Couleurs et tenues) et appuyez sur le bouton Y. Pour changer l'une de ces variables, passez-les en revue en appuyant vers le haut ou le bas sur le joypad, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour les modifier. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton X.

Si vous n'êtes pas satisfait des techniques de jeu d'un joueur particulier, cliquez sur l'option Randomize (Au hasard). Vous pouvez recommencer jusqu'à ce que vous soyez satisfait, mais n'oubliez pas, vous améliorez une compétence au détriment d'une autre.

Vous pouvez annuler toutes ses modifications en cliquant sur Undo ou les sauvegarder dans la mémoire auxiliaire en cliquant sur SAVE. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur EXIT.

CONSEILS ET TUYAUX

- Apprenez les différentes tactiques dont vous disposez en faisant des essais sur l'écran d'entraînement. Si vous perdez un but à zéro, il semble conseillé de passer à l'attaque. Souvenez-vous de la position des joueurs correspondant à chaque tactique.
- Au lieu de foncer vers le haut du terrain avec le ballon, essayez d'utiliser les boutons X et Y pour faire des passes, plutôt que de tirer. Cela vous permet de pratiquer un type de football avec des passes rapides et fluides.
- De manière générale, une équipe dont le nom est imprononçable ne vaudra pas grand-chose sur le terrain.
- Changez vos tactiques souvent et rapidement. Lorsque le gardien fait la remise en jeu, passez à une tactique offensive en plaçant quatre ou cinq joueurs à l'avant. Lorsque le gardien adverse fait la remise en jeu, essayez une tactique défensive.
- Evitez de commencer à crier victoire quand vous gagnez un à zéro, parce que vous prendrez certainement un but dans les minutes qui suivront. Et votre adversaire vous le fera savoir avec plaisir.
- Même si vous adorez jouer à Dino Dini's Soccer, ne vous faites pas couper les cheveux comme un joueur brésilien, car tous vos copains se moqueraient de vous!

MANIPULATION DE CETTE CARTOUCHE

Précautions d'emploi

- Ne pas mouiller.
- Ne pas plier.
- Ne pas infliger de choc violent, même si vous perdez un match.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
- Ne pas endommager ou dénaturer.
- Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
- Ne pas exposer à des diluants, benzine, etc.
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Après utilisation, remettre dans la boîte.
- Faire des pauses au cours d'utilisations prolongées.

Avertissement: pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

GARANTIE LIMITEE

Ce produit est garanti pendant une période déterminée par les lois de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires.

écran
ttaque.

utons X
type de

grand-

n jeu,
que le

ous
ous le

neveux

es

jeux

i

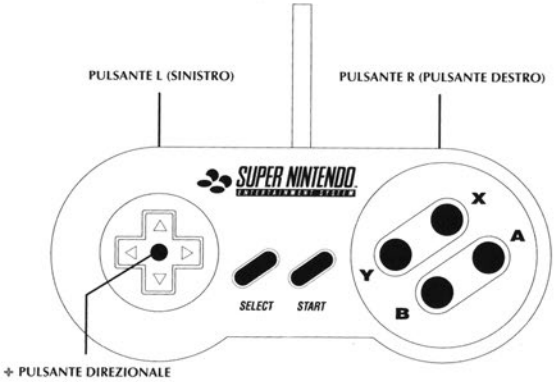
EPILEPSY WARNING

Avvertenza: Leggere quanto segue prima di utilizzare il sistema Super Nintendo Entertainment. Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o intermittenti. Pertanto l'esposizione ad alcuni schemi di luci o sfondi sullo schermo televisivo o l'utilizzo di videogiochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono provocare sintomi dell'epilessia anche in persone che non hanno mai avuto attacchi epilettici in precedenza. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante l'utilizzo di un videogioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

AVVIO

1. Collega lo SNES seguendo le istruzioni del manuale utenti e accertati che l'interruttore di corrente sia spento. Collega la pulsantiera (o entrambe le pulsantiere se ne hai due).
2. Inserisci la cartuccia di Dino Dini's Soccer™ nel sistema con l'etichetta rivolta verso di te e premila ben dentro.
3. Accendi l'interruttore di corrente (ON). Dopo pochi secondi apparirà la videata di testa. Quando apparirà la videata introduttiva di Dino Dini's Soccer™ potrai iniziare a giocare.

Importante: Se la videata di testa non dovesse apparire, spegni subito l'interruttore di corrente (OFF). Controlla che il sistema sia stato allestito correttamente, che la TV sia sul canale giusto e che la cartuccia sia inserita bene. Quindi, accendi di nuovo l'interruttore. Accertati sempre che la console sia SPENTA quando inserisci o togli la cartuccia.



INTRODUZIONE

È seguito e giocato da milioni di persone in tutto il mondo, ha delle proprie stelle e un proprio linguaggio, è il più famoso sport del mondo: è il calcio. E adesso puoi provare i brividi e le emozioni di questo grande sport sullo SNES.

Dino Dini's Soccer™ cattura lo spirito e le emozioni del calcio. Possiede un sacco di funzioni che lo rendono la più realistica simulazione calcistica mai vista prima d'ora. Puoi giocare nel campionato, nella coppa del mondo o nelle partite amichevoli con dei tuoi amici o contro la console. Puoi giocare in condizioni diverse contro le più famose squadre del mondo (ah sì, c'è anche l'Italia).

Dino Dini's Soccer™ è stato creato per ogni di tipo di giocatore. Se è la prima volta che giochi a questo gioco, puoi giocare contro gli amatori, ma se vuoi giocare nei panni di uno Stoichkov, metti alla prova il tuo talento contro una delle squadre professioniste. Qualunque sia il tuo livello, ti divertirai con Dino Dini's Soccer™.

AVVIO RAPIDO

Per entrare subito nel vivo del gioco, quando apparirà la videata di testa premi un pulsante qualsiasi e scegli l'opzione Friendly (Amichevole) dal menu principale. Adesso clicca su Human Vs Computer (Umano contro Computer) o Human Vs Human (Umano contro Umano) a seconda che tu voglia giocare contro la console o contro un amico. Poi scegli due squadre cliccando sui nomi delle squadre con un pulsante qualsiasi. Quindi premi il Pulsante Start per cominciare la partita.

REGOLE DEL CALCIO

Il calcio viene giocato tra due squadre di 11 giocatori (più due sostituti). Uno dei giocatori di ogni squadra è il portiere, l'unico giocatore che può utilizzare le mani nel corso del gioco. Il compito del portiere è di difendere la porta dalla squadra avversaria che tenterà di tirare la palla nella rete.

Gli altri giocatori calciano, colpiscono la palla di testa o di petto o se la passano tra di loro nel tentativo di tirarla nella porta avversaria. Ci sono tre tipi di giocatori:
Difensori: Il loro ruolo è di difendere la loro porta impedendo ai giocatori della squadra avversaria di tirare in porta.
Centrocampisti: Questi giocatori giocano nell'area centrale del campo, ma possono anche difendere o attaccare, a seconda della posizione della palla.
Attaccanti: Questi giocatori cercheranno di segnare un goal, come del resto faranno tutti gli altri giocatori se ne avranno la possibilità.
Arbitro: Non è un giocatore, ma se farai qualche birichinata (come fare arrivare la Scozia nella finale) ti darà una bella tirata d'orecchie!

I giocatori possono ottenere il possesso della palla marcando i giocatori avversari. Se la marcatura è irregolare (di solito quando l'altro giocatore è caduto a terra), verrà assegnato un calcio di punizione. Se il fallo non è grave, il giocatore verrà soltanto richiamato, se è un po' grave verrà punito con un cartellino giallo, se il fallo era veramente grave riceverà un cartellino rosso e verrà espulso dal campo.

Se la squadra in difesa tira il pallone oltre la loro linea di porta verrà assegnato un calcio d'angolo. La palla viene calciata dalla squadra avversaria da questa area. In Dino Dini's Soccer non c'è la regola del fuori gioco, perché questa diminuirebbe la fluidità e giocabilità del gioco.

Se una squadra tira la palla oltre le linee laterali del campo, verrà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria. Il calcio di inizio viene effettuato dal centro del cerchio di centrocampo all'inizio di ogni tempo e quando viene segnato un goal. Le squadre si scambiano le metà campo alla fine del primo tempo. Vince la squadra che avrà segnato più goal alla fine del secondo tempo.

COME GIOCARE DINO DINI'S SOCCER

Pulsante Start - Mette il gioco in pausa. Premi di nuovo il Pulsante Start per continuare.
Pulsante X - Passaggio lungo.
Pulsante Y - Pulsante corto.
Pulsante A - Calcio lungo.
Pulsante B - Calcio corto.

Pulsante Select & Pulsante A - Riposiziona il radar.
Pulsante Select & Pulsante B - Chiama la videata delle sostituzioni.
Pulsante Select & Pulsante X - Cambia il tipo di radar o lo spegne.
Pulsante Select & Pulsante Y - Posiziona i punteggi in cima o in fondo alla videata.

Pulsante R & Pulsante Select & Pulsante A - Scorre su tre diversi tipi di tocco finale.
Pulsante R & Pulsante Select & Pulsante B - Attiva l'orologio, lo disattiva o lo mette su automatico.
Pulsante R & Pulsante Select & Pulsante X - Attiva la barra del tempo, la disattiva la mette su automatico.
Pulsante R & Pulsante Select & Pulsante Y - Cambia tattica.

Pulsante L & Pulsante Select & Pulsante B - Attiva un replay.
Pulsante L & Pulsante Select & Pulsante X - Passa dai tiri direzionali a quelli rotazionali.

PRENDI IL COMANDO

A prima vista Dino Dini's Soccer può sembrare un gioco facile. Tuttavia ci sono molti particolari che devi conoscere. Se imparerai tutte le mosse speciali sarai in grado di eseguire tutti i tipi di tiri e chissà...forse vincere la coppa del mondo!

Come controllare un giocatore

In Dino Dini's Soccer i giocatori "umani" controllano le loro squadre utilizzando la console e la pulsantiera. Questo significa che mentre stai controllando un giocatore, gli altri marcheranno gli altri giocatori, correndo, difendendo e marcando i giocatori dell'altra squadra: tutto secondo la tattica scelta.

La console ti darà il controllo del giocatore che si troverà più vicino alla palla. Quando un giocatore della tua squadra si impossesserà della palla, ne prenderai il controllo. Questo significa che sarai tu a controllare il gioco, i tiri, i passaggi e la difesa: potrai fare tutto quello che vuoi con il pallone.

Il livello di controllo del pallone dipende totalmente dal livello sul quale hai impostato il gioco. Puoi impostare il livello di controllo del pallone scegliendo Opzioni dal menu principale e quindi Misc. Ci sono quattro livelli: Novice (Principiante), Amateur (Amatore), Expert (Esperto), Professional (Professionista). Su Amatore il pallone rimane incollato ai piedi del giocatore, mentre su Professionista il pallone rotolerà davanti al giocatore mentre questi correrà sul campo.

Correre con la palla

Anche questo dipende dal livello sul quale hai impostato il gioco. Sul livello Principiante potrai correre e cambiare direzione tutte le volte che lo vorrai e il pallone rimarrà incollato ai piedi del giocatore (a meno che tu non venga marcato). Nei livelli più difficili, invece, per cambiare direzione dovrai spostarti sull'altro lato del pallone. Nei livelli intermedi, perderai il controllo del pallone se cambierai direzione troppo velocemente.

Passare la palla

Ci sono due metodi principali per passare il pallone. Innanzitutto puoi eseguire un passaggio direttamente ad un giocatore. Per far questo premi il pulsante B per un passaggio corto e il pulsante A per un passaggio lungo. Altrimenti potrai valutare dove si trovano i tuoi giocatori utilizzando lo scanner e calciare il pallone nella loro direzione. Il pulsante Y eseguirà un calcio corto e il pulsante X eseguirà un calcio lungo.

Togliere la palla all'avversario

Per togliere la palla ad un giocatore, avvicinati e premi uno dei pulsanti colorati. Il tuo giocatore scivolerà verso il giocatore in possesso del pallone e se avrai successo prenderai il pallone. Se marcherai il giocatore da dietro, rischierai un calcio di punizione, un rigore o un cartellino giallo o rosso. Stai attento.

Tirare

Quando sei vicino alla porta potrai calciare premendo un pulsante qualsiasi. Ovviamente, se sarai fuori dall'area di rigore, dovrai utilizzare un calcio lungo, ma se sarai vicino basterà un tiro corto, potresti anche riuscire ad "accompagnare" la palla in porta!

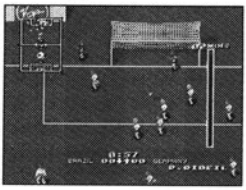
Girare di 180 gradi

Come per correre con la palla, questo dipende dall'impostazione del livello di difficoltà scelto. Nei livelli più facili potrai girarti senza rischiare di perdere la palla; nei livelli più difficili dovrai correre dall'altra parte della palla e quindi correre giù per il campo.

Rimessa laterale

Se una squadra manda la palla oltre le linee laterali del campo, verrà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria. Per controllare la distanza del tiro, utilizza i pulsanti L e R. La linea mostra la distanza del tiro. Per cambiare la direzione del tiro, utilizza il pulsante direzionale per muovere la linea a destra o a sinistra. Al momento giusto premi il pulsante Y per tirare il pallone.

Calci d'angolo



Se la squadra che è in difesa tira il pallone oltre la linea della propria porta, verrà assegnato un calcio d'angolo. Per modificare la lunghezza di questo tiro, utilizza i pulsanti L e R; la linea mostra dove andrà a finire la palla quando verrà calciata. Utilizza il pulsante direzionale per spostare la linea a sinistra e a destra per mirare al giocatore giusto. Al momento giusto premi il pulsante Y per calciare la palla.

Deviare la palla

A seconda del metodo di controllo scelto dalla videata delle opzioni, la palla potrà essere deviata quando verrà calciata. Questo è molto utile per eludere il portiere o per riuscire a superare dei giocatori. Per deviare la palla, premi la combinazione dei tasti scelta subito dopo aver colpito la palla.

Importante: Puoi cambiare i metodi di controllo per deviare la palla durante le partite tenendo premuto i pulsanti R & Select & A.

Palla parabolica e potenza

Una palla parabolica è una palla che è stata calciata in aria piuttosto che lungo il terreno. In questo modo si potranno superare dei giocatori in attacco senza rischiare che questi intercettino il pallone. La combinazione dei tasti utilizzata per influenzare la potenza e l'altezza della palla è selezionata da After Touch (Tocco finale) sulla Videata delle opzioni.

Calci di punizione e rigori

Nel caso di calci di punizione e di rigori apparirà una linea che mostrerà il percorso del pallone. Potrai muovere la linea, cambiare l'altezza e la lunghezza della linea, ma se la linea riesce a toccare la rete, verrà spostata a sinistra o a destra. In questo modo dovrai cercare di calcolare bene i tempi per i tiri diretti in porta.

Orientamento del campo

Dino Dini's Soccer può essere giocato sia orizzontalmente che verticalmente, in altre parole andando dall'alto in basso o da sinistra a destra. Dovrai fare delle prove per vedere qual è quello che preferisci; per cambiare la posizione del campo scegli Pitch (Campo) dal menu delle Opzioni e imposta Orientation (Orientamento) su 'Hori' (Orizzontale) o 'Vert' (Verticale).

Durata e abilità

Puoi stabilire la durata di una partita tra due e venti minuti. Per far questo scegli Misc dal menu Opzioni e clicca un pulsante qualsiasi su Match Duration (Durata della partita). Per cambiare il livello di abilità (e se la palla ti rimarrà o meno appiccicata ai piedi) clicca su Ball Control (Controllo palla). Ovviamente, qui non viene preso in considerazione l'eventuale tempo di recupero aggiunto dall'arbitro.

Sostituzioni

Potrai eseguire una sostituzione in un momento qualsiasi della partita. Per fare questo premi contemporaneamente i pulsanti Select e B. Premi il pulsante direzionale in su e giù per evidenziare il giocatore che intendi togliere dal campo, quindi premi il pulsante Y. A questo punto prendi il giocatore che vuoi far entrare in campo e premi il pulsante Y. La prossima volta che il gioco si fermerà, verrà effettuata la sostituzione.

Tattica

Il gioco tattico è una parte importante di ogni partita (a meno che tu non sia la Columbia nel qual caso degli orribili tagli di capelli saranno più importanti) e dovrai cambiare spesso la tattica nel corso di una partita.

Per cambiare tattica nel corso di una partita tieni premuti contemporaneamente i pulsanti R, Select e Y. Adesso puoi scorrere sulle otto possibili formazioni tattiche.

Infortuni

Quando controlli un giocatore sotto di lui, apparirà una barra che indica la sua attuale condizione fisica. Se un giocatore subirà un infortunio questa barra comincerà a diventare trasparente; quando sarà completamente trasparente il giocatore dovrà lasciare il campo ed essere sostituito.

PARTITE VELOCI

Se non vuoi prendere parte a un torneo e vuoi giocare una semplice e veloce partitina di calcio con un amico o contro la console, scegli Friendly (Amichevole) dal menu principale. Adesso scegli se vuoi giocare contro la console o contro un amico e clicca con un pulsante qualsiasi. Adesso puoi scegliere le due squadre che vuoi utilizzare.

Adesso puoi cambiare la divisa della squadra, premendo il pulsante Y. Sposta il pulsante direzionale in basso e potrai cambiare le posizioni dei tuoi giocatori. Per far questo, seleziona il primo giocatore premendo il pulsante Y sul suo nome, quindi ripeti il procedimento sul secondo. I due giocatori si scambieranno di posto.

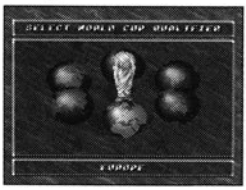
Premi di nuovo il pulsante direzionale in basso e potrai cambiare la tua tattica iniziale. Clicca sul pulsante Y per scorrere sulle otto possibili opzioni. Quando avrai finito, premi il pulsante Start per cominciare.

COPPA DEL MONDO

La coppa del mondo è l'evento più importante del mondo del calcio. Ogni quattro anni le migliori squadre di calcio del mondo si riuniscono e si affrontano in una località del mondo per contendersi l'ambito trofeo. Puoi provare a vincere questo prestigioso trofeo guidando una squadra nelle partite di qualificazione e via via fino alle finali. Hai le carte in regola per essere un campione del mondo?

Per giocare in un torneo della coppa del mondo, scegli l'icona Mondo dal menu principale.

Come qualificarsi



Qui hai due opzioni: puoi prendere una squadra da portare dall'inizio alla fine della competizione o prenderne una che si è già qualificata. Se decidi di andare direttamente alle finali, passa alla sezione successiva (Il Sorteggio). Per scegliere delle squadre per le partite di qualificazione, scorri sulla lista dei 99 paesi e premi il pulsante A su tutte le squadre che vuoi che siano controllate dagli "umani". Tutte le altre squadre verranno controllate dalla console.

Adesso puoi scegliere in quale gruppo giocare. Tutti i continenti (Sudamerica, Oceania, Europa, Asia, Africa ed America) hanno delle squadre nelle partite di qualificazione, anche se non hai assegnato nessuna squadra dell'area al controllo "umano". Per completare uno dei gruppi, ruota i globi per scegliere da dove cominciare.

Apparirà il primo gruppo per quel continente; per passare da un gruppo all'altro utilizza i pulsanti L e R. Se una di queste squadre è controllata da un "umano", giocheranno dall'inizio alla fine. Se due squadre controllate dalla console devono giocare una contro l'altra, potrai scegliere se stare a guardare il gioco o ordinare alla console di passare direttamente alla partita successiva.

Quando saranno terminati i gironi di qualificazione per continente, il gioco passerà alle finali.

Il sorteggio

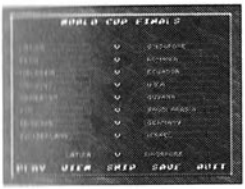
Le finali della coppa del mondo vengono giocate in diversi gruppi estratti a caso. L'obiettivo in questo caso è di arrivare primo o secondo in un gruppo per poter passare alla fase successiva della competizione. Per visualizzare tutti i gruppi, utilizza i pulsanti L e R. Per giocare le partite di un gruppo specifico, clicca sul pulsante B.

Selezione delle squadre

Come abbiamo già detto, nella coppa del mondo possono partecipare al massimo 99 giocatori. Ogni giocatore può controllare tutte le squadre che vuole. Per esempio, potrai scegliere due squadre: una forte e una debole.

Per assegnare le squadre ai giocatori, ognuno dei tuoi amici dovrà prendere o estrarre la propria squadra. Per far questo dovrai utilizzare anche i pulsanti direzionali perché prima o poi due giocatori umani finiranno per giocare uno contro l'altro.

Le finali



Il processo è simile a quello dei gironi di qualificazione. Passeranno il turno, andando sul girone successivo, le prime due classificate di ogni gruppo. Terminato il gruppo potrai passare al girone successivo. Se hai saltato le partite di qualificazione e sei andato direttamente alle finali, potrai premere i pulsanti L e R per selezionare 16 squadre a caso. Per farle controllare da un giocatore, premi il pulsante Y sopra il nome della squadra.

L'estrazione per questo girone è automatica. Quando tutte le partite saranno terminate, i vincitori potranno passare ai quarti di finale, quindi alle semifinali e infine alla finale di coppa.

I CAMPIONATI

In Dino Dini's Soccer ci sono tre campionati già programmati, che sono: l'Europeo (European), il Suddamericano (South American) e l'Africano (African). I giocatori dei diversi campionati giocano un calcio molto diverso, quindi cercare di giocare bene in tutti i campionati rappresenta una vera e propria sfida. Sarai un vero e proprio campione se riuscirai a vincere tutt'e tre le coppe!

Giocare un campionato

Scegli l'icona Leagues (Leghe) dal menu principale e quindi l'icona Championships (Campionati). Adesso scegli le squadre con le quali desideri giocare (te ne serviranno almeno 16) cliccando con il pulsante Y sulle squadre. Quando avrai finito premi il pulsante Start.

Adesso potrai scorrere gli elenchi dei gruppi utilizzando i pulsanti L e R. Per cominciare un gruppo premi il pulsante Y dopo di che potrai cominciare a giocare, guardare o saltare le partite, proprio come nella coppa del mondo.

LA LEGA

Ovviamente non sei obbligato a giocare in un torneo, c'è sempre la lega. Per giocare in una lega, scegli Custom Tournaments (Tornei personalizzati) dal menu principale e quindi Custom League (Lega personalizzata).

Adesso dovresti scegliere tutti i giocatori con i quali desideri giocare. Se lo desideri potrai far giocare nella lega tutte le 99 squadre del mondo. Per includere una squadra e determinare se dovrà essere controllata dalla console o dal giocatore, clicca con il pulsante Y sul nome della squadra.

Quando avrai scelto tutte le squadre, premi il pulsante Start e ti verrà presentato un tabellone con tutte le squadre. Il tabellone mostra dati relativi alle prestazioni di ognuna delle squadre, con le partite giocate, quelle vinte, quelle perdute e i pareggi ed i punti per le reti segnate e quelle subite da sinistra a destra.

Giocare nella Lega

Nelle partite di lega ti verranno assegnati due punti per una vittoria, uno per un pareggio e nessuno per una sconfitta (potrai comunque cambiarlo a tuo piacimento). Tuttavia non dovrai vincere tutte le partite per arrivare in cima alla lega infatti potrai arrivarci ugualmente pareggiando e segnando un sacco di goal.

PERSONALIZZARE

Andando avanti nel gioco potresti voler modificare le squadre. Questa sezione del gioco ti permette di cambiare la formazione di una squadra e, di conseguenza, il metodo di gioco. Facendo diversi esperimenti nel creare le squadre, potrai creare delle tue vere e proprie squadre pronte a contendersi il titolo del mondo.

Scegli l'opzione icona Custom Items (Squadre personalizzate) dal menu principale, quindi scegli Customise a Team (Personalizzare una squadra). Come vedrai ci sarà spazio per sei squadre personalizzate, quindi scegli una casella vuota. Adesso dovrai scegliere la squadra che desideri cambiare. Per far questo clicca sul pulsante Y su ognuna delle squadre.

Per cambiare le tattiche di apertura della tua squadra, utilizza i pulsanti L e R per scorrere sulle otto opzioni. I giocatori sul campo ti mostreranno il modo in cui apparirà la formazione.

La casella a sinistra ti fornisce dettagli sulle abilità dei membri della squadra; la casella in alto a destra elenca tutti i membri della squadra e la casella in basso a sinistra ti permette di modificare tutto quello che puoi fare con la squadra. Prendiamo come esempio la formazione inglese.

La prima persona della formazione è il portiere (G. Peamen in questo caso). Premi il pulsante Select e il campo in alto verrà sostituito dalle opzioni di selezione. Evidenzia le parole 'Names and Players' (Nomi e Giocatori) e premi il pulsante Y. Sposta il pulsante direzionale in su e giù per scegliere la persona il cui nome vorresti cambiare e premi il pulsante Y. Adesso potrai scrivere il nuovo nome utilizzando l'alfabeto in fondo a destra. Quando avrai terminato questa operazione, clicca su 'End' (Fine). Per cambiare la posizione di questa persona utilizza i pulsanti L e R per spostare da Goalie (Porta), Defence (Difesa), Mid (Centrocampo) e Attack (Attacco). Quando avrai finito, clicca sul pulsante X.

Adesso sposta il pulsante direzionale in giù su Colours (Colori) e Strips (Divise) e clicca sul pulsante Y. Per cambiare uno di questi valori utilizza il pulsante direzionale per muovere in su ed in giù, quindi utilizza sinistra e destra per modificarli. Quando avrai finito premi il pulsante X.

Se non sarai soddisfatto della abilità di un giocatore, clicca sull'opzione Randomise (A caso). Continua fino a quando non sarai soddisfatto, ma ricorda migliorando un'abilità ne dovrai diminuire un'altra.

Potrai annullare tutti i cambiamenti cliccando sull'opzione Undo (Disfa) o salvarli sulla batteria di soccorso RAM cliccando su SAVE (SALVA). Quando avrai finito, clicca su EXIT (USCITA).

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Impara tutte le tattiche esercitandoti sul campo. Se stai perdendo, la cosa più sensata è andare in attacco. Impara le posizioni dei giocatori nelle varie tattiche.
- Invece di correre sul campo con la palla, prova a tenere premuti i pulsanti X & Y per effettuare un passaggio invece di calciare la palla. In questo modo potrai giocare un calcio più veloce con dei passaggi più fluidi.
- Generalmente, se non puoi pronunciare il nome di una squadra, probabilmente non sarà molto brava in campo.
- Cambia spesso e velocemente la tattica. Quando effettui una rimessa del portiere, utilizza una tattica offensiva con quattro o cinque giocatori in attacco. Quando la squadra avversaria effettua una rimessa del portiere, prova una tattica difensiva.
- Non cedere alla tentazione di cantare "Uno a zero, uno a zero" quando sei in vantaggio, perché la squadra avversaria potrebbe segnare subito dopo...e te lo faranno sapere.
- Anche se diventerai un patito di Dino Dini's Soccer non ti tagliare mai i capelli come i giocatori brasiliani, i tuoi amici non la finiranno mai di prenderti in giro.

TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA

Per un Uso Corretto

- Non immergere in acqua!
- Non piegare!
- Non sottoporre ad impatti violenti!
- Non esporre alla luce diretta del sole!
- Non danneggiare o deturpare!
- Non collocare presso fonti di alte temperature!
- Non esporre a solventi, benzolo, ecc!
- Se bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Se sporca, detergere con cura con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nella custodia dopo l'uso.
- Effettuare soste saltuarie nel corso di gioco prolungato.

Avvertenza: Per utenti con televisori a proiezione. I fotogrammi di immagini fisse possono provocare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

GARANZIA LIMITATA

Questo prodotto è garantito per il periodo previsto dalla legge del tuo paese.
Ciò non limita in alcun modo i tuoi diritti legali.

sensata è

& Y per
are un

te non

ere,
o la
a.

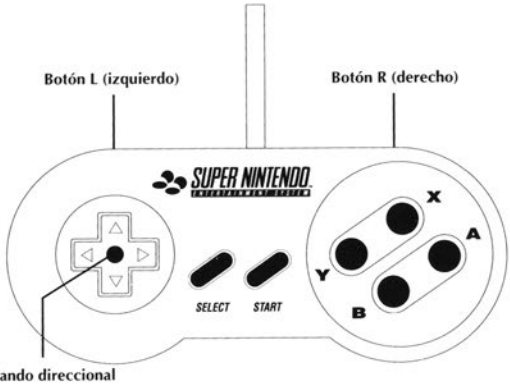
faranno

i come i

a.

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Advertencia: lea esto antes de usar su Super Nintendo Entertainment System. Un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destelleantes. La exposición a ciertas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a estos individuos. Ciertas condiciones podrían inducir síntomas de epilepsia incluso en personas que no tengan un historial médico de epilepsia. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si al utilizar un videojuego usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.



INTRODUCCIÓN

Se trata de un juego que millones de personas de todo el mundo practican o ven. Tiene sus propias estrellas y un lenguaje característico. Es el deporte más famoso del mundo: ¡el fútbol! Y ahora tú puedes vivir la emoción de este gran deporte en tu Super Nintendo.

Dino Dini's Soccer™ recoge el espíritu y el ambiente del fútbol. Está plagado de características que lo convierten en la simulación de fútbol más realista que jamás haya habido. Puedes jugar en la liga, en el Mundial o simplemente en partidos amistosos contra tus amigos o la consola. Además podrás elegir entre numerosas condiciones de juego diferentes, contra los equipos de fútbol más famosos del mundo (esta vez, incluso Inglaterra participa).

Dino Dini's Soccer™ está diseñado para adecuarse a todo tipo de jugador. Si eres nuevo en estas lides, podrás jugar contra aficionados, pero si te consideras un auténtico Stoichkov, quizá deberías vértelas contra equipos profesionales. Sea cual sea tu nivel de juego, te encantará Dino Dini's Soccer™ y recuerda que el partido tiene dos tiempos.

COMIENZO RÁPIDO

Para empezar a jugar directamente, pulsa cualquier botón en cuanto aparezca la pantalla del título y escoge la opción Friendly (amistoso) que aparecerá en el menú principal. Después pulsa sobre Human Vs Computer (persona contra ordenador) o Human Vs Human (persona contra persona), dependiendo de si quieres jugar contra la consola o contra un amigo. Luego escoge dos equipos pulsando cualquier botón en los nombres de los equipos. Por último, pulsa el botón Start (Comienzo) para empezar el partido.

LAS REGLAS DEL FÚTBOL

El fútbol (también conocido con el nombre inglés de "soccer") se juega entre dos equipos compuestos por 11 jugadores cada uno, más dos suplentes. En cada equipo hay un portero: el único jugador al que se le permite usar las manos durante el juego. La misión del portero consiste en defender la portería para evitar que el equipo contrario meta el balón en la red y marque gol.

El resto de los jugadores deben avanzar con la pelota, golpeándola con los pies, la cabeza o el pecho, y realizar pases entre los miembros del mismo equipo para intentar meter gol en la portería contraria. Hay tres tipos de jugadores:

Defensores: su misión es defender la portería, impidiendo que el otro equipo meta gol.
Centrocampistas: juegan en el centro del campo, pero dependiendo de la posición de la pelota pueden defender o atacar.
Delanteros: son los que atacan. Intentarán meter gol, de la misma forma que lo harán los otros jugadores si se presenta la oportunidad.
El Árbitro: ¡bueno, bueno!, es verdad que no es un jugador pero si haces algo feo (como hacer que Scotland llegue a la final) te dará un buen mamporro.

Los jugadores pueden hacerse con el balón realizando entradas a los miembros del equipo contrario. Si la entrada es antirreglamentaria (normalmente, cuando el otro se cae al suelo) se puede conceder un tiro libre. Si esta falta se comete dentro del área de penalti, se pitará penalti. Si la falta no es seria, el jugador sólo recibirá una amonestación (en forma de tarjeta amarilla cuando la falta es leve, y de tarjeta roja cuando es grave. Ésta última supondrá la expulsión del jugador del terreno de juego).

Si el equipo defensor despeja el balón de forma que éste sale del campo por la línea de portería, se concede un saque de esquina. Éste es llevado a cabo por el equipo atacante, quien lanza la pelota con el pie desde una esquina del campo. En Dino Dini's Soccer no existe el fuera de juego porque entorpecería el curso normal del juego.

Si el balón sale del campo por un lateral, se concede un saque de banda al equipo contrario. Al comienzo de cada tiempo de un partido y cada vez que se marca un gol, se realiza el saque inicial desde el centro del campo. En el descanso, los equipos cambian de campo. Al final del partido, gana el que haya marcado más goles.

CÓMO DESENVOLVERSE POR DINO DINI'S SOCCER

Botón Start: detiene el partido. Si lo pulsas otra ver podrás continuar.
Botón X: pase largo.
Botón Y: pase corto.
Botón A: patada larga.
Botón B: patada corta.

Botón Select y botón A: vuelve a posicionar el radar.
Botón Select y botón B: aparece la pantalla de cambios.
Botón Select y botón X: cambia el radio de alcance del radar o lo desactiva.
Botón Select y botón Y: coloca el marcador en la parte superior o inferior de la pantalla.

Botón R, botón Select y botón A: cambia de uno a otro de entre tres ajustes de efectos.
Botón R, botón Select y botón B: activa y desactiva el reloj o lo cambia a automático.
Botón R, botón Select y botón X: activa y desactiva la barra del tiempo o la cambia a automática.
Botón R, botón Select y botón Y: cambia las tácticas.

Botón L, botón Select y botón B: repetición de la jugada.
Botón L, botón Select y botón X: cambia entre tiros direccionales o con giro.

TOMA EL CONTROL

A simple vista, Dino Dini's Soccer es un juego sencillo. Sin embargo hay muchos detalles con los que tendrás que familiarizarte. Si tienes paciencia y aprendes todos los movimientos especiales, no se escapará ni un saque de esquina e incluso puede que consigas ganar el Mundial de fútbol.

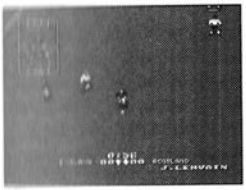
Cómo manejar a un jugador

En Dino Dini's Soccer, el juego de los equipos controlados por personas es el resultado de una combinación de técnica humana y artificial. Es decir, mientras tú manejas a un jugador, los otros estarán realizando marcajes, corriendo campo arriba, defendiendo y realizando entradas a los contrarios: todo ello de acuerdo con las tácticas que tú hayas establecido.

La consola te dará el control del jugador que esté más próximo al balón. En cuanto un jugador de tu equipo entre en posesión del balón, pasarás a manejarlo. Esto quiere decir que tu diriges las jugadas, los tiros, los pases y la defensa, y puedes "chupar balón" tanto como quieras.

El nivel de control que tienes sobre el balón depende totalmente del nivel de dificultad al que hayas ajustado el juego. La forma de ajustar el nivel de control del balón es escogiendo Options (opciones) en el menú principal y luego escogiendo Misc.(Miscelanea) Hay cuatro niveles de dificultad: Novice (novato), Amateur (amater), Expert (experto) y Professional (profesional). En el nivel de amater el balón se "pega" a la bota del jugador, pero en el nivel de profesional, el balón rueda por delante del jugador mientras éste corre campo arriba.

Cómo correr con el balón



Una vez más, esto depende del nivel de dificultad al que hayas ajustado el juego. En el nivel de novato puedes correr y cambiar de dirección tanto como quieras y el balón seguirá pegado a la bota de tu jugador (a no ser que algún contrario le haga una entrada, claro está). Sin embargo, en los niveles más difíciles, tienes que cambiar cuidadosamente de dirección colocándote al otro lado del balón. En los niveles intermedios, si cambias de dirección demasiado rápido, perderás el control del balón.

Cómo realizar un pase

Hay dos formas de realizar un pase. Primera, puedes realizar un pase directo a otro jugador. Para ello, pulsa el botón B y realizarás un pase corto o el botón A y realizarás un pase largo. Segunda, puedes calcular dónde están los jugadores gracias al escáner y darle una patada al balón en esa dirección. El botón Y sirve para realizar una patada corta y el botón X para una larga.

Cómo efectuar una entrada

Para efectuar una entrada, acércate y pulsa cualquiera de los botones de colores. Tu jugador se deslizará hacia el jugador que tiene el balón y, si la entrada sale bien, se hará con dicho balón. Si efectúas la entrada desde detrás, te arriesgas a regalar al equipo contrario un tiro libre o un penalti, a que el árbitro te amoneste o incluso que te expulse, así que ten cuidado.

Los lanzamientos

Cuando estés cerca de la portería, puedes lanzar pulsando cualquiera de los botones. Está claro que si estás fuera del área de penalti tendrás que realizar un lanzamiento largo, pero si estás más cerca, bastará con un lanzamiento corto, puede que incluso puedas "andar" con el balón hasta la red.

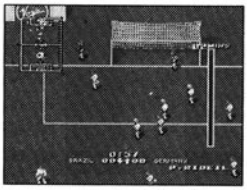
Giro de 180 grados

Al igual que correr con el balón, esta acción depende del nivel de dificultad que hayas elegido. En el nivel más fácil, puedes girar fácilmente sin perder el control del balón, en los niveles siguientes, tendrás que correr al otro lado del balón y volver corriendo campo abajo.

Saques de banda

Si el balón se sale por los lados del campo, el equipo contrario consigue un saque de banda. Para controlar la distancia del saque utiliza los botones L y R. La línea muestra la distancia del lanzamiento. Si quieres cambiar la dirección de dicho lanzamiento, utiliza el mando direccional para mover la línea hacia la derecha o la izquierda. Cuando estés contento con la dirección de la línea, pulsa el botón Y para lanzar el balón.

Saques de esquina



Si el equipo defensor hace que el balón se salga por detrás de su línea de gol, se concede un saque de esquina. Para modificar la distancia del lanzamiento, utiliza los botones L y R. La línea muestra el punto al que llegará el balón cuando se le dé una patada. Utiliza el mando direccional para mover la línea hacia la izquierda o la derecha y así lanzar el balón hacia el jugador adecuado. Cuando estés contento con los ajustes, pulsa el botón Y para dar la patada al balón.

Efecto

Dependiendo del método de control que hayas elegido en la pantalla de opciones, podrás o no dar efecto al balón cuando le des una patada. Esta es una forma muy buena de esquivar al portero o conseguir que un pase tenga éxito. Para dar efecto al balón, pulsa la combinación de botones que hayas elegido justo después de haber dado la patada al balón. **Nota:** en cualquier momento durante un partido, puedes cambiar tu método de control para dar efecto al balón con sólo mantener pulsados los botones R, Select y A.

Balón alto y potencia

Balón alto significa darle una patada hacia arriba en vez de hacia adelante. Obviamente, es un buen método para pasar el balón más allá de los jugadores contrarios sin que lo puedan interceptar. Una vez más, la combinación de botones utilizada para cambiar la fuerza y altura del balón es seleccionada en la opción Aftertouch (efecto) en la pantalla de opciones.

Tiros libres y penaltis

En los tiros libres y los penaltis, aparece una línea que muestra el rumbo del balón. Podrás mover, cambiar la altura y distancia de la línea, pero si ésta toca la portería, se moverá hacia la izquierda o hacia la derecha. Eso significa que tendrás que calcular muy bien el tiempo para cualquier posible tiro directo a la portería.

Orientación del campo

El campo de Dino Dini's Soccer puede aparecer en la pantalla en posición vertical u horizontal, es decir, de arriba a abajo o de derecha a izquierda. Tendrás que probar y ver cuál te gusta más. Para cambiar la orientación, escoge Pitch (campo) en el menú de opciones y cambia la orientación (Orientation) de Hori a Vert o viceversa.

Duración y habilidad

Puedes establecer la duración del juego de 2 a 20 minutos. Para ello tienes que escoger Misc en el menú de opciones y pulsar cualquier botón en Match Duration (duración del partido). Para cambiar el nivel de habilidad (y si el balón se va a pegar o no a la bota de tu jugador), haz click en Ball Control (control del balón). Desde luego, esto no tiene en cuenta cualquier prórroga que el árbitro pudiera añadir por lesión de algún jugador.

Cambios

En cualquier momento durante el partido, puedes pedir un cambio. Para ello, pulsa a la vez los botones Select y B. Utiliza la parte superior e inferior del mando direccional para pasar de un jugador a otro hasta que llegues al que quieres sacar del campo y pulsa el botón Y. Luego elige el jugador que quieres que le sustituya y pulsa el botón Y. Cuando el balón vuelva a quedar fuera de juego, se realizará la sustitución.

Tácticas

El juego táctico es una parte importante de cualquier partido (a menos que tu equipo sea Colombia, en cuyo caso es mucho más importante presentar una selección de cortes de pelo realmente malos) y a menudo tendrás que cambiar de táctica varias veces durante el mismo partido.

Para cambiar de táctica durante un partido, mantén pulsados a la vez los botones R, Select e Y. Una vez hecho esto, podrás pasar de una a otra de entre las ocho formaciones tácticas posibles.

Lesiones

Cuando un jugador esté bajo tu control, aparecerá una barra debajo de él que indica su condición física. Si un jugador resulta lesionado, esta barra comienza a aclararse. Cuando se haya aclarado completamente, el jugador tendrá que abandonar el campo y ser sustituido.

JUEGOS RÁPIDOS

Si no quieres tomar parte en un torneo y lo que te apetece es darle unas pataditas al balón en un partido rápido y normal, bien con un compañero o contra la consola, escoge Friendly (amistoso) en el menú principal. Luego escoge entre jugar contra la consola o contra un amigo y pulsa cualquier botón. Por último, tenéis que elegir los dos equipos que os gustaría manejar.

Puedes modificar lo que quieras pulsando el botón Y. Utiliza la parte superior e inferior del mando direccional para cambiar la posición de tus jugadores. Para ello, selecciona el primer jugador pulsando el botón Y sobre su nombre y luego haz lo mismo con el segundo jugador. Estos dos jugadores intercambiarán sus puestos.

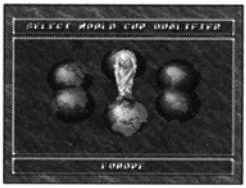
Vuelve a pulsar la parte inferior del mando direccional y podrás cambiar la táctica inicial. Luego pulsa el botón Y para pasar de una a otra de entre las ocho posibilidades. Cuando estés contento con estos ajustes, pulsa el botón Start para empezar.

EL MUNDIAL

La Copa del Mundo o Mundial de Fútbol es el mayor torneo de la temporada futbolística. Se celebra cada cuatro años entre los mejores equipos del mundo, quienes se enfrentan entre sí y compiten por un trofeo en diferentes países cada vez. Tú también puedes intentar conseguir el dorado trofeo, dirigiendo a un equipo a través de los partidos clasificatorios hasta llegar a la final. ¿Tienes madera de campeón?

Para jugar en un torneo mundial, elige el icono de las Ligas (Leagues) en el menú principal y luego el icono del Mundial (World Cup).

La fase clasificatoria



Aquí hay dos opciones: puedes escoger un equipo y manejarlo a lo largo de la competición, desde el principio al final, o puedes escoger un equipo que ya esté clasificado. Si decides pasar directamente a las finales, salta a la siguiente sección (El sorteo). Para escoger los equipos que se van a clasificar, recorre la lista de 99 países y pulsa el botón A cuando estés sobre cualquier equipo que quieras que controle una persona. Todos los demás equipos serán controlados por la consola.

Después de eso, puedes escoger en qué grupo vas a jugar. Todos los continentes (América del Sur, Oceanía, Europa, Asia, Africa y América del Norte) tienen equipos que quieren clasificarse, incluso si no has designado ningún equipo de estas zonas para que lo controle una persona. Para completar los grupos, haz girar los globos terráqueos y escoge dónde vas a empezar.

La lista del primer grupo de ese continente en particular aparecerá en pantalla. Para pasar de un grupo a otro, utiliza los botones R y L. Si alguno de estos equipos es controlado por una persona, jugará desde el principio hasta el final. Si hay un partido en el que se han de enfrentar dos equipos controlados por la consola, puedes verlo o pedir a la consola que pase al siguiente partido.

Una vez que todas las rondas clasificatorias de todos los continentes hayan terminado, el juego pasa a las finales.

El sorteo

Las finales del Mundial se juegan en una serie de grupos que se escogen al azar. Lo que hay que hacer aquí es quedar el primero o el segundo en un grupo para pasar a la siguiente fase de la competición. Para ver todos los grupos, utiliza los botones L y R. Para jugar los partidos de un grupo en concreto basta con que pulses el botón B.

Cómo escoger tus equipos

Como ya ha quedado dicho, en el torneo del Mundial pueden participar hasta un máximo de 99 personas. Lo que es más, una persona puede controlar tantos equipos como quiera. Por ejemplo, una sola persona puede manejar a dos equipos, uno flojucho y otro bueno.

Para repartir los equipos entre los jugadores, cada uno de tus amigos tiene que escoger los que quiere o echarlo a suertes. También necesitarás dos controladores porque es seguro que dos personas se enfrentarán en un partido.

Las finales

Aquí el proceso es muy parecido al de las rondas de clasificación. Se clasifican dos equipos de cada grupo, dichos equipos pasarán a la siguiente ronda. Cuando hayan quedado clasificados los ganadores del último grupo, puedes pasar a la siguiente ronda. Si te has saltado los partidos clasificatorios y has pasado directamente a las finales, puedes pulsar los botones L y R para que se realice al azar una selección de 16 equipos. Para que cualquiera de estos equipos sea controlado por una persona, basta con que pulses el botón Y sobre su nombre.

El sorteo de esta ronda se realiza de forma automática. Cuando se hayan jugado todos los partidos, los vencedores podrán pasar a los cuartos de final, luego a las semifinales y por último a la final.

CAMPEONATOS

En Dino Dini's Soccer hay pre-programados tres campeonatos: el Campeonato de Europa, el de América del Sur y el de Africa. Los jugadores de cada una de estas zonas juegan al fútbol de forma muy diferente, así que probar y ganar en cada una de ellas es un gran desafío. La prueba más difícil consiste en ganar en los tres campeonatos, la cuestión es: ¿eres lo suficientemente bueno?

Cómo se juega un campeonato

Escoge el icono de ligas (Leagues) en el menú principal y luego el de campeonatos (Championships). Luego escoge los equipos que te gustaría manejar (necesitarás al menos 16) pulsando el botón Y sobre los equipos. Cuando estés satisfecho con tus elecciones, pulsa el botón Start.

Una vez hecho eso, podrás recorrer las listas de los grupos utilizando los botones L y R. Para empezar a jugar con un grupo, pulsa el botón Y y podrás jugar, ver o saltarte los partidos igual que en el Mundial.

LA LIGA

No es necesario que juegues un torneo, siempre puedes jugar una liga. Para jugar una liga, escoge Custom Tournaments (torneos personalizados) en el menú principal y luego Custom League (liga personalizada).

Después tienes que elegir cuántos jugadores van a tomar parte. Si quieres, los 99 equipos del mundo pueden participar en la liga. Para incluir un equipo y decidir si va a controlarlo la consola o una persona, pulsa el botón Y sobre el nombre de dicho equipo.

Cuando hayas escogido todos los equipos, pulsa el botón Start y aparecerá una tabla con la lista de todos los equipos. El marcador muestra lo bien o mal que lo está haciendo cada equipo, indicando, de izquierda a derecha, el número de partidos jugados, ganados, empatados y perdidos, así como el número de puntos acumulados en total.

Cómo se juega una liga

En la liga consigues dos puntos por cada partido ganado, uno por cada empate y ninguno por partido perdido (aunque, si quieres, puedes cambiar estas condiciones). Por lo tanto, no tendrás que ganar todos los partidos para situarte a la cabeza de la liga, se puede hacer con empates y muchos goles.

CÓMO PERSONALIZAR EL JUEGO

Al jugar diferentes tipos de juegos con Dino Dini's Soccer puede que quieras modificar algunos de los equipos. Esta sección te permite cambiar los miembros del equipo completo y por lo tanto modificar su forma de jugar al fútbol. Experimentando con los equipos puedes crear tu propio equipo de competidores mundiales.

Escoge el icono de equipos personalizados (Custom teams) en el menú principal y luego escoge la opción para personalizar un equipo (Customise a Team). Como podrás ver, hay sitio para seis equipos personalizados, así que vamos a escoger uno de los espacios vacíos. Después escoge el equipo que te gustaría cambiar. Para ello pulsa el botón Y sobre el nombre del equipo en cuestión.

Para cambiar la táctica inicial de tu equipo, utiliza los botones L y R para pasar de una a otra de entre las ocho opciones. Los jugadores que hay en el campo mostrarán como quedará la alineación.

El recuadro grande que hay a la izquierda proporciona detalles sobre las habilidades de los miembros del equipo, el recuadro que hay en la parte superior derecha presenta una lista de los miembros del equipo y el recuadro en la parte inferior derecha te permite modificar cualquier aspecto del equipo. Para ejemplificar todo esto vamos a echar un vistazo al equipo completo de Inglaterra.

La primera persona del equipo es el portero (en este caso se trata de G. Peamen). Pulsa el botón Select y el campo de la parte inferior quedará reemplazado por una lista de las opciones que puedes seleccionar. Destaca las palabras Names and Players (nombres y jugadores) y pulsa el botón Y. Pulsa la parte superior e inferior del mando direccional para escoger la persona cuyo nombre quieres cambiar y pulsa el botón Y. En ese momento podrás deletrear el nombre utilizando el alfabeto que aparece en la parte inferior derecha. Cuando hayas tecleado el nombre pulsa sobre la palabra End (fin). Si quieres cambiar la posición de esa persona, utiliza los botones L y R para pasar de Goalie (portero), a Defence (defensa), Mid (centrocampista) y Attack (delantero). Cuando te hayas quedado contento, pulsa el botón X.

Luego, pulsa la parte inferior del mando direccional hasta llegar a Colours and Strips (colores y camiseta) y pulsa el botón Y. Si quieres cambiar alguna de esas variables, pulsa la parte superior o inferior del mando direccional para llegar hasta ella y luego la parte derecha o izquierda para modificarla. Cuando estés satisfecho, pulsa el botón X.

Si no estás contento con las habilidades de un jugador en concreto, pulsa la opción Randomise (cambios aleatorios). Sigue haciendo lo mismo hasta que te quedes contento, pero recuerda que al mejorar una habilidad, otra empeora.

Puedes volver a poner todos estos ajustes tal y como estaban pulsando la opción Undo (deshacer), o salvarlos en la memoria RAM alimentada por pilas pulsando SAVE (salvar). Cuando te hayas quedado contento, pulsa sobre EXIT (salida).

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- Para aprender las diferentes tácticas debes experimentar en el campo. Si tu punto flaco son los tiros a puerta, lo lógico es insistir en el ataque. Aprende bien dónde estarán los jugadores en cada táctica.
- En vez de dedicarte a correr sin más con el balón, prueba a utilizar los botones X e Y para pasar el balón en vez de darle una patada. De esta forma tu juego será rápido y los pases más fluidos.
- En general, los equipos con nombres impronunciables suelen ser inútiles.
- Cambia la táctica de juego rápido y a menudo. Cuando tengas un saque de puerta, debes cambiar a una táctica ofensiva con cuatro jugadores delante. Cuando son ellos los que llevan la voz cantante, prueba con una táctica defensiva.
- Controla tus irrefrenables impulsos de cantar "¡uno, cero, uno, cero!" cuando vas ganando, porque cuando menos te lo esperes te pueden meter un gol. Y el que ríe el último, ríe mejor...
- Por mucho que te guste Dino Dini's Soccer, no te hagas un corte de pelo como el de los jugadores brasileños o todos tus amigos se cachondearán de ti.

MANEJO DEL CARTUCHO

Para su uso apropiado

* No sumergir en agua.
* No doblar.
* No exponerlo a impactos violentos, aunque se haya perdido el partido.
* No exponerlo directamente a la luz solar.
* No dañarlo ni deformarlo.
* No colocarlo cerca de una fuente de alta temperatura.
* No exponerlo a disolvente, bencina, etc.
* Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
* Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
* Después de utilizarlo, guardarlo en su caja correspondiente.
* Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

Aviso: a los propietarios de televisores con pantalla de proyección grande. Las imágenes o dibujos fijos pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen, o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores con pantalla de proyección grande .

GARANTÍA LIMITADA

Este producto está garantizado por el período requerido por la ley de su país.
Esto no afecta sus derechos establecidos por dicha ley.

aco son

Y para
pases

debes
que

nando,
ía

e los

enes o
ro del
isores

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Waarschuwing: Doorlezen, alvorens uw Super Nintendo video system in gebruik te nemen. Een zeer klein aantal mensen, loopt bij het zien van een bepaald soort lichtpatronen of flitsende lichten, het risico een epileptische aanval te krijgen. Als dergelijke mensen blootgesteld worden aan bepaalde lichtpatronen, zoals die voorkomen op de achtergrond van televisieschermen en bij het spelen van computerspelletjes, kan dit tot een epileptische aanval leiden. Bepaalde omstandigheden kunnen niet eerder geconstateerde epileptische symptomen opwekken, zelfs bij mensen die geen ziektegeschiedenis van epilepsie hebben. Alvorens u begint te spelen, is het raadzaam een dokter te raadplegen als u, of één van uw gezinsleden, epileptische symptomen heeft. Als u bij het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen krijgt: duizeligheid, gewijzigd gezichtsvermogen, trekken van het oog of spiertrekkingen, bewustzijnsdaling, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen, moet u ONMIDDELLIJK ophouden met spelen en uw dokter raadplegen, voordat u verder speelt.

OPSTARTEN

1. Sluit de SNES aan, volgens de aanwijzingen in de bijgeleverde handleiding van de fabrikant. Zorg ervoor dat de stroom uitgeschakeld is. Sluit de controller aan (als je er twee hebt, sluit ze dan allebei aan.)
2. Zet de Dino Dini's Soccer™ cartridge met het label naar je toe in de SNES en druk hem er stevig in.
3. Schakel de stroom in, door de schakelaar op ON te zetten. Na een paar seconden verschijnt het titelscherm. Wanneer het Dino Dini's Soccer™ introductiescherm verschijnt, ben je klaar om te gaan spelen.

Belangrijk: Als het titelscherm niet verschijnt, schakel dan de stroom onmiddellijk uit, door de stroomschakelaar op OFF te zetten. Controleer of je SNES goed is geïnstalleerd en of de cartridge er wel goed inzit, kijk ook of de TV op het juiste kanaal is afgestemd. Zet dan de schakelaar weer op ON. Zorg er bij het inzetten of het verwijderen van de cartridge altijd voor dat de console uitgeschakeld is.

INLEIDING

Overal wordt het gespeeld, het heeft miljoenen fans, het heeft z'n eigen supersterren en z'n eigen taal, het is de meest populaire sport ter wereld - dat moet voetbal zijn. En nu kun je op je SNES zelf de spanning en de opwinding van deze sport meemaken!

Dino Dini's Soccer™ heeft het karakter en de emotie van het voetbal vast weten te leggen. De vele spelmogelijkheden, maken dit spel tot de meest realistische voetbalsimulatie die er ooit uitgebracht is. Je kunt League-, W.K.- of vriendschappelijke wedstrijden tegen je vrienden of tegen de computer spelen. In allerlei weersomstandigheden speel je tegen de beroemdste teams ter wereld. (Oh ja, Engeland is er ook bij).

Dino Dini's Soccer is zo ontworpen dat iedereen het kan spelen. Als je een beginner bent, kun je tegen amateurs spelen, maar als er een toekomstige Stoikov in je zit, neem het dan op tegen de beroepsvoetballers. Hoe dan ook, je zult genieten van Dino Dini's Soccer™. En denk eraan - het spel bestaat uit een eerste helft en een tweede helft.

EEN SNELLE START

Om regelrecht naar het spel te gaan, druk je wanneer het titelscherm verschijnt op een willekeurige toets en kies je de 'Friendly' optie uit het hoofdmenu. Als je tegen de computer wil spelen klik je op 'Human Vs Computer', als je tegen een vriend of vriendin wil spelen klik je op 'Human Vs Human'. Nu kies je twee teams door met een willekeurige toets op de namen van 2 teams te klikken. Druk op de Starttoets om de wedstrijd te beginnen.

DE SPELREGELS VAN HET VOETBAL

Voetbal (in het buitenland ook wel soccer genoemd), wordt door twee teams gespeeld. Elk team bestaat uit 11 spelers (plus twee reservespelers). Eén speler van elke partij is de keeper, hij is de enige speler die tijdens het spel zijn handen mag gebruiken. Wanneer het ene team de bal naar het doel van het andere team heeft gespeeld en probeert de bal in het net te schieten, moet de keeper het doel verdedigen. De andere spelers van het team trappen, koppen, spelen de bal met de borst en geven een pass naar elkaar, om te proberen de bal in het doel van de tegenpartij te krijgen. Er zijn drie soorten spelers:

Verdedigers: Hun rol bestaat uit het verdedigen van hun doel, zij moeten proberen te verhinderen dat de tegenpartij op hun doel schiet.

Middenvelders: Deze spelers spelen in het middengedeelte van het veld, zij kunnen aanvallen of verdedigen, dit hangt af van de plaats van de voetbal.

De voorspelers: Dit zijn de aanvallende spelers. Zij moeten vooral proberen een goal te scoren, maar als ze de kans krijgen, kunnen de andere spelers ook scoren.

De scheidsrechter: Toegegeven, hij is geen speler, maar doe niet iets onbehoorlijks, (zoiets als Schotland de finales laten bereiken) want dan spreekt hij een hartig woordje met je.

De spelers kunnen balbezit krijgen door de leden van de tegenpartij te tackelen. Als de tackle te hard aankomt (meestal als de tegenstander onderuit gehaald wordt), krijgt de tegenpartij een vrije trap. Als deze overtreding in het strafschopgebied plaats heeft, wordt er een strafschop gegeven. Als de overtreding niet ernstig is, krijgt de speler die de overtreding begaat een waarschuwing, als de overtreding vrij ernstig is, krijgt de speler een gele kaart en als de overtreding heel ernstig is, krijgt hij een rode kaart en wordt hij van het veld gestuurd.

Als het verdedigende team de bal over eigen doellijn schopt, is de bal uit en wordt er een hoekschop gegeven. De bal wordt door het aanvallende team vanuit deze kleine ruimte terug in het veld geschopt. Er is geen buitenspelregel in Dino Dini's soccer, dit zou nadelig zijn voor het harmonisch verloop en de speelbaarheid van het spel.

Als de bal over de zijlijn gaat, mag de tegenpartij de bal ingooien. Bij elke match begint de eerste en de tweede helft met de aftrap in de middencirkel; nadat er een doelpunt gemaakt is, begint het spel ook weer met de aftrap in de middencirkel. Aan het eind van de eerste helft, wisselen de teams van speelhelft. Het team dat bij full time de meeste doelpunten gescoord heeft, is de winnaar van de wedstrijd.

ZO VIND JE DE WEG DOOR DINO DINI'S SOCCER

Starttoets - Het spel op pauze zetten. Druk weer op de Starttoets om verder te spelen.
Toets X - een lange pass
Toets Y - een korte pass
Toets A - een lange trap
Toets B - een korte trap

Selecttoets & toets A - Verplaatst het radarbeeld.
Selecttoets & toets B - Roept het substitutiescherm op.
Selecttoets & toets X - Wijzigt de grootte van het radarbeeld, of zet het af.
Selecttoets & toets Y - Plaatst de scorelijn boven- of onderaan het scherm.

R toets & Selecttoets & toets A - Schakelt tussen drie 'aftertouch' (na- effect) toetsenconfiguraties.
R toets & Selecttoets & toets B - Zet de klok aan/uit en zet hem op automatisch.
R toets & Selecttoets & toets X - Zet de tijdmeter aan/uit en zet hem op automatisch.
R toets & Selecttoets & toets Y - Wijzigt de tactiek.
L toets & Selecttoets & toets B - Brengt een herhaling teweeg.
L toets & Selecttoets & toets X - Wisselt tussen gerichte opnamen en opnamen vanuit verschillende gezichtpunten.

NEEM DE BESTURING IN HANDEN

Op het eerste gezicht is Dino Dini's Soccer een eenvoudig spel. De gameplay zit echter vol vernuftige uitgedachte foefjes, dus probeer hiermee vertrouwd te raken. Als je even de tijd neemt om alle speciale bewegingen te leren, kun je het tegen alles en iedereen opnemen en wie weet word je de winnaar van het W.K!

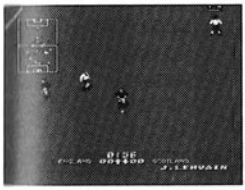
Een speler besturen

In Dino Dini's Soccer wordt het spel geregeld door een combinatie van sturing door de computer en besturing door de speler. Dus terwijl jij een speler onder je controle hebt, dekken de andere spelers ondertussen spelers van de tegenpartij, ze rennen over het veld, ze verdedigen, ze tackelen - in overeenstemming met de gekozen tactiek.

De computer geeft je automatisch de controle over de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt. Zodra een speler van jouw team balbezit heeft, krijg je de controle over hem. Dit betekent dat je de spelmanoeuvres, de voorzetten, de passes en de verdediging in handen hebt - je kun net zo hard achter de bal aanzitten als je wil.

De mate van controle over de bal, is afhankelijk van de manier waarop je het spel ingesteld hebt. Je kunt de balcontrole instellen, door 'Options' uit het hoofdmenu en dan 'Misc' te kiezen. Er zijn vier standen - Novice, Amateur, Expert en Professional. Als het spel op de 'Amateur' stand ingesteld is, 'kleeft' de bal aan je voetbalschoen, terwijl bij de 'Professional' stand de speler over het veld rent met de bal voor zich uit.

Rennen met de bal



Ook hier geldt dat de manier waarop je met de bal over het veld rent, afhankelijk is van de manier waarop je het spel ingesteld hebt. In de 'Novice' stand kun je onder het rennen zo vaak van richting veranderen als je wil en de bal blijft aan je voetbalschoen 'kleven' (natuurlijk niet als je getackeld wordt). In de meer gevorderde standen, moet je bij het van richting veranderen de bal van de andere kant benaderen. In de middelmatig moeilijke standen, verlies je de controle over de bal, als je plotseling van richting verandert.

Een pass geven

Er zijn twee manieren om de bal naar een andere speler te passeren. Je kunt de bal direct naar een speler toespelen. Om dit te doen, druk je op toets B voor een korte pass en op toets A voor een lange pass. Of je kunt met de scanner kijken in welke richting de spelers van je team zich bevinden en de bal in hun richting trappen. Toets Y voert een korte trap uit en toets X voert een lange trap uit.

Tackelen

Om een speler te tackelen, moet je hem dicht naderen en op één van de gekleurde toetsen drukken. Dan glijdt je speler naar de speler met de bal toe, als de tackel met succes uitgevoerd wordt, krijg jij balbezit. Als je een speler achter zijn rug tackelt, loop je het risico dat de tegenpartij een vrije schop, of zelfs een strafschop mag nemen, dus weet wat je doet.

Op het doel schieten

Wanneer je dichtbij het doel bent, kun schieten door op een willekeurige toets te drukken. Het is duidelijk dat, wanneer je buiten het strafschopgebied staat, je een lange schop moet uitvoeren, maar wanneer je dichtbij het doel staat heb je aan een korte schop genoeg - misschien kun je wel de bal in het doel 'lopen'.

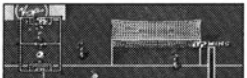
180 Graden Omdraaien

Net als met het rennen met de bal, hangt deze beweging ook samen met de gekozen moeilijkheidsgraad. Op de makkelijkste stand, kun je omdraaien zonder de bal kwijt te raken op de meer gevorderde standen, moet je de bal van de andere kant van de bal benaderen, om dan terug te rennen in de richting waar je vandaan gekomen bent.

De bal ingooien

Als een speler van het ene team de bal over de zijlijn laat gaan, is de bal uit en mag het andere team de bal weer ingooien. Om de afstand van de ingooi te regelen, gebruik je de L en R toetsen. De lijn geeft de afstand van de worp aan. Om de richting van de worp te wijzigen, gebruik je de richtingtoets om de lijn naar links of naar rechts te bewegen. Wanneer de worp naar je zin is, druk je op toets Y om de bal te gooien.

Corners



Als het verdedigende team de bal over de eigen doellijn schopt, is de bal uit en wordt er een hoekschop gegeven. Om de lengte van de schop te regelen, gebruik je de L en R toetsen -de lijn geeft aan waar de bal zal terecht komen, gebruik de richtingtoets om de lijn naar links of naar rechts te bewegen, om de bal naar je juiste speler toe te trappen. Wanneer je tevreden bent, druk je op toets Y om de bal te schoppen.

De bal doen afwijken

Er kan bij het schoppen een wending aan de richting van de bal gegeven worden, de manier waarop je dit doet, hangt af van hoe je de functies van de toetsen op het optiescherm ingesteld hebt. Door de bal te doen afwijken, kan de goalkeeper om de tuin geleid worden, bovendien is het is een goede manier om een pass te geven. Om de bal te doen wenden, druk je, nadat je de bal geschopt hebt, op de gekozen toetsencombinatie.
Noot: Tijdens het spel kan je de besturingsmethodes wijzigen, door de R toets & Selecttoets en toets A ingedrukt te houden.

Een lob uitvoeren

Een lob is een bal die met een boog geschopt wordt. Hij gaat dus door de lucht en niet over de grond. Dit is een goede manier om de bal langs aanvallende spelers te krijgen, want de bal kan niet onderschept worden. Om de kracht en de hoogte van de bal teweeg te brengen, gebruik je ook hier de toetsencombinatie die je onder 'aftertouch' op het optiescherm gekozen hebt.

Vrije schoppen en strafschoppen

Bij vrije schoppen en strafschoppen, verschijnt er een lijn, die de vlucht van de bal voorstelt. Je kunt de richting van de lijn en de hoogte en de lengte van de lijn wijzigen. Als de lijn tot aan het doel reikt, wordt hij naar links of rechts bewogen. Dit betekent dat je bij een schot op het doel het juiste tijdstip moet kiezen.

De speelrichting van het veld veranderen.

Dino Dini's Soccer kan horizontaal of verticaal gespeeld worden - met andere woorden, je kunt in op- of afgaande richting spelen, of van links naar rechts. Experimenteer om te zien wat je het liefst doet, om de speelrichting van het veld te veranderen, kies je 'Pitch' uit het optiemenu en schakel je 'Orientation' tussen 'Hori' en 'Vert'.

Tijdsduur en vaardigheid

Je kunt de duur van een wedstrijd op twee t/m twintig minuten instellen. Om dit te doen kies je 'Misc' uit het optiemenu en klik je met een toets op 'Match Duration'. Om het vaardigheidsniveau te wijzigen (of de bal al of niet aan de schoen van je speler gekleefd zit), klik je op 'Ball Control'. Het spreekt vanzelf dat de extra tijd die de scheidsrechter voor blessures kan geven, niet meegerekend wordt.

Substituties

Je kunt tijdens de match op elk gewenst moment een substitutie aanvragen. Druk hiervoor tegelijk op Select en op toets B, Beweeg met de richtingtoets naar boven of naar beneden, naar de speler die je van het veld wil halen, druk dan op toets Y. Kies dan de speler die je op het veld wil brengen en druk weer op toets Y. Wanneer de bal de volgende keer 'uit' is, worden je spelers verwisseld.

Tactiek

Tactisch spel is een belangrijk onderdeel van de wedstrijd, die tijdens een wedstrijd vaak gewijzigd moet worden. Alleen in Columbia is een verschrikkelijke haardos belangrijker dan tactiek).

Als je tijdens een wedstrijd van tactiek wil veranderen, hou je tegelijk de R toets, Select en toets Y ingedrukt, nu kun je door acht mogelijke tactische opstellingen roteren.

Blessures

Wanneer je een speler onder je controle hebt, verschijnt er een streep boven de speler - deze stelt de huidige gezondheidstoestand van de speler voor. Als een speler geblesseerd wordt, wordt de streep langzamerhand doorzichtig, wanneer de streep helemaal doorzichtig is, moet de speler het veld verlaten en vervangen worden.

GAUW EEN SPELLETJE DOEN

Als je niet aan een toernooi mee wil doen en zin hebt om gewoon een voetbalwedstrijd tegen een vriend of tegen de computer te spelen, kies je 'Friendly' uit het hoofdmenu. Kies nu of je tegen de computer of tegen een vriend wil spelen en klik met een toets. Nu kun je de teams waarmee je wil spelen gekozen worden.

Wijzig de kleding, door op toets Y te drukken. Druk onder op de richtingtoets en je kunt de positie van je spelers wijzigen. Selecteer de eerste speler door op zijn naam op toets Y te drukken en doe hetzelfde met de tweede speler. Dan verwisselen deze spelers van plaats.

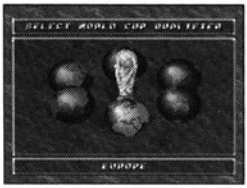
Druk weer onder op de richtingtoets en je kunt de aanvangstactiek wijzigen. Klik gewoon met toets Y om door de acht mogelijke keuzeopties te roteren. Wanneer je tevreden bent met je keuze, druk je op de Starttoets om met de wedstrijd te beginnen.

HET WERELDKAMPIOENSCHAP

Het wereldkampioenschap is het grootste toernooi op de voetbalkalender. Om de vier jaar komen de beste voetbalteams ter wereld samen en spelen om de wereldbeker. Overal ter wereld worden de kwalificatiewedstrijden gehouden. Probeer eerst met je team door de kwalificatiewedstrijden te komen en ga dan door naar de finales van het W.K. om die zo fel begeerde trofee te behalen. Is jouw team goed genoeg om wereldkampioen te worden?

Om aan de wereldkampioenschappen mee te doen, kies je de League-ikoon en de Wereldbeker-ikoon uit het hoofdmenu.

Kwalificeren



Hier heb je twee mogelijkheden - je kiest een team waarmee je de competitie vanaf het begin tot het aan het eind speelt, of je kiest een team dat zich al voor de finales van het W.K. gekwalificeerd heeft. Als je besluit om regelrecht naar het W.K te gaan, ga dan meteen door naar het volgende gedeelte. (De loting). Om de teams voor de kwalificatiewedstrijden te kiezen, beweeg je gewoon langs de lijst van 99 landen, druk op toets A om een team te selecteren, dat door een menselijke speler bestuurd wordt. Alle andere teams worden door de computer gestuurd.

Nu kun je een groep kiezen waarmee je je wil kwalificeren. Alle werelddelen (Zuid-Amerika, Ocanië, Europa, Azië, Afrika en Amerika) hebben teams die zich willen kwalificeren, zelfs als je geen teams die door menselijke spelers bestuurd worden van deze gebieden gekozen hebt. Om één van deze groepen te spelen, draai je de globes rond om te kiezen waar je gaat beginnen.

Nu verschijnen de eerste groepsindelingen van dat continent, om van groep naar groep gaan, gebruik je de L en R toetsen. Als deze teams door menselijke spelers bestuurd worden, spelen ze de competitie vanaf begin tot eind. Als twee computer-gestuurde teams tegen elkaar moeten spelen, kun je de match bekijken of je kunt de computer de opdracht geven om verder te gaan naar de volgende wedstrijd.

Als alle kwalificatieronden van de continenten voltooid zijn, gaan de finales van het W.K. beginnen.

De loting

De finales van het W.K. worden in een serie groepen gespeeld, die willekeurig geselecteerd worden. Als je als eerste of als tweede in een groep te eindigt, mag je door gaan naar de volgende ronde van de competitie. Om alle groepen te bekijken, gebruik je de L en R toetsen. Om de wedstrijden van een bepaalde groep te spelen, klik je gewoon op toets B.

De teams kiezen

Zoals we al eerder gezegd hebben, er kunnen totaal 99 menselijke spelers aan het W.K. toernooi meedoen. Bovendien kan elke persoon zoveel teams als hij of zij wil besturen. Elke speler zou bijvoorbeeld twee teams kunnen kiezen - een sterk team en een zwakker team.

Om de teams aan de spelers toe te kennen, kun je je vrienden hun teams laten kiezen, of je kunt ze een nummer uit een hoed laten pakken. Je hebt ook de beide controllers nodig. Want het gebeurt gegarandeerd, dat twee menselijks spelers tegen elkaar een match moeten spelen.

De finales

De finales gaan ongeveer op dezelfde manier als de kwalificatieronden. Uit elke groep kunnen er twee teams kwalificeren - deze teams gaan verder naar de volgende ronde,
Als de laatste groep eenmaal afgerond is, kun je aan de volgende ronde beginnen. Als je de kwalificatieronden hebt overgeslagen en meteen naar de finales gegaan bent, druk je op de L toets en de R toets, om willekeurig 16 teams te kiezen. Om een team tot een door een speler bestuurd team te maken, klik je toets Y op de naam van het team.

De loting voor deze ronde wordt automatisch uitgevoerd, Wanneer alle wedstrijden gespeeld zijn, gaan de winnaars door naar de kwart-finales, dan naar de halve finales en tenslotte naar de grote finale om de wereldbeker!

KAMPIOENSCHAPPEN

Er zijn drie voorgeprogrammeerde kampioenschappen in Dino Dini's Soccer. Dit zijn de Europese, de Zuid-Amerikaanse en de Afrikaanse kampioenschappen. In elk van die drie werelddelen wordt verschillend voetbal gespeeld. Dus het is al een hele uitdaging om goed tegen deze werelddelen te spelen. Maar het behalen van al de drie bekers is natuurlijk de grootste uitdaging. Denk je dat je goed genoeg bent?

Een Kampioenschap Spelen

Kies eerst de 'Leagues'-ikoon uit het hoofdmenu en dan de 'Championships'-ikoon. Kies nu de teams (je hebt er tenminste 16 nodig) door met toets Y op het team te klikken. Wanneer je tevreden bent, druk je op de Starttoets.

Met gebruik van de L toets en de R toets, kun je nu door de groepen scrollen. Om met een groep te beginnen, druk je op toets Y, dan kun je de wedstrijden spelen, bekijken of overslaan, net als bij het W.K.

DE LEAGUE

Je hoeft niet persé een toernooi te spelen - de 'League' is er ook nog. Om in een league te spelen, kies je 'Custom Tournaments' uit het hoofdmenu en dan 'Custom League'.

Nu moet je kiezen hoeveel spelers er mee kunnen doen. Als je wil kunnen al de 99 landenteams bij de league betrokken worden. Om een team op te nemen en om te bepalen of het computer-gestuurd of door een speler bestuurd wordt, klik je met toets Y op de naam van het team.

Wanneer je al je teams gekozen hebt, druk je op de Starttoets, dan verschijnt er een tabel van alle teams. Op het scorebord kun je het resultaat van elk team zien: van links naar rechts staat het aantal wedstrijden dat het team gespeeld heeft, het aantal gewonnen wedstrijden, het aantal gelijk gespeelde wedstrijden, het aantal verloren wedstrijden, het aantal gescoorde goals, het aantal tegengoals, en het totaal aan punten.

De competitie in de League

In de competitie in de League, krijg je twee punten voor een gewonnen wedstrijd, één voor gelijk spel en geen enkele punt voor een verloren wedstrijd. (Als je wil, kun je dit veranderen). Je hoeft dus niet alle wedstrijden te winnen om bovenaan te komen staan - het is heel goed denkbaar, dat je de top kunt bereiken door gelijk te spelen en veel doelpunten te maken.

EEN TEAM AAN JE EIGEN WENSEN AANPASSEN

Als je een paar wedstrijden met Dino Dini's Soccer gespeeld hebt, wil je misschien wijzigingen aanbrengen in de teams. Met dit gedeelte van het spel kun je de leden van het team wijzigen, en dus ook de manier waarop het team speelt. Door met teams te experimenteren, kun je je eigen teams met spelers van wereldklasse samenstellen.

Kies de 'Custom teams optie' uit het hoofdmenu en kies dan 'Customise a Team'. Zoals je ziet is er plaats voor zes aangepaste teams, dus zoek maar een lege plaats op. Kies nu het team dat je wil wijzigen. Klik hiervoor met toets Y op het gewenste team.

Om de beginopstelling van het team te wijzigen, gebruik je de L en R toetsen om door de 8 opties te roteren. Aan de positie die de spelers op het veld innemen, kun je hoe de opstelling er uitziet.

Het grote kader aan de linkerkant geeft details over de bekwaamheden van de teamleden, in het kader aan de rechterkant
staan alle leden van het team en in het kader rechts-onderaan kan alles wat met het team te maken heeft gewijzigd worden. Als voorbeeld gebruiken we het nationale team van Engeland.

De eerste persoon in de ploeg is de keeper (in dit geval G Peamen). Druk op de Selecttoets en de opstelling onderaan wordt vervangen door de opties die door jou geselecteerd worden. Licht de woorden 'Names and Players' uit en druk op toets Y. Druk boven en onder op de richtingtoets om de persoon te vinden, die je wil wisselen en druk op toets Y. Je kunt de naam van nieuwe speler invullen, met gebruik van het alfabet, dat rechts-onderaan staat. Wanneer je de naam goed ingevoerd hebt, klik je op 'End'. Om de positie van deze persoon te wijzigen, gebruik je de L en R toetsen om van Goalie, naar 'Defence', 'Mid' en 'Attack' te bewegen. Wanneer je tevreden bent, druk je op toets X.

Beweeg nu de richtingtoets naar 'Colours and Strips' en klik op toets Y. Om hier de variabele instellingen te veranderen gebruik je de richtingtoets om naar boven en naar beneden te bewegen en gebruik je links en rechts om ze te wijzigen. Wanneer het naar je zin is, druk je op toets X.

Wanneer je niet tevreden bent met de voetbalvaardigheden van een bepaalde speler, klik je op de 'Randomise' optie. Ga hier mee door totdat je denkt dat het nu beter zal gaan. Maar denk eraan: je verbetert één vaardigheid ten nadele van de andere.

Je kunt al die veranderingen weer ongedaan maken door op de 'Undo' optie te klikken. Je kunt ze ook in het batterij-gevoed RAM bewaren, door op SAVE te klikken. Wanneer je klaar bent, klik je op EXIT.

HINTS EN TIPS

- Leer alle tactische zetten door op het veld te experimenteren. Als je een doelpunt minder hebt dat de tegenpartij, ga dan in de aanval. Leer voor elke tactische manoeuvre waar je spelers zich zullen bevinden.
- Hol niet zomaar met de bal over het veld, maar probeer toets X en toets Y te gebruiken, om de bal te passeren, in plaats van te schoppen. Dan speel je snel en vloeiend passerend voetbal.
- Als je de naam van het team niet uit kan spreken, is over het algemeen gesproken, een team

niet veel waard op het veld. - Wissel veel en vaak van tactiek, wanneer jouw team een doelschop kan nemen, ga dan met vier of vijf voorwaartse spelers in de aanval. Wanneer de tegenpartij een doelschop kan nemen, probeer dan een verdedigende tactiek.
- Ga niet meteen 'Een nul, een nul' zingen wanneer je er één voor staat, want dan scoort de tegenpartij vast en zeker na een paar ogenblikken de gelijkmaker. En dat steken ze dan heus niet onder stoelen of banken.

Tenslotte: Hoe leuk je het ook vindt om Dino Dini's Soccer te spelen, laat je haar niet knippen zoals het haar van een Braziliaanse speler, dan lachen al je vrienden je uit.

HET HANTEREN VAN DE CARTRIDGE

De juiste behandeling:

* Niet onderdompelen.
* Niet buigen.
* Niet aan hevige schokken onderwerpen. Zelfs als je een match verloren hebt.
* Niet aan direct zonlicht blootstellen.
* Niet beschadigen of vervormen!
* Niet bij een warmtebron leggen!
* Niet blootstellen aan verdunningsmiddel, benzeen etc!
* Indien hij nat wordt, vóór het gebruik volledig afdrogen.
* Als hij vuil wordt, voorzichtig met een in een zeepwater gedoopte zachte doek afwrijven.
* Na gebruik terug in de omslag doen.
* Neem bij langdurig spelen vooral af en toe even pauze.

WAARSCHUWING aan eigenaars van projectie televisietoestellen. Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen, of vlekken maken op de fosfor van de kathodestraalbuis. Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op grootbeeld-televisies

BEPERKTE GARANTIE

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettelijk verplicht is gesteld. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast.

nder
r je

en, om
d

n

n
eer

rt de
n

en.

ld-

eld.

EPILEPSIVARNING

Varning: Läs detta innan du använder ditt Super Nintendo videospel-system Vissa individer kan drabbas av epileptiska attacker när de utsätts för vissa ljusmönster eller blinkande ljus. Konfrontation med dessa ljusmönster, bakgrunder på TV-skärmar eller vid bruk av videospel kan hos dessa individer framkalla epilepsiattacker. Vissa tillstånd kan frambringa epileptiska symptom även hos personer som ej tidigare erfarit epilepsiattacker. Om du eller någon i din familj lider av epilepsi, konsultera då med din läkare innan du börjar spela. Om du lider av någon av följande symptom när du spelar videospel: yrsel, förändrad synförmåga, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller konvulsioner, ska du OMEDELBART sluta spela och kontakta läkare.

ATT STARTA

1. Koppla in din SNES enligt tillverkarens instruktioner och se till att strömmen är bruten. Anslut din joypad (eller båda om du spelar med två stycken).
2. Stoppa bestämt in spelkassetten Dino Dini's Soccer™ i maskinen med etiketten vänd mot dig.
3. Slå på strömmen. Titelskärmen kommer att visas. När introduktionsbilden för Dino Dini's Soccer™ har visats kan du börja spela.

Viktigt: Om titelskärmen inte framträder måste du omedelbart bryta strömmen. Kontrollera att ditt system är korrekt installerat, att du valt rätt kanal på TV-apparaten och att du stoppat in kassetten på rätt sätt. Slå sedan på strömmen igen. Kontrollera alltid att strömmen är bortkopplad på konsolen innan du stoppar in eller plockar ut din kassett.

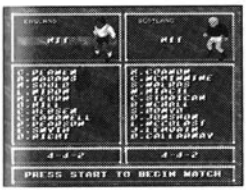
INTRODUKTION

Miljontals människor antingen följer det regelbundet eller spelar själv, det har egna superstjärnor och en egen terminologi, det är världens populäraste sport - det är fotboll! Och nu kan även du njuta av spänningen och dramatiken kring denna sport på din SNES.

Dino Dini's Soccer™ har lyckats att skapa den rätta känslan och atmosfären. Dess späckade innehåll gör detta till den mest realistiska fotbollssimuleringen någonsin. Du kan spela ligafotboll, VM-spel och vanliga landskamper mot dina kompisar eller datorn. Du kan välja en lång rad spelförutsättningar innan du tar dig an de bästa lagen i världen (till och med England finns med!).

Dino Dini's Soccer™ skapades så att alla kan spela, oavsett standard. Om du inte har spelat fotboll tidigare kan du välja att spela mot amatörlagen, men om du anser att du är lika bra som Stoichkov bör du ta dig an ett av proffslagen. Hur som helst kommer du att älska Dino Dini's Soccer™. Och kom ihåg - matchen är inte slut förrän domaren blåser för full tid.

SNABBSTART



Börja spela direkt genom att trycka på valfri knapp när du ser titelskärmen och välja Friendly (landskamp) från huvudmenyn. Klicka därefter på Human vs. Computer (människa mot datorn) eller Human vs. Human (människa mot människa), beroende på om du vill spela mot datorn eller en kompis. Välj därefter två lag genom att med valfri knapp klicka på lagnamnen. Tryck på startknappen för att börja spela.

FOTBOLLSREGLER

Fotboll spelas mellan två 11-mannalag (samt två avbytare). Målvakterna är de enda spelare som under spelets gång får ta bollen med händerna. Deras uppgift är att förhindra motståndarlaget från att göra mål.

Lagets övriga spelare försöker att göra mål på motståndarlaget genom att sparka, nicka, ta ned bollen med bröstet samt passa bollen till varandra. Det finns tre typer av utespelare:

Försvarare: Deras uppgift är att försvara det egna målet genom att störa motståndarnas anfallsspel.

Mittfältare: Spelar på mittfältet, men kan även spela försvars- eller attackspel beroende på var bollen befinner sig.

Forwards: Spelar i anfallet. De försöker göra mål, vilket alltså övriga spelare också gör när tillfälle ges.

Domaren: OK, han är ingen spelare, men om du missköter dig (genom att föra Skottland till VM, till exempel) kommer han att göra livet surt för dig.

Spelare kan ta bollen genom att tackla motståndarlagets spelare. Om tacklingen är grov (dvs. motståndaren fälls) kan det bli frispark. Om förseelsen äger rum innanför straffområdet blir det straffspark. Om förselsen är av det mildare slaget kommer spelaren att få en tillsägelse. Om den däremot är något grövre kommer han att få ett gult kort, och om förseelsen är mycket grov visas han det röda kortet och måste lämna planen.

Om det försvarande laget sparkar bollen över den förlängda mållinjen blir det hörna. Det anfallande laget slår bollen från den lilla hörnsparksrutan. Dino Dini's Soccer innehåller inte några offside-regler eftersom dessa inverkar negativt på spelets rytm.

Om bollen slås över sidlinjen blir det inkast för motståndarlaget. Bollen sätts i spel från planens mittpunkt i början på varje halvlek och efter varje mål. Lagen byter sida i halvtidspausen. Det lag som vid full tid har gjort flest mål vinner matchen.

HUR MAN SPELAR SIG FRAM I DINO DINI'S SOCCER

Startknapp - Pausar match. Tryck på startknappen för att fortsätta
Knapp X - Lång passning
Knapp Y - Kort passning
Knapp A - Lång spark
Knapp B - Kort spark

Select & knapp A - Flyttar radar.
Select & knapp B - Går till skärm för spelarbyten.
Select & knapp X - Ändrar radarstorlek eller stänger av radar.
Select & knapp Y - Placerar matchtavlan överst eller underst på skärmen.

Knapp R & Select & knapp A - Ändrar mellan tre aftertouch-alternativ.
Knapp R & Select & knapp B - Startar och stannar klockan samt sätter den på automatik.
Knapp R & Select & knapp X - Startar och stannar tidsstapeln samt sätter den på automatik.
Knapp R & Select & knapp Y - Ändrar taktik.

Knapp L & Select & knapp B - Startar repris.
Knapp L & Select & knapp X - Ändrar mellan fasta eller roterande bilder.

TA KONTROLL

Dino Dini's Soccer är i grund och botten ett enkelt spel. Spelet innehåller dock en hel del finesser man bör lära sig. Om du lär dig alla specialrörelser kommer du att ha en bra chans mot allt motstånd, och vem vet, kanske du till och med vinner VM!

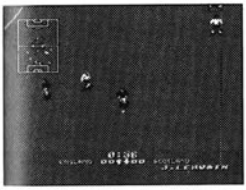
Spelarkontroll

I Dino Dini's Soccer kontrolleras det "mänskliga" laget både av datorn och spelaren själv. Detta innebär att medan du har kontroll av en viss spelare kommer de övriga att markera "sina" spelare, springa mot mål, försvara samt tackla motståndarna - allt enligt den taktik du har valt.

Datorn kommer automatiskt att ge dig kontroll över spelaren närmast bollen. Så snart en spelare i ditt lag får bollen ges du kontroll. Detta innebär att du sköter själva spelet, skotten, passningarna och försvarsspelet - du avgör själv hur bollgirig du ska vara.

Den svårighetsgrad du har valt avgör också hur lätt det kommer att bli att kontrollera bollen. Du väljer Options (Alternativ) från huvudmenyn och därefter Misc. (Diverse). Det finns fyra alternativ - Novice (Nybörjare), Amateur (Amatör), Expert och Professional (Proffs). På amatörnivån kommer bollen att vara klistrad vid foten, men på proffsnivån kommer bollen att rulla framför spelaren.

Att driva bollen



Även detta har att göra med vilken svårighetsgrad du har valt. På nybörjarnivån kan du ändra riktning när du springer utan att tappa bollen (såvida du inte blir tacklad, förstås). På högre nivåer måste du dock placera dig vid sidan om bollen för att kunna föra den i en annan riktning. På mellannivå kommer du att tappa bollen om du ändrar riktning för snabbt.

Passningsspel

Man kan passa bollen på två sätt. Du kan dels slå en direktpassning till en annan spelare. Knapp B innebär en kort passning och knapp A en lång passning. Du kan dessutom ta hjälp av översiktsbilden för att se var dina spelare befinner sig, och därefter passa i riktning mot dessa. Du slår en kort passning med knapp Y och en lång passning med knapp X.

Tacklingar

Om du vill tackla måste du placera dig nära ditt offer samt trycka på en av de färgade knapparna. Din spelare kommer att glida mot den spelare som har bollen, och om tacklingen är framgångsrik kommer du att överta bollen. Om du tacklar bakifrån riskerar du att dra på dig en frispark, en straff, en varning eller till och med en utvisning - så var försiktig.

Skott

När du befinner dig nära motståndarmålet kan du skjuta genom att trycka på valfri knapp. Om du befinner dig utanför straffområdet måste du givetvis satsa på ett långskott, men om du befinner dig nära målet räcker det med en kort spark. Du kanske till och med kan "promenera" in med bollen.

Helomvändning

Detta beror återigen på vilken svårighetsgrad du väljer. På den lättaste nivån kan du göra en helomvändning utan att förlora kontrollen över bollen. På de svårare nivåerna måste du däremot springa runt bollen för att därefter kunna driva den i motsatt riktning.

Inkast

Om bollen spelas över sidlinjen får motståndarlaget inkast. Använd knapparna L och R för att bestämma kastlängden. Längden på kastet anges med en linje. Ändra riktning på kastet genom att med joypad flytta på linjen i sidled. När du är redo att kasta trycker du på knapp Y.

Hörnor

Om det försvarande laget förpassar bollen över den förlängda mållinjen blir det hörna. Bestäm slaglängd med knapparna L och R - en linje anger var bollen kommer att hamna när den slås. Flytta linjen till vänster eller höger med joypad så att den pekar mot rätt spelare. När du är redo att skjuta trycker du på knapp Y.

Skruv

En skott kan skruvas, beroende på vilken kontrollmetod som valts på valskärmen. En skruvad boll är bra om man vill lura målvakten eller få en passning att nå fram. Bollen skruvas med hjälp av den knappkombination som tidigare valts, och just efter det att bollen slagits.

Obs: Du kan ändra kontrollmetod för skruv under matchens gång genom att hålla ner R + Select + A.

Lobb och styrka

När du väljer att slå en lobb kommer bollen att färdas genom luften i stället för längs marken. På det sättet kan man lura framstormande spelare i motståndarlaget. Även här väljer man en knappkombination för slagstyrka och längd, detta med hjälp av alternativet Aftertouch på valskärmen.

Frisparkar och straffar

När det blir frispark eller straff kommer en linje att visa den tänkta bollbanan. Du kan flytta på linjen samt ändra på dess höjd och längd, men om linjen når själva målet kan den bara flyttas till vänster eller höger. Detta innebär att du själv måste tajma dina direktskott.

Spelriktning

Dino Dini's Soccer kan spelas antingen horisontellt eller vertikalt, med andra ord uppåt eller till höger i bild. Experimentera för att se vad som passar dig bäst. Ändra spelriktning genom att välja Pitch (Plan) från valmenyn, samt 'Hori' eller 'Vert'.

Speltid och svårighetsnivå

Speltiden kan sättas till vad som helst mellan två och tjugo minuter. Gör detta genom att välja Misc. från valmenyn samt klicka med valfri knapp på Match Duration (Speltid). Ändra svårighetsnivå (samt om bollen ska vara klistrad vid dina fötter eller inte) genom att klicka på Ball Control (Bollkontroll). Vad du givetvis inte kan påverka är den tid domaren kan komma att lägga till.

Spelarbyten

Du kan när som helst under matchens gång signalera för byte. Gör detta genom att trycka på Select och knapp B samtidigt. Flytta joypad till den spelare du vill byta ut och tryck därefter på knapp Y. Välj därefter ut den spelare du vill byta in och tryck på knapp Y. Bytet kommer att genomföras under nästa spelavbrott.

Taktik

Taktiken spelar en viktig roll i varje match (såvida du inte spelar för Columbia, där hårfrisyren verkar vara det viktigaste), och behöver ofta ändras under matchens gång.

Ändra taktik under matchens gång genom att hålla R, Select och Y nedtryckt samtidigt. Därefter kan du välja mellan åtta taktiska dispositioner.

Skada

När du kontrollerar en spelare kommer en remsa att visas ovanför denne som anger spelarens hälsotillstånd. Om en spelare skadas kommer remsan att bli klarare. När den har klarnat helt måste spelaren lämna planen och en reserv skickas in.

LANDSKAMPER

Om du inte vill spela turneringsspel, utan känner för att spela en vänskapsmatch mot en kompis eller datorn kan du välja Friendly (Landskamp) från huvudmenyn. Välj om du vill möta en kompis eller datorn och tryck därefter på valfri knapp. Därefter kan du välja lag.

Det har nu blivit dags att utforma ditt lag. Tryck på knapp Y. Om du för joypad nedåt kan du ändra positioner inom laget. Välj den första spelaren genom att trycka på knapp Y när du befinner dig ovanför honom. Upprepa samma sak för den andre spelaren för att få de båda att byta plats.

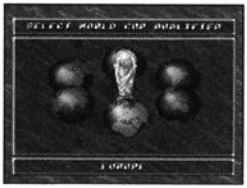
För joypad nedåt för att ändra öppningstaktik. Tryck på knapp Y för att bläddra igenom åtta tillgängliga alternativ. När du är nöjd med ditt val trycker du på Startknappen för att börja spela.

VM

VM är den mest prestigeladdade fotbollsturneringen. Vart fjärde år samlas de bästa fotbollsnationerna någonstans i världen för att göra upp om den åtråvärda VM-bucklan. Även du kan försöka vinna denna trofé genom att föra ett lag från VM-kval till själva finalspelet. Har du vad som behövs för att bli världsmästare?

Om du vill spela VM-spel väljer du ikonen League (Liga) från huvudmenyn, samt ikonen World Cup (VM).

VM-kval



Det finns två alternativ. Du kan välja att leda ett lag från början, eller välja ett lag som redan kvalificerat sig för VM. Om du väljer att gå direkt till VM-spelet går du vidare till nästa sektion, Lottningen. Välj kvallag genom att gå igenom listan med 99 olika nationer, och använd knapp A för att välja de lag du vill ska kontrolleras av personer. Övriga lag kontrolleras av datorn.

Därefter väljer du kvalgrupp. Samtliga kontinenter (dvs. Sydamerika, Oceanien, Europa, Asien, Afrika och Nordamerika) ställer upp med kvallag, oavsett vilka lag du har valt som personkontrollerade lag. Spela en av dessa grupper genom att snurra på globerna och välja startplats. Kontinentens första grupp kommer att visas.

Flytta mellan grupperna med hjälp av knapparna L och R. Om några av lagen är kontrollerade av personer kommer deras matcher att spelas i sin helhet. Om två datorkontrollerade lag möts kan du välja att titta på matchen eller låta datorn gå vidare till nästa match.

Så snart kvalspelet är avslutat är det dags för VM:s finalspel.

Lottningen

VM-lagen indelas i ett antal lottade grupper. Det gäller att placera sig etta eller tvåa i gruppen för att gå vidare till nästa omgång. Betrakta samtliga VM-grupper med hjälp av knapparna L och R. Spela matcherna i en grupp genom att trycka på knapp B.

Välj lag

99 personer kan som tidigare nämnts vara med i VM. Varje person kan dessutom ta kontroll av hur många lag som helst. Ni kanske vill spela med två lag var, en stark och en svag nation.

Lagvalen bör ske genom önskemål eller lottning. Ni kommer också att behöva två joypads, eftersom två personkontrollerade lag oundvikligen kommer att mötas vid något tillfälle.

VM-spelet

Tillvägagångssättet är det samma som för kvalspelet. Två lag går vidare från varje grupp. Så snart gruppen är färdigspelad kan du gå vidare till nästa omgång. Om du har hoppat över kvalspelet och gått direkt på VM-spelet kan du trycka på knapparna L och R för att lotta de kvarvarande 16 lagen. Du trycker på knapp Y över det lag du vill ska vara personkontrollerat.

Lottningen sker automatiskt för denna omgång. Så snart alla matcher är färdigspelade går de segrande lagen vidare till kvartsfinal. Därefter följer semifinaler och final.

MÄSTERSKAP

Det finns tre inprogrammerade mästerskapsturneringar i Dino Dini's Soccer: de europeiska, sydamerikanska och afrikanska mästerskapen. Spelarna i dessa delar av världen spelar fotboll på olika sätt, vilket gör att det blir svårt att göra bra ifrån sig i alla tre. Slutmålet är att vinna alla tre mästerskapen. Klarar du det?

Spel i mästerskap

Välj League (Liga) från huvudmenyn, och därefter ikonen Championship (Mästerskap). Välj därefter de lag du vill möta (minst 16 stycken) genom att klicka på dem med knapp Y. När du är färdig trycker du på startknappen.

Du kan nu gå igenom grupperna med hjälp av knapparna L och R. Inled gruppspelet genom att trycka på knapp Y. Du kan antingen spela, titta på eller hoppa över matcher precis som i VM-spelet.

LIGASPEL

Du behöver nödvändigtvis inte spela turneringsspel hela tiden - det finns ligaspel också. Välj Custom Tournaments (Förbered turneringar) och därefter Custom League (Förbered liga).

Du måste nu välja hur många personer som ska spela. Du har möjlighet att låta samtliga 99 lag delta i ligaspelet. Klicka med knapp Y ovanför ett lag för att välja det, samt avgöra om det ska vara kontrollerat av en person eller datorn.

När du valt färdigt trycker du på startknappen för att få fram en tabell med aktuella lag. I tabellen visas från vänster till höger hur många matcher lagen har spelat, vunnit, spelat oavgjort, förlorat, samt deras målskillnad och poäng.

Ligaspel

I ligaspelet får man två poäng för seger, en poäng för oavgjort och noll poäng för förlust (du har dock möjlighet att ändra poängräkningen). Du behöver inte vinna alla dina matcher för att vinna ligan. Det kan räcka om du spelar oavgjort och gör många mål.

LAGUTTAGNING

När du spelar Dino Dini's Soccer kanske du vill göra lagändringar. Denna spelfiness ger dig möjlighet att göra ändringar i laget och dess spelstil. Genom att experimentera med lagen kan du bygga upp ett lag av världsklass.

Välj ikonen Custom Teams (Laguttagningar) från huvudmenyn och välj därefter Customise a Team (Ta ut ett lag). Som du ser finns det plats för sex laguttagningar, så låt oss välja en tom ruta. Välj nu det lag du vill utforma genom att med knapp Y klicka på valfritt lag.

Ändra på ditt lags öppningstaktik genom att med knapparna L och R bläddra igenom de åtta alternativen. Spelarna på planen kommer att visa dig hur formationerna ser ut.

Den stora rutan till vänster ger individuell information om lagets spelare, rutan längst upp till höger innehåller en lista med samtliga spelare och rutan längst ner ger dig möjlighet att göra ändringar. Låt oss som ett exempel titta närmare på Englands lag.

Lagets första spelare är målvakten (G Peamen i detta fall). Om du trycker på Select kommer planen längst ner att ge plats för tillgängliga ändringsalternativ. Markera "Names and Players" (Namn och spelare) och tryck på knapp Y. Flytta upp och ner med joypad för att välja den spelare vars namn du vill ändra på och tryck på knapp Y. Du kan nu skriva in det nya namnet genom att använda dig av alfabetet längst ner till höger. När du är färdig klickar du på "End" (Slut). Ändra på spelarens position med hjälp av knapparna L och R, samt alternativen Goalie (Målvakt), Defence (Försvarare), Mid (Mittfältare) och Attack (Forward). När du är färdig trycker du på knapp X.

Flytta nu ner joypad till Colours and Strips (Färger och dräkter) och klicka på knapp Y. Ändra på dessa variabler genom att med joypad flytta upp eller ner, och flytta sedan till vänster eller höger för att välja nya alternativ. När du är färdig trycker du på knapp X.

Om du är missnöjd med någon spelare väljer du alternativet Randomise (Nytt val). Du kan göra detta gång på gång tills du blir nöjd, men kom ihåg att vissa egenskaper förbättras på bekostnad av andra.

Du kan återställa genom att klicka på alternativet Undo (Ångra), eller spara på batteribackup genom att klicka på SAVE (Spara). Klicka på EXIT (Utgång) när du är färdig.

HINTS OCH TIPS

- Finputsa din taktik genom att experimentera under träningspassen. Om du ligger under med ett mål är det givetvis klokt att satsa offensivt. Lär dig dina spelares positioner för varje given taktik.
- I stället för att bara rusa iväg med bollen kan du passa den med hjälp av knapparna X och Y. Detta gör att du kan spela ett snabbt och rytmiskt passningsspel.
- Om du inte kan uttala namnet på lagen är de i regel ingenting att ha.
- Ändra taktik snabbt och ofta. Byt till en offensiv taktik med fyra eller fem man på topp när ditt lag har inspark. När de andra har inspark bör du växla till en mer defensiv taktik.
- Vråla inte "ett noll, ett noll!" bara för att du har tagit ledningen. Motståndarlaget kommer säkert att kvittera när som helst, och då kommer du att få igen.
- Trots att du är heltänd på Dino Dini's Soccer bör du inte skaffa dig samma frisyr som de brasilianska spelarna. Dina kompisar kommer bara att garva åt dig.

KASSETTSKÖTSEL

Korrekt kassettskötsel

- Aktas för fukt och vatten.
- Böj ej.
- Utsätt ej för stötar. Inte ens om du förlorar en match.
- Utsätt ej för starkt solljus.
- Förstör eller disfigurera ej.
- Placera ej nära någon högtemperaturkälla
- Utsätt ej för thinner, bensin, etc.
- När den är blöt, torka den noga innan användning.
- När den blir smutsig, torka den försiktigt med en mjuk trasa doppad i tvål och vatten.
- Stoppa tillbaka den i dess fodral efter användning.
- Se till att ta en paus då och då under långvarigt bruk.

Varning: För innehavare av projicerande TV-apparater.
Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildrör eller bränna in bilder i bildskärmens fosfor. Undvik upprepat eller långvarigt bruk av videospel

BEGRÄNSAD GARANTI

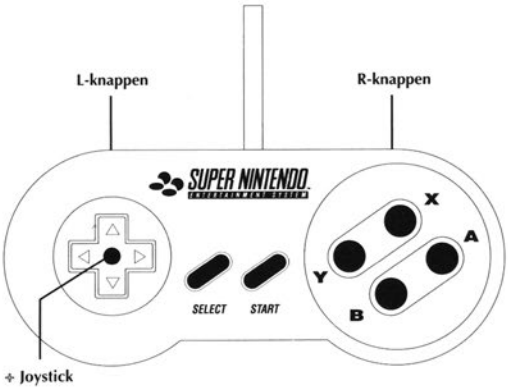
Denna produkt omfattas av garanti enligt gällande konsumentlagstiftning.
Detta påverkar inte dina övriga, lagenliga rättigheter.

EPILEPSI ADVARSEL

Advarsel: Læs venligst denne advarsel før du bruger dit Super Nintendo Entertainment System. En meget lille del af befolkningen kan opleve epileptiske anfald, når de er udsat for en bestemte slags blinkende lys eller lysmønstre. Disse kan findes på fjernsynsskærme, og når du spiller videospil. Forskellige tilstande kan starte en epileptisk tilstand hos personer, som ikke tidligere har oplevet epileptiske anfald. Hvis du eller nogen i din familie har haft epileptiske anfald, bør du kontakte din læge, før du begynder at spille. Oplever du en eller flere af de følgende symptomer, mens du spiller videospil, skal spillet straks afbrydes, og du bør kontakte din læge: forandret syn, muskeltrækninger, desorientering og/eller ufrivillige bevægelser og krampetrækninger.

Opstart

1. Tilslut din SNES ifølge producentens instruktioner og se efter, at strømmen er slået fra. Tilslut din joystick eller joysticks, hvis du har to.
2. Indfør Dino Dini's Soccer™ kassetten med et fast tryk nedad i din konsol og med klistermærket vendt imod dig selv.
3. Tænd for strømmen og efter et par sekunder vil titelskærmen fremkomme på skærmen. Når Dino Dini's Soccer™ introduktionsskærmen viser sig, er du klar til at begynde spillet. Det er vigtigt at slukke for strømmen med det samme, hvis titelskærmen ikke viser sig. Se efter at systemet er sat op korrekt, dit TV er på den rigtige kanal og at kassetten er indført korrekt. Prøv derefter at tænde for strømmen igen. Dit system skal altid være slukket for, når du indfører eller tager din kassette ud af konsollen.



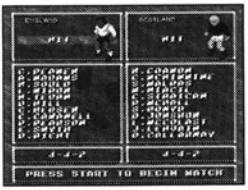
INTRODUKTION

Sporten overværes regelmæssigt af billioner af mennesker over hele kloden, den har sine egne superstjerner og sit helt eget sprog. Det er den mest populære sport i verden - det er selvfølgelig fodbold. Du kan nu tage del i fodboldens glæder, sorger og spænding med din SNES.

I Dino Dini's Soccer™ er det lykkedes at fange fodboldånden, og spillet er fuld af funktioner, som gør det til den mest realistiske fodboldssimulation nogensinde. Du kan spille liga- VM- eller venskabskampe mod dine venner eller mod konsollen. Der er mange forskellige spillevilkår at vælge imellem, når du spiller imod nogle af de mest berømte hold i verden (åh ja, vi skal ikke glemme at nævne Danmark).

Dino Dini's Soccer er designet således, at det kan spilles af alle. Hvis du ikke har spillet fodbold før, kan du spille mod amatører, men hvis du ser dig selv som en ny Stoichkov, skulle du prøve at spille mod et af de professionelle hold. Hvad enten du er en erfaren fodboldspiller eller en nybegynder, så vil du elske Dino Dini's Soccer™. Og husk lige på, at der er to halvlege i hver kamp.

QUICK START



For at starte spillet med det samme skal du trykke på en hvilken som helst knap, når titelskærmen viser sig og derefter vælge "Friendly" (venskabskamp) på hovedmenuen. Alt afhængig af om du vil spille mod en ven eller mod konsollen, vælges "Human vs. Computer" (spiller mod computer) eller "Human vs. Human" (spiller mod spiller). To hold udvælges herefter ved at trykke på en knap, når markøren er over holdets navn. Hvis du er tilfreds med dine valg, kan kampen nu begynde ved at trykke på start knappen.

FODBOLD REGLER

Fodbold spilles af to hold med 11 spillere på hvert hold (plus to udskiftningsspillere). En spiller på hvert hold er målmand, og det er den eneste spiller, som har lov til at røre bolden med hænderne, mens kampen er i gang. Det er målmandens opgave at forsvare målet for modstanderens spillere, som vil prøve på at skyde bolden forbi målmanden og ind i nettet.

De andre spillere vil sparke, lave hovedstød, tage bolden ned med brystet og aflevere bolden til hinanden i et forsøg på at skyde bolden ind i modstanderens mål. Der er tre slags fodboldspillere i spillet:

Forsvarsspiller: Det er forsvarsspillernes opgave at forsvare målet ved at stoppe modstanderensspillerne i at skyde på målet.

Midbanespiller: Midtbanespillerne spiller på midten af banen, men kan også forsvare eller angribe alt afhængig af, hvor bolden befinder sig.

Angrebsspiller: Angrebsspillerne vil prøve på at score et mål lige som alle de andre spillere, hvis de får chancen.

Dommeren: O.K., han er ikke en spiller, men hvis du gør noget, du ikke må (for eksempel får Sverige gennem til finalen) gir' han dig en god omgang.

Fodboldspillerne kan få fat på bolden ved at tackle spillerne fra det modsatte hold, men hvis tacklingen ikke er ren (for det meste, hvis modstanderen falder til jorden), vil det andet hold blive tildelt et frispark. Foregår fejlen i straffesparksfeltet, vil der blive tildelt et straffespark. Hvis fejlen ikke er særlig alvorlig, kan en spiller få en advarsel i form af et gult kort, men er det en mere alvorligt fejl, vil der blive givet et rødt kort, og spilleren vil blive sendt ud af banen.

Hvis det forsvarene hold skyder bolden ud af banen over holdets egen mållinie, vil der blive tildelt et hjørnespark til det modsatte hold. Bolden skydes ind på banen igen af det angribende hold fra hjørneområdet. Der er ingen offside regler i Dino Dini's Soccer™, da det ville forstyrre spillets gang.

Hvis bolden skydes ud af banen, vil der blive givet et indkast til det modsatte hold. Hver halvleg starter fra midtercirklen på banen, og dette gælder også efter, der er scoret et mål. Holdene skifter banehalvdel ved halvleg, og når anden halvleg er slut, er det holdet med flest mål, som har vundet.

SÅDAN SPILLER DU DINO DINI'S SOCCER

Start knappen - Pauser spillet. Tryk på start knappen igen for at fortsætte
X-knappen - Langt aflevering
Y-knappen - Kort aflevering
A-knappen - Langt spark
B-knappen - Kort spark

Select (valg) knappen & A-knappen - Ændrer på radarbilledet.
Select knappen & B-knappen - Kalder udskiftningsskærmen frem.
Select knappen & X-knappen - Ændrer på størrelsen af radarbilledet eller fjerner det.
Select knappen & Y-knappen - Anbringer scoringslinien i toppen eller bunden af skærmen.

R-knappen & select knappen & A-knappen - Skifter mellem tre aftertouch indstillinger.
R-knappen & select knappen & B-knappen - Tænder og slukker for tiden eller sætter tiden på automatisk.
R-knappen & select knappen & X-knappen - Tænder og slukker for timeren eller sætter timeren på automatisk.
R-knappen & select knappen & Y-knappen - Ændrer taktik.

L-knappen & select knappen & B-knappen - Slowmotion
L-knappen & select knappen & X-knappen - Skifter mellem retnings- eller rotationsskud.

TAG KONTROL

Dino Dini's Soccer synes på overfladen at være et simpelt spil, men der er mange spidsfindigheder i spillet, som du skal gøre dig bekendt med. Hvis du tager dig tid til at lære alle de specielle bevægelser, der er i spillet, vil du være i stand til at møde alle modstandere og hvem ved... måske er du den næste verdensmester!

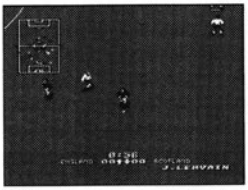
Styring af en spiller

I Dino Dini's Soccer benyttes en kombination af konsol og manual kontrol for de hold, du har valgt at styre manualt. Det betyder at, mens du kontrollerer en spiller, vil dine andre spiller dække modstanderne, løbe op ad banen, forsvare og tackle det andet holds spillere - og det hele gøres ifølge den taktik, du har lagt.

Konsollen giver dig automatiskt kontrol over den spiller, som er nærmest bolden. Lige så snart en spiller på dit hold får fat på bolden, får du kontrol over denne spiller, hvilket betyder at du kontrollerer spillet, skuddene, afleveringerne og forsvaret - så længe du har bolden.

Niveauet af boldkontrol afhænger af, hvilket niveau du har valgt. Du kan indstille på boldkontrolsniveauet ved at vælge Options (valgmuligheder) fra hovedmenuen og derefter vælge "Misc" (diverse). Her finde du fire forskellige indstillinger: Novice (begynder), Amateur (amatør), Expert (Ekspert) og Professional (professional). I amatørniveauet klæber bolden sig til spillerens fodboldstøvler, mens bolden triller foran spilleren, når han løber op mod målet på det professionelle niveau.

At løbe med bolden



Hvorledes, dine spillere løber med bolden, afhænger af, hvilket niveau du har valg på valgmulighedsskærmen. På begynder niveauet kan du skifte retning, mens du løber, lige så ofte som du har lyst til, og bolden vil forblive ved spillerens fodboldstøvler (med mindre du bliver tacklet). På de sværere niveauer skal du være forsigtig, og du bør skifte retning ved at bevæge dig om på den anden side af bolden. På mellemniveauerne mister du kontrol over bolden, hvis du skifter retning for pludseligt.

Aflevering af bolden

Der er to grundlæggende måder at aflevere bolden på. Du kan aflevere bolden direkte til en spiller med en kort aflevering ved at trykke på B-knappen og A-knappen for en længere aflevering. En anden mulighed er at bedømme, hvor langt væk dine spillere er ved at se på den lille bane i hjørnet og derefter skyde bolden i deres retning. Y-knappen udfører et kort skud og X-knappen et lang skud.

Tackling

For at tackle skal du nærme dig den spiller, du vil tackle og trykke på en af de farvede knapper. Din spiller vil glide mod den spiller, som har bolden, og hvis tacklingen lykkedes, er du derefter i besiddelse af bolden. Hvis du tackler bagfra, er der risiko for, at du laver frispark, straffespark, får en advarsel eller bliver udvist - så vær forsigtig.

Spark

Når du er tæt på målet, kan du skyde på mål ved at trykke på en af knapperne. Hvis du er udenfor straffesparkfeltet, skal du selvfølgelig skyde et lang skud, og hvis du er tættere på, er et kort skud nok. Du kan måske endda gå bolden i mål.

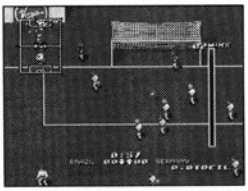
Dreje 180

Ligesom når du løber med bolden, afhænger denne funktion af, hvilken sværhedsgrad du har valgt på valgmulighedsskærmen. På det letteste niveau kan du sagtens dreje rundt uden at miste kontrol over bolden, men på de sværere niveauer er du nødt til at løbe om på den anden side af bolden og derefter løbe tilbage ned af banen.

Indkast

Hvis bolden sparkes ud af banen får det modsatte hold et indkast. Du kan kontrollere længden af indkastet ved hjælp af L- og R-knapperne. Linien viser længden af indkastet. Retningen af indkastet kan ændres ved at bruge joysticket til at flytte linien mod højre og venstre. Når du er tilfreds med retningen, trykkes på Y-knappen for at kaste bolden.

Hjørnespark



Hvis det forsvarene hold får bolden ud af banen bag deres mållinie, er der hjørnespark. Længden af dette skud kan ændres ved at bruge L- og R-knapperne. Linien viser, hvor bolden vil ende op, når den er sparket af sted. Brug joysticken til at flytte linien mod venstre og højre for at få bolden til den rigtige spiller. Når du er tilfreds med retningen, trykkes på Y-knappen for at sparke til bolden.

Skruning

Bolden kan skrues, når den sparkes af sted. Hvorledes bolden skruer afhænger af, hvilken kontrolmetode du har valgt på valgmulighedsskærmen. Dette er en god måde at omgås en målmand eller at aflevere bolden videre på. For at skrue bolden skal du trykke på din valgte kontrolkombinaton lige efter, at du har sparket til bolden.
Bemærk, at du kan ændre på dine kontrolmetoder, mens du spiller ved at holde ned på R- og select knappen.

Lobbe og power

At lobbe bolden vil sige at sparke bolden højt op i luften i stedet for langs græsset. Det er en god måde at få bolden forbi angribende modspillere på, før de opsnapper bolden. Kontrolkombinationerne til at fastslå styrken og højden af sparket er igen valgt i Aftertouch delen på valgmulighedsskærmen.

Frispark og Straffespark

Ved frispark og straffespark viser en linie retningen af skuddet. Det er muligt at flytte linien omkring på banen og ændre på højden og længden af sparket, men hvis linien kan røre målet, vil den blive flytte mod højre eller venstre. Det betyder, at du skal sørge for at timingen er rigtig, hvis du skyder direkte på målet.

Baneorientering

Dino Dini's Soccer kan spilles horisontalt eller vertikalt; det vil sige op og ned eller mod højre og venstre. Du er nødt til at prøve dig frem for at se, hvilken orientering, der passer dig bedst. For at skifte orientering skal du vælge "Pitch" (bane) på vagmulighedsskærmen og vælge mellem "Hori" (horisontalt) og "Vert" (vertikal).

Varighed og færdigheder

Du kan fastsætte varigheden af kampen til alt mellem to og tyve minutter. Dette gøres ved at vælge "Misc" (diverse) fra valgmulighedsskærmen og trykke på "Duration" (varighed) med en hvilken som helst knap. Valget indbefatter selvfølgelig ikke nogen ekstra tid, som dommeren beslutter sig for at lægge til spilletiden.
For at ændre på færdighedsniveauet (og om du ønsker, at bolden forbliver tæt ved din spillers fodboldstøvle) skal du trykke på "Ball Control" (bold kontrol).

Udskiftning

Du kan foretage en udskiftning på et hvilket som helst tidspunkt af kampen. Udskiftningen sker ved at trykke på select og B-knappen på samme tid. Flyt joysticket op eller ned til den spiller, som du ønsker at tage ud af kampen, og derefter trykkes på Y-knappen. Næste trin er at vælge den spiller, som du ønsker at sætte på banen i stedet ved at trykke på Y-knappen igen. Næste gang bolden ikke er i gang, vil udskiftningen blive foretaget.

Taktik

At lægge den rigtige taktik er meget vigtigt i enhver kamp (med mindre du er Colombia, hvor det synes at være meget vigtigere at vælge forfærdelige frisurer) og det vil ofte være nødvendigt at ændre taktik, mens kampen er igang.
Dette gøres ved at holde R-, select og Y-knapperne nede på samme tid. Du kan nu se de otte mulige formationer.

Skader

Når en spiller er under din kontrol, vil en streg vise sig over spilleren. Stregen angiver spillerens helbredstilstand. Hvis spilleren bliver skadet, vil denne streg begynde at blive lysere, og når den er helt lys, er spilleren nødt til at forlade banen ved udskiftning.

Hurtigt spil

Hvis du ikke ønsker at deltage i en turnering, men har lyst til en hurtigt og enkel fodboldkamp med en ven eller mod konsollen, skal du vælge "Friendly" (venskabskamp) fra hovedmenuen. Herefter vælges, om du ønsker at spille mod konsollen eller en ven. Tryk på en knap når du har bestemt dig. Du skal nu vælge de to hold, som skal kæmpe mod hinanden.

Udstyret tilpasses ved at trykke på Y-knappen. Ved at trykke joysticken ned kan du ændre på spillernes positioner. Vælg den først spiller, som du ønsker at flytte, ved at trykke på Y-knappen, når markøren er over hans navn. Samme fremgangsmåde anvendes ved den anden spiller. Disse to spillere vil derefter skifte plads.

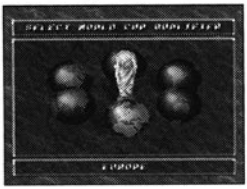
Tryk joysticket ned igen og du er nu i stand til at ændre på din oprindelige taktik. Tryk på Y-knappen for at se de otte forskellige muligheder. Når du er tilfreds med dine valg, trykkes på start knappen for at begynde spillet.

VM

VM er den største turnering i fodboldkalenderen. Hvert fjerde år mødes de bedste hold i verden for at kæmpe om en funklende pokal. Prøv om du kan få hænderne på denne pokal ved at styre et hold gennem kvalifikationskampene frem til finalen. Men har du det, der skal til for at blive verdensmester?

Spil en VM turnering, ved at vælge "League" (hold) muligheden fra hovedmenuen og dernæst "World Cup" (VM) muligheden.

Kvalificering



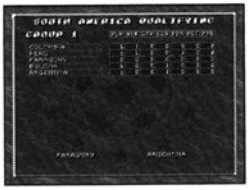
Der er to måder at kvalificere et hold på - du kan enten vælge at tage et hold gennem turneringen fra begyndelsen til finalen eller vælge et hold, som allerede er kvalificeret. Hvis du vælger at gå direkte til finalen, skal du springe over den næste del (The Draw). For at vælge de hold, du ønsker at føre til kvalificering, skal du flytte markøren ned ad listen med de 99 lande og trykke på A-knappen, når markøren er over de hold, som du ønsker at styre manualt. Alle de andre hold vil blive styret af konsollen.

Herefter kan du nu vælge, hvilken kvalificationsgruppe du ønsker at spille i. Alle kontinenterne d.v.s. Sydamerika, Oceanien, Europa, Asien, Afrika og Nordamerika har hold, som de ønsker at kvalificere til finalen også selv om, du ikke har valg at styre hold fra disse kontinenter. For at afslutte en af disse grupper, skal du dreje på globussen og vælge det sted, du ønsker at begynde.

Den første gruppe, som er listet for kontinentet vil herefter vise sig. Du kan skifte mellem grupperne ved at bruge L- og R-knapperne. Hvis nogle af disse hold er styret manualt, vil holdet blive spillet fra start til slut. Hvis det er to konsolkontrolerede hold, som mødes, kan du enten være tilskuer til kampen eller springe til den næste kamp.

Når kvalifikationsrunderne for alle kontinenter er afsluttet, kan du begynde på finalen.

Udvælgelse



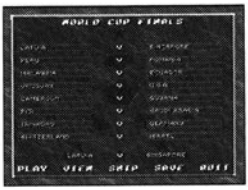
VM finalen spilles i en serie af grupper, som er valgt tilfældigt. Målet er at slutte som nummer et eller to for at gå videre til det næste led i turneringen. Alle grupperne kan ses ved at bruge L- og R-knapperne, og for at spille kampene i en bestemt gruppe, skal du trykke på B-knappen.

Vælg dine hold

Som omtalt tidligere kan op til 99 personer deltage i VM turneringen. Hver spiller kan styre lige så mange hold, som de ønsker. Du har måske lyst til at styre to hold - et stærkt hold og et svagt hold.

For at nominere hold til de forskellige spillere kan du og dine venner enten vælge hold selv, eller holdene kan blive tildelt ved lodtrækning. Du skal bruge to joysticks, hvis du spiller med en ven, da I sikkert vil mødes i en kamp på et eller andet tidspunkt.

Finalerne



Finalen foregår næsten ligesom kvalificationskampene. To hold kan gå videre fra hver gruppe og alle disse hold går videre til den næste runde. Så snart den sidste gruppe har spillet, og en vinder er fundet, kan du gå videre til den næste del af turneringen. Hvis du har sprunget over kvalifikationsrunderne og valgt at gå direkte til finalen, kan du trykke på R- og L-knapperne for at vælge 16 tilfældige hold. For at styre et hold manualt skal du trykke på Y-knappen, når markøren er over holdets navn.

Udvælgelsen til denne runde sker automatiskt. Når alle kampene er færdige kan de vindende hold gå videre til kvartfinalen, derefter semifinalen og til sidst VM finalen.

MESTERSKABER

I Dino Dini's Soccer er der tre forprogrammerede mesterskaber: Det Europæiske, det Sydamerikanske og det Afrikanske Mesterskab. Fodboldspillerne fra disse tre områder har meget forskellige spillestile, så det er en god udfordring at prøve at nå et godt resultat i alle tre mesterskaber. Den største udfordring er at vinde alle tre mesterskaber - Men er du virkelig så god, at det kan lade sig gøre?

Mesterskabskamp

Vælg "League" (hold) muligheden fra hovedmenuen og derefter "Championship" (mesteskab) muligheden. Du kan nu vælge de hold, du ønsker at spille (du skal vælge mindst 16 hold) ved at trykke på Y-knappen, når markøren er over holdet. Når du er færdig og tilfreds med dine valg, skal du trykke på start knappen.

Herefter kan du se gruppeinddelingerne ved at bruge L- og R-knapperne. For at begynde med en bestemt gruppe, skal du trykke på Y-knappen, og du vil derefter kunne starte spillet, være tilskuer til kampene eller springe over kampene, ligesom du kunne i VM spillet.

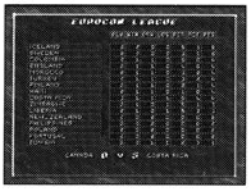
LIGA

Du behøver selvfølgelig ikke at spille i en turnering - du kan for eksempel spille en ligakamp. For at spille en ligakamp skal du vælge "Customs Tournamnts" (skræddersyede turneringer) fra hovedmenuen og derefter vælge "Custom League" (skræddersyet liga).

Herefter skal du vælge, hvor mange spiller du ønsker at lade deltage i spillet. Hvis du synes, kan alle 99 lande være repræsenteret af et hold i spillet. For at vælge et hold og for at bestemme om det skal styres af en spiller eller af konsollen trykker du på Y-knappen, når markøren er over holdets navn.

Når alle hold er valgt, trykkes på start knappen, og du vil se en liste med navnene på alle holdene. På pointtavlen kan du se stillingen for de enkelte hold, med hvor mange kampe de har spillet, vundet, spillet uafgjort og tabt og antal point for, imod og total set fra venstre mod højre.

Liga kamp



I en ligakamp får du to point for en sejr, et point for en uafgjort kamp og ingen point, hvis du taber (dette kan dog ændres, hvis du ønsker). Du behøver derfor ikke at vinde alle dine kampe for at komme først i ligaen. Det er muligt at nå til toppen ved at spille uafgjort og score mange mål.

SPECIALISERING

Efter at have spillet forskellige kampe i Dino Dini's Soccer finder du måske ud af, at holdene bør ændres. Dette afsnit af spillet gør det muligt for dig at ændre på et holds trup, og derved også på den måde holdet spiller. Ved at eksperimentere med holdene kan du opbygge dit egen hold i verdensklasse.

Vælg "Customs" (skræddersyning) muligheden fra hovedmenuen og derefter vælg "Customise a team" (skræddersy et hold). Som du kan se, er der plads til seks skræddersyede hold, så foretag dine valg. Det hold du ønsker at ændre på, vælges ved at trykke på Y-knappen.

Dit holds indledende taktik ændres ved hjælp af L- og R-knappen, og du kan få de otte forskellige muligheder at se. Spillerne på banen vil vise dig, hvorledes opstillingerne ser ud.

Den store boks på den venstre side giver information om holdmedlemmernes færdigheder. Boksen oppe i den højre hjørne viser alle holdmedlemmerne, og boksen nederst i højre hjørne giver dig mulighed for at ændre på alt, som har med holdet at gøre. For at give et eksempel kan vi se på Englands trup.

Den første spiller i truppen er målmanden (G Peamen i denne kamp). Tryk på select knappen og bunden af banen erstattes med dine valgmuligheder. Fremhæv ordet "Names and Players" (navne og spillere) og tryk på Y-knappen. Flyt joysticken op og ned for at vælge den person, hvis navn du ønsker at ændre og tryk på Y-knappen. Du kan nu stave et nyt navn ved at bruge alfabetet nederst til højre. Når du er færdig med at skrive navnet, trykkes på "End" (slut). Denne spillers position på banen ændres ved at bruge L- og R-knapperne. Du kan f.eks. ændre en målmand til at være en forsvarsspiller eller en midtbanespiller til en angrebsspiller. Når du er færdig, skal du trykke på X-knappen.

Derefter skal du videre til "Colours and Stripes" (farver og striber) ved at flytte joysticken og derefter trykke på Y-knappen. For at ændre på disse kan du bruge joysticket for at flytte op og ned og derefter bruge højre og venstre for at ændre på dem. Når du er færdig, trykkes på X-knappen.

Hvis du ikke er tilfreds med en bestemt spillers færdigheder, kan du vælge "Randomise" (tilfældig) muligheden. Du kan blive ved med at gentage dette indtil du er tilfreds med spillerens færdigheder. Men husk på, at når du forbedrer en færdighed, er det på bekostning af en anden.

Du kan annullere alle specialiseringer ved at trykke på "Undo" (opløs) muligheden eller gemme dem ved at trykke på "Save" (gem). Når du er fuldt tilfreds, skal du trykke på "Exit" (slut).

NYTTIGE VINK OG TIPS

- Lær alle de forskellige taktikker ved at eksperimenterer på banen. Hvis du er bagud, er det fornuftigt at begynde at spille med et stærkere forsvar. Find ud af, hvor dine spillere placerer sig i de forskellige taktikker.
- I stedet for bare at løbe op ad banen, bør du bruge X- og Y-knapperne for at aflevere bolden i stedet for at sparke til den. Det giver dig muligheden for at spille hurtig og flydende fodbold.
- Hvis du ikke kan udtale et holds navn, vil det normalt ikke være til megen nytte på banen.
- Skift din taktik hurtigt og ofte, og når du har målspark, skal du skifte til en angrebstaktik med fire eller fem spillere fremme. Når modstanderne har et målspark, skal du prøve at bruge en forsvarstaktik.
- Lad være med at råbe "et - nul, et - nul", når du er foran, for dine modstandere får helt sikkert muligheden for at udligne senere.
- Selvom du synes om at spille Dino Dini's Soccer, anbefales det ikke, at du får dit hår klippet som de Brasilianske spillere.

HÅNDTERING AF DENNE KASSETTE

Korrekt anvendelse

- Lad ikke kassetten komme i kontakt med vand.
- Bøj ikke kassetten.
- Slå ikke på kassetten (selvom du taber en kamp)
- Udsæt ikke kassetten for direkte sollys.
- Beskadig ikke kassetten.
- Lad ikke kassetten ligge nær varmekilder.
- Lad ikke kassetten komme i kontakt med fortyndervæske, benzin eller lignende opløsningsmidler.
- Hvis kassetten er våd, bør den tørres helt før brug
- Hvis kassetten bliver snavset, bør den tørres forsigtig med en blød klud skyllet i sæbevand
- Efter brug bør kassetten lægges tilbage i etuiet
- Husk at tage en pause ind imellem, når du spiller i længere tid.

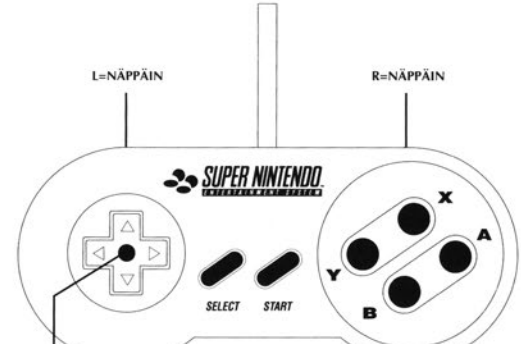
Advarsel til projektionsfjernsyns ejere:
Stillestående billeder eller mønstre kan skade dit billedrør permanent eller mærke det med phosphor. Undgå gentagen eller langvarig brug af videospil på projektionsfjernsyn med stor skærm.

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

Varoitus: Lue ennen Super Nintendo Entertainment System järjestelmäsi käyttöä. Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille. Alttius näille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.

Aloitus

1. Yhdistä SNES laitteesi valmistajan ohjeiden mukaan ja varmista, että virta ei ole päällä. Kytke peliohjain (tai molemmat, jos sinulla on kaksi).
2. Pane Dino Dini's Soccer (tm) kasetti laitteeseen nimilippu sinuun päin ja paina se alas lujasti.
3. Kytke virta. Hetken kuluttua otsikkoruutu ilmestyy näyttöön. Kun Dino Dini's Soccer (tm) pelin johdantoruutu näkyy, olet valmis pelaamaan. Tärkeää: Jos otsikkoruutu ei ilmesty näyttöön, laita virta pois päältä välittömästi. Varmista, että järjestelmäsi on yhdistetty oikein, että TV on oikealla kanavalla ja että kasetti on kunnolla paikoillaan. Sitten kytke virta päälle uudelleen. Varmista aina, että konsolin virta ei ole kytketty, kun laitat kasetin paikoilleen tai otat sen pois.



JOHDANTO

Suunnattomat määrät ympäri maapalloa seuraavat tai pelaavat sitä säännöllisesti, sillä on omat supertähtensä ja oma kielensä, se on maailman suosituin urheilu - se on jalkapallo. Ja nyt sinä voit osallistua SNES-laitteellasi tämän suurenmoisen urheilun tarjoamiin jännittäviin ja kiihottaviin tapahtumiin.

Dino Dini's Soccer (tm) vangitsee jalkapallon hengen ja tunnelman. Se on täynnä piirteitä, mitkä tekevät tästä pelistä kaikkein realistisimman jalkapallosimuloinnin. Voit pelata liigassa, maailman cupissa tai ystävyysotteluja ystäviäsi tai konsolia vastaan. Voit pelata monissa eri peliolosuhteissa maailman kuuluisimpia joukkueita vastaan (muuten, Englanti on myös mukana).

Dino Dini's Soccer peli on suunniteltu kaiken tasoisten pelaajien pelattavaksi. Jos olet kokematon, silloin voit pelata amatöörejä vastaan, mutta jos kuvittelet olevasi Stoichkov, silloin voit koettaa onneasi ammattilaisjoukkuetta vastaan. Mikä tahansa taitosi, tulet todella pitämään Dino Dini's Soccer (tm) pelistä. Ja muista - se on peli, jossa on kaksi puolta.

NOPEA ALOITUS

Päästäksesi suoraan peliin, paina mitä tahansa näppäintä otsikkoruudun ilmestyessä ja valitse 'Friendly' vaihtoehto päämenusta. Nyt näpäytä joko kohtaa 'Human Vs Computer' tai 'Human Vs Human' riippuen siitä, haluatko pelata konsolia vastaan vai kaveria vastaan. Sitten valitse kaksi joukkuetta näpäyttämällä mitä tahansa näppäintä joukkueen nimien kohdalla. Sen jälkeen paina Start-näppäintä aloittaaksesi ottelun.

JALKAPALLON SÄÄNNÖT

Jalkapallopelissä (toiselta nimeltä 'soccer') on kaksi joukkuetta, joissa kussakin on 11 pelaajaa (plus kaksi varamiestä). Yksi pelaaja kummallakin puolella on maalivahti ja tämä on ainut pelaaja, joka saa käyttää käsiä pelin kuluessa. Maalivahdin tehtävänä on puolustaa maalia vastajoukkueelta, joka yrittää iskeä pallon muiden ohi verkkoon.

Toiset joukkueen pelaajat potkivat palloa, pukkaavat sitä päällä ja rinnalla sekä syöttävät sen toisilleen yrittäessään kumauttaa pallon vastapuolen maaliin. Pelaajia on kolmea lajia:

Puolustajia: Heidän roolinsa on maalinsa puolustaminen pysäyttämällä vastajoukkueen maalintekoyritykset.

Keskimiehiä: Nämä pelaajat pelaavat kentän keskiosassa, mutta voivat myös puolustaa tai hyökätä, jalkapallon sijainnista riippuen.

Hyökkääjiä: Nämä ovat hyökkäävät pelaajasi. He yrittävät tehdä maaleja, kuten muutkin pelaajat tilaisuuden tullen.

Tuomari: Hän ei ole tietenkään pelaaja, mutta jos et käyttäydy kunnolla (esim. jos Skotlanti pääsee finaaliin), hän antaa sinulle aikamoisen korvapuustin.

Pelaajat saavat pallon haltuunsa taklaamalla vastajoukkueen pelaajia. Jos taklaus on ruma temppu (tavallisesti koska toinen henkilö on syöksynyt maahan), silloin vastajoukkue voi saada vapaapotkun. Jos tämä sääntöjen rikkominen tapahtuu rangaistusalueella, silloin annetaan rankkari. Jos sääntöjen rikkominen ei ole kovin vakava, pelaaja saa varoituksen. Hiukan vakavammasta rikkomisesta pelaaja saa keltaisen kortin ja erittäin vakavasta virheestä pelaaja saa punaisen kortin ja hänet lähetetään pois kentältä.

Jos puolustava joukkue iskee pallon pois pelistä oman maaliviivansa yli, silloin annetaan kulmuri. Hyökkäävä joukkue potkaisee pallon takaisin peliin tältä pieneltä alueelta. Dino Dini's Soccer pelissä ei ole paitsiosääntöä, koska tämä vähentäisi pelin sujuvuutta ja pelattavuutta.
Jos pallo menee kentän sivurajan yli, vastapuoli saa rajaheiton. Kunkin ottelun alkupotku suoritetaan keskusympyrästä kummankin puoliskon alussa ja aina kun maali on tehty. Joukkueet vaihtavat päätyjä puoliajalla. Täydellä ajalla eniten maaleja tehnyt joukkue voittaa.

KUINKA LIIKUT DINO DINI'S SOCCER PELISSÄ

Start-näppäin - Tauottaa ottelun. Start-näppäin uudelleen jatkaaksesi.
X-näppäin - Pitkä syöttö.
Y-näppäin - Lyhyt syöttö.
A-näppäin - Pitkä potku.
B-näppäin - Lyhyt potku.

Select-näppäin & A-näppäin - Uudelleen sijoittaa tutkan.
Select-näppäin & B-näppäin - Tuo varamiesten ruudun näyttöön.
Select-näppäin & X-näppäin - Muuttaa tutkan kokoa tai sulkee sen.
Select-näppäin & Y-näppäin - Sijoittaa rajaviivan ruudun ylä- tai alareunaan.

R-näppäin & Select-näppäin & A-näppäin - Vaihtelee kolmen 'aftertouch' asetuksen välillä.
R-näppäin & Select-näppäin & B-näppäin - Laittaa kellon päälle, pois päältä ja automaatille.
R-näppäin & Select-näppäin & X-näppäin - Laittaa aikaraidan päälle, pois päältä ja automaatille.
R-näppäin & Select-näppäin & Y-näppäin - Vaihtaa taktiikkaa.

L-näppäin & Select-näppäin & B-näppäin - Aloittaa toiston.
L-näppäin & Select-näppäin & X-näppäin - Vaihtelee suunnattujen ja kiertokuvien välillä.

OTA OHJAIMET KÄSIISI

Päällisin puolin katsottuna, Dino Dini's Soccer on yksinkertainen peli. Mutta pelissä on monia hienouksia, joihin sinun on tutustuttava. Jos hätäilemättä opettelet kaikki erikoisliikkeet, voit antaa takaisin kaikille ja kuka tietää, ehkä jopa voittaa maailman cupin!

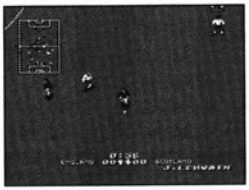
Pelaajan ohjaaminen

Dino Dini's Soccer pelissä käytetään konsoli- ja pelaajakontrollin yhdistelmää ihmisohjatuille joukkueille. Tämä tarkoittaa sitä, että kun sinä ohjaat yhtä pelaajaa, toiset pelaajat vartioivat toisia, juosten pitkin kenttää, puolustaen ja taklaten toisen joukkueen pelaajia - kaikki valitsemasi taktiikan mukaan.

Konsoli antaa sinulle automaattisesti palloa lähinnä olevan pelaajan ohjattavaksi. Heti kun yksi joukkueesi pelaajista saa pallon haltuunsa, saat hänet ohjattavaksesi. Tämä tarkoittaa sitä, että sinä hallitset pelitavat, laukaisut, syötöt ja puolustuksen - voit olla niin pallon ahne kuin haluat.

Pallon kontrollointitaso riippuu täysin asettamastasi pelin tasosta. Voit asettaa pallon kontrollointitason valitsemalla 'Options' päämenusta ja sitten 'Misc'. Tasoja on neljä - Novice (aloittelija), Amateur (amatööri), Expert (asiantuntija) ja Professional (ammattilainen). Amatööritasolla pallo 'tarttuu' pelaajan kenkään, kun taas ammattilaisen tasolla pallo vierii pelaajan edellä hänen juostessa kenttää pitkin.

Pallon kanssa juokseminen



Jälleen tämä riippuu asettamastasi pelin tasosta. Aloittelijan tasolla voit juosta ja vaihtaa suuntaa niin usein kuin haluat ja pallo pysyy kiinni pelaajasi kengässä (paitsi kun sinut taklataan tietenkin). Mutta vaikeammilla tasoilla sinun on vaihdettava suuntaa varovasti siirtymällä pallon toiselle sivulle. Keskitasolla menetät pallon kontrollin, jos vaihdat suuntaa liian äkkiä.

Pallon syöttäminen

Pallon voi syöttää kahdella eri tavalla. Ensinnäkin, voit syöttää suoraan pelaajalle. Tehdäksesi tämän paina B-näppäintä suorittaaksesi lyhyen syötön ja A-näppäintä suorittaaksesi pitkän syötön. Vaihtoehtoisesti, voit päätellä pelaajiesi sijainnin skannerilta ja potkaista pallon heidän yleissuuntaan. Y-näppäimellä suoritat lyhyen potkun ja X-näppäimellä suoritat pitkän potkun.

Taklaaminen

Taklataksesi pelaajan, siirry lähelle ja paina mitä tahansa värillistä näppäintä. Pelaajasi liukuu kohti sitä pelaajaa, jolla on pallo ja jos taklaus onnistuu, sinä saat pallon. Takaapäin taklaamisesta voi tulla vapaapotku, rankkari tai sinua sakotetaan ja jopa lähetetään pois kentältä - joten ole varovainen.

Laukaiseminen

Kun olet lähellä maalia, voit laukaista painamalla mitä tahansa näppäintä. Ilmeisesti, jos olet rangaistusalueen ulkopuolella, silloin täytyy suorittaa pitkä potkaisu, mutta jos olet lähellä, lyhyt potkaisu riittää - voi olla myös mahdollista 'kävellä' pallon kanssa maaliin.

Kääntyminen 180 astetta

Kuten pallon kanssa juokseminen, tämä riippuu valitsemastasi vaikeusasteesta. Helpoimmalla tasolla voit helposti kääntyä ympäri pallon kontrollia menettämättä, vaikeammilla tasoilla sinun on juostava pallon toiselle sivulle ja sitten juostava takaisin kenttää pitkin.

Rajaheitot

Jos pallo menee pois pelistä kentän sivuilla, silloin vastapuoli saa rajaheiton. Heiton etäisyyden säätämiseksi käytä L- ja R-näppäimiä. Viiva osoittaa heiton etäisyyden. Heiton suunnan muuttamiseksi käytä ohjainta siirtääksesi viivaa vasemmalle ja oikealle. Kun olet tyytyväinen, paina Y-näppäintä heittääksesi pallon.

Kulmurit

Jos puolustava joukkue iskee pallon pois pelistä maaliviivansa takana, annetaan kulmapotku. Tämän laukaisun pituuden muuttamiseksi käytä L- ja R-näppäimiä - viiva osoittaa, minne pallo menee potkaistessa. Käytä ohjainta siirtääksesi viivaa vasemmalle ja oikealle tähdätäksesi oikeata pelaajaa. Kun olet tyytyväinen, paina Y-näppäintä potkaistaksesi pallon.

Kierre

Vaihtoehtoruudusta valitsemastasi kontrollimenetelmästä riippuen - pallon voi saada poikkeamaan suunnastaan, kun sitä potkaistaan. Tällä tavalla voi hienosti harhauttaa maalivahdin tai saada syötön läpi. Saadaksesi pallon kaartumaan, paina valitsemaasi näppäinyhdistelmää hiukan potkun jälkeen.
Huom: Voit vaihtaa kontrollimenetelmäsi kierrettä varten ottelun kuluessa painamalla alas R- & Select- & A-näppäimiä.

Potkaisu korkealle ja voima

Tämä tarkoittaa pallon potkimista ilmaan eikä maata pitkin. Tämä on ilmeisesti hyvä tapa saada pallo hyökkäävien pelaajien ohi heidän katkaisematta pallon etenemistä. Jälleen kerran, näppäinyhdistelmä, jolla saadaan aikaan pallon voimakkuus ja korkeus, valitaan kohdasta 'Aftertouch' vaihtoehtoruudusta.

Vapaapotkut ja rankkarit

Vapaapotkuja ja rankkareita suoritettaessa ruutuun ilmestyy viiva osoittamaan pallon rataa. Voit siirtää viivaa sinne tänne, muuttaa viivan korkeuden ja pituuden, mutta jos viiva koskettaa maalia, se tulee siirtymään joko vasemmalle tai oikealle. Tämä tarkoittaa sitä, että sinun on saatava ajoituksesi oikein ampuessasi suoraan maaliin.

Kentän suuntaus

Dino Dini's Soccer peliä voi pelata joko vaakasuoraan tai pystysuoraan - tai toisin sanoen ylös ja alas tai vasemmalta oikealle. Sinun on kokeiltava, kummasta pidät enemmän, mutta vaihtaaksesi suuntauksen valitse 'Pitch' vaihtoehtolistalta ja voit valita suuntaukseksi joko 'Hori' tai 'Vert'.

Kestoaika ja taito

Voit asettaa pelin kestoajaksi minkä tahansa kahdesta kahteenkymmeneen minuuttiin. Tehdäksesi tämän valitse 'Misc' vaihtoehtolistalta ja näpäytä mitä tahansa näppäintä kohdassa 'Match Duration'. Muuttaaksesi taitotason (ja onko pallo liimattu pelaajasi jalkoihin vai ei) näpäytä kohtaa 'Ball Control'. Tämä ei tietenkään ota huomioon mitään tuomarin mahdollisesti määräämää lisäaikaa.

Pelaajan vaihdot

Milloin tahansa pelin kuluessa voit pyytää pelaajan vaihtoa. Tehdäksesi tämän paina Select- ja B-näppäimiä yhdessä. Siirrä ohjainta edestakaisin siihen pelaajaan, jonka haluaisit poistaa kentältä ja sitten paina Y-näppäintä. Sitten valitse se pelaaja, jonka haluat tuoda peliin ja paina Y-näppäintä. Pallon ollessa seuraavan kerran pois pelistä pelaajasi vaihtuvat.

Taktiikka

Taktiikkapeli on tärkeä osa mitä tahansa ottelua (paitsi tietenkin, jos edustat Kolumbiaa, missä tapauksessa tosi kummat hiustyylit ovat tärkeämpiä) ja sinun on usein vaihdettava taktiikkaa pelin kuluessa.

Vaihtaaksesi taktiikkaa pelin kuluessa paina alas R-, Select- ja Y-näppäimiä samanaikaisesti. Voit nyt kiertää läpi kahdeksan mahdollista taktiikkamuodostelmaa.

Vammat

Kun pelaaja on ohjattavanasi, tämän pelaajan yläpuolelle ilmestyy raita, mikä osoittaa hänen nykyisen terveydentilansa. Jos pelaaja loukkaantuu, tämä raita alkaa muuttua läpikuultavaksi. Kun se on täysin läpikuultava, pelaajan on poistuttava kentältä ja on suoritettava pelaajan vaihto.

NOPEAT PELIT

Jos et halua osallistua turnajaisiin ja haluat nopean ja yksinkertaisen jalkapallopelin kaverin kanssa tai konsolia vastaan, valitse silloin 'Friendly' päämenusta. Sitten valitse, haluatko pelata konsolia vai kaveria vastaan ja näpäytä mitä tahansa näppäintä. Sen jälkeen voit valita ne kaksi joukkuetta, joita haluaisit käyttää.

Nyt voit muuttaa varusteita painamalla Y-näppäintä. Siirrä ohjainta alas ja voit vaihtaa pelaajiesi sijainnin. Tehdäksesi tämän valitse ensimmäinen pelaaja painamalla Y-näppäintä hänen nimensä yllä ja sitten tee samoin toiselle pelaajalle. Nämä kaksi pelaajaa vaihtavat paikkaa.

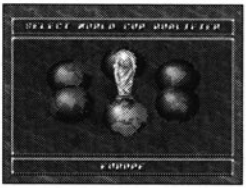
Paina ohjainta alas uudelleen ja voit vaihtaa alkuperäisen taktiikkasi. Näpäytä Y-näppäintä kiertääksesi läpi kahdeksan mahdollista vaihtoehtoa. Kun olet tyytyväinen valintaasi, paina Start-näppäintä aloittaaksesi.

WORLD CUP

Maailman Cup on jalkapallokalenterin suurin turnaus. Joka neljäs vuosi maailman parhaat jalkapallojoukkueet kokoontuvat ja kamppailevat jokseenkin puoleensavetävästä palkintopokaalista maailman eri puolilla sijaitsevilla paikoilla. Voit yrittää tätä erittäin haluttua pokaalia ohjaamalla joukkueen läpi karsintaerien ja finaaliin. Onko sinusta maailmanmestariksi?

Pelataksesi maailman cup turnajaisissa valitse 'Leagues' kuvake päämenusta ja World Cup kuvake.

Jatkoonpääsy



Täällä on kaksi vaihtoehtoa - voit joko valita joukkueen, minkä viet kilpailun läpi alusta loppuun tai valitset karsintaeristä selviytyneen joukkueen. Jos päätät siirtyä suoraan loppukilpailuun, siirry seuraavaan osaan (arvonta). Valitaksesi joukkueet karsintaan mene 99 maan listaa pitkin ja paina A-näppäintä sen joukkueen kohdalla, minkä haluat ihmisohjatuksi. Kaikki muut joukkueet ovat konsoliohjattuja.

Sen jälkeen voit valita, minkä karsintaryhmän pelaat. Kaikilla mantereilla (siis Etelä-Amerikka, Oseania, Eurooppa, Aasia, Afrikka ja Amerikka) on jatkoon yrittäviä joukkueita, vaikka et ole nimittänyt yhtään joukkuetta näiltä alueilta ihmisohjattaviksi. Suorittaaksesi yhden näistä ryhmistä, pyöritä maapalloja valitaksesi, mistä aloitat.

Tuon mantereen ensimmäinen ryhmäluettelointi ilmestyy nyt - siirtyäksesi ryhmästä toiseen käytä L- ja R-näppäimiä. Jos näissä joukkueissa on ihmisohjattuja joukkueita, silloin ne pelataan alusta loppuun. Jos kaksi konsoliohjattua joukkuetta tapaa, silloin voit joko seurata ottelua tai antaa konsolille ohjeen siirtyä seuraavaan peliin.

Kun kaikki mannermaiden karsintakierrokset on suoritettu loppuun, peli siirtyy finaaliin.

Arvonta

Maailman cupin loppukilpailu pelataan umpimähkään valittujen ryhmien sarjana. Tavoitteena tässä on päästä joko ensimmäiseksi tai toiseksi ryhmässä siirtyäksesi kilpailun seuraavaan vaiheeseen. Nähdäksesi kaikki ryhmät käytä L- ja R-näppäimiä. Pelataksesi tietyn ryhmän pelit paina B-painiketta.

Valitse joukkueesi

Kuten mainitsimme aikaisemmin enintään 99 ihmistä voi osallistua World Cup turnaukseen. Ja lisäksi, kukin henkilö voi ohjata niin monta joukkuetta kuin hän haluaa. Esimerkiksi, kaikki voitte valita kaksi joukkuetta kukin - yhden vahvan ja toisen heikon.

Joukkueiden määräämiseksi pelaajille, kunkin ystäväsi pitäisi joko valita joukkueensa tai nostaa ne hatusta. Tarvitset myös molemmat ohjaimet tehdäksesi tämän, koska kaksi ihmispelaajaa tulee epäilemättä kohtaamaan ottelussa.

Loppukilpailu

Tämän tapahtumat ovat hyvin karsintaerien kaltaiset. Kaksi joukkuetta kustakin ryhmästä pääsee jatkoon - nämä joukkueet siirtyvät seuraavalle kierrokselle. Kun lopullinen ryhmä on ratkaistu, voit siirtyä seuraavalle kierrokselle. Jos olet jättänyt karsintaerät väliin ja mennyt suoraan loppukilpailuun, silloin voit painaa L- ja R-näppäimiä valitaksesi 16 joukkuetta umpimähkään. Tehdäksesi näitä pelaaja-ohjatuiksi paina Y-näppäintä joukkueen nimen yllä.

Arvonta tälle kierrokselle on automaattinen. Kun kaikki pelit on suoritettu loppuun, voittoisat joukkueet voivat siirtyä neljännesvälieriin, sitten semifinaaliin ja lopuksi cupin finaaliin.

MESTARUUSKILPAILUT

Dino Dini's Soccer pelissä on kolme ennalta ohjelmoitua mestaruuskilpailua. Nämä ovat Euroopan, Etelä-Amerikan ja Afrikan mestaruuskisat. Näiden alueiden jalkapalloilijat pelaavat hyvin erilaista jalkapalloa, joten sinulla on erinomainen haaste yrittää menestyä kussakin. Lopullinen tavoite on voittaa kaikki kolme kilpailua - kuinka hyvä sinä oikein olet?

Mestaruuskisapeli

Valitse liiga-kuvake päämenusta ja sitten mestaruuskisa-kuvake. Sitten valitse ne joukkueet, joiden haluat pelata (tarvitset vähintään 16) näpäyttämällä Y-näppäintä joukkueiden kohdalla. Kun olet tyytyväinen valintaasi, paina Start-näppäintä.

Sen jälkeen voit kiertää läpi ryhmäluetteloinnit käyttämällä L- ja R-näppäimiä. Aloittaaksesi ryhmän paina Y-näppäintä ja voit sitten pelata, seurata tai jättää väliin ottelut aivan kuten maailman cup.

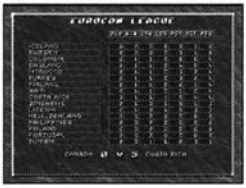
LIIGA

Sinun ei tietenkään ole pakko pelata turnajaisissa - aina on liiga jäljellä. Pelataksesi liigassa valitse 'Custom Tournaments' päämenusta ja sitten 'Custom League'.

Seuraavaksi sinun on valittava, kuinka monen pelaajan haluaisit olla mukana. Jos haluat, kaikki 99 maailman joukkuetta voivat olla mukana liigassa. Ottaaksesi joukkueen mukaan ja päättääksesi, onko se konsoli- vai pelaajaohjattu, paina Y-näppäintä joukkueen nimen yllä.

Valittuasi kaikki joukkueet paina Start-näppäintä ja näyttöön ilmestyy taulukko luetteloiden kaikki joukkueet. Tulostaulusta näkyy, kuinka kukin joukkue menestyy. Vasemmalta oikealle siinä on pelatut ja voitetut pelit, tasapelit ja häviöt sekä pisteet.

Liigapeli



Liigapelissä saat kaksi pistettä voitosta ja yhden tasapelistä; häviöstä et saa yhtään pistettä (voit tietenkin vaihtaa tämän jos haluat). Sen tähden sinun ei välttämättä ole voitettava kaikkia ottelujasi päästäksesi liigan huipulle - on täysin mahdollista päästä sinne tasapeleillä ja tekemällä paljon maaleja.

OMIEN TOIVEIDEN MUKAISEKSI MUUTTAMINEN

Pelatessasi Dino Dini's Soccer pelin eri pelejä voi olla, että haluat tehdä muutoksia joukkueisiin. Tässä pelin osassa voit muuttaa joukkueen jäseniä ja sen vuoksi heidän pelitapaansa. Kokeilemalla joukkueilla voit luoda omat huippuluokan haastajat.

Valitse 'Custom teams' kuvake päämenusta ja sitten valitse 'Customise a Team' (muuta joukkue omien toiveiden mukaiseksi). Kuten näet, tilaa on kuudelle yksilöllistetylle joukkueelle, joten valitaanpa tyhjä lovi. Seuraavaksi sinun on valittava se joukkue, minkä haluat muuttaa. Tehdäksesi tämän näpäytä Y-näppäintä minkä tahansa joukkueen kohdalla.

Muuttaaksesi joukkueesi avaustaktiikan, käytä L- ja R-näppäimiä kiertääksesi läpi kahdeksan vaihtoehtoa. Kentällä olevat pelaajat näyttävät sinulle, miltä muodostelma näyttää.

Vasemmalla olevasta suuresta ruudusta saa tietoja joukkueen jäsenten kyvyistä, ylhäällä oikealla olevassa ruudussa on luettelo joukkueen jäsenistä ja alhaalla oikealla olevassa ruudussa voit muuttaa joukkuetta. Katsokaamme esimerkiksi Englannin ryhmää.

Ensimmäisenä ryhmässä on maalivahti (G Peamen tässä tapauksessa). Paina Select-näppäintä ja alareunassa olevan kentän tilalle tulee valikoima vaihtoehtosi. Kirkasta sanat 'Names and Players' ja paina Y-näppäintä. Siirrä ohjainta edestakaisin valitaksesi sen henkilön, jonka nimen haluat vaihtaa ja paina Y-näppäintä. Nyt voit tavata uuden nimen käyttämällä alhaalla oikealla olevia aakkosia. Kun olet tyytyväinen nimeen, näpäytä kohtaa 'End'. Muuttaaksesi tämän henkilön sijainnin käytä L- ja R-näppäimiä siirtyäksesi maalivahdista (Goalie) puolustukseen (Defence), keskimieheen (Mid) ja hyökkääjään (Attack). Kun olet tyytyväinen valintaasi, paina X-näppäintä.

Sitten siirry ohjaimella kohtaan 'Colours and Strips' ja paina Y-näppäintä. Vaihtaaksesi näitä käytä ohjainta liikkuaksesi edestakaisin ja sitten vasenta ja oikeaa suuntaa muuttaaksesi niitä. Kun olet tyytyväinen valintaasi, paina X-näppäintä.

Jos et ole tyytyväinen tietyn pelaajan taitoihin, silloin näpäytä kohtaa 'Randomise'. Voit tehdä näin jatkuvasti, kunnes olet tyytyväinen - mutta muista, että parannat yhtä taitoa toisen kustannuksella.

Voit nollata kaikki nämä muutokset näpäyttämällä kohtaa 'Undo' tai tallentaa ne pariston tukemaan RAM muistiin näpäyttämällä kohtaa 'SAVE'. Kun olet tyytyväinen valintaasi, näpäytä kohtaa 'EXIT'.

VIHJEITÄ JA NEUVOJA

- Opettele kaikki eri taktiikat kokeilemalla kentällä. Jos olet yhden maalin puutteessa, kannattaa ryhtyä hyökkäykseen. Opettele, missä pelaajasi tulevat olemaan kussakin eri taktiikassa.
- Pallon kanssa kenttää pitkin pyrähtelyn asemesta yritä käyttää X- ja Y-näppäimiä syöttääksesi pallon mieluummin kuin potkaistaksesi sen. Näin sinulla on mahdollisuus pelata nopeaa, sujuvaa syöttöjalkapalloa.
- Yleensä, jos et osaa ääntää joukkueen nimeä, he tuskin tulevat olemaan hyödyksi kentällä.
- Vaihda taktiikkaasi nopeasti ja usein, kun sinulla on maalipotku, siirry hyökkäystaktiikkaan
  neljän tai viiden pelaajan ollessa edessä. Kun heillä on maalipotku, yritä puolustustaktiikkaa.
- Yritä olla huutamatta iskulauseita kuten "Yksi nolla, yksi nolla" ollessasi johdossa, koska vastapuoli tulee saamaan tasoitusmaalin hetken kuluttua. Ja he kyllä ilmoittavat sinulle siitä.
- Miten paljon tahansa pidätkin Dino Dini's Soccer pelistä, älä leikkauta tukkaasi brasilialaisten pelaajien lailla, koska silloin kaverisi nauravat sinulle.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Oikea käyttö

* Älä upota veteen.
* Älä taivuta.
* Älä kolhaise voimakkaasti, vaikka häviät ottelun.
* Älä jätä välittömään auringonvaloon.
* Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista.
* Älä jätä lähelle kuumaa paikkaa.
* Älä jätä alttiiksi tinnerille, bensiinile, ym.
* Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
* Jos se ryöttyy, pyyhi se varovasti saippuaveteen kostutetulla pehmeällä kankaalla.
* Käytön jälkeen pane se koteloonsa.
* Pidä tauko sillon tällöin pelatessasi kauan.

Varoitus: Projektiotelevisioiden omistajille. Pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrara katodisädeputken fosforin. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

RAJOITETTU TAKUU

Tämä tuote taataan maasi lain mukaiseksi ajaksi.
Tämä ei vaikuta lakisääteisiin oikeuksiisi.

Arcadia Software S.A., P. Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.
Atoll Soft SA Ltd, Avenue de Floréal No. 3C, 1180 Brussels, Belgium.
Bergsala AB, Box 10204, Energigatan 27, S-43423 Kungsbacka, Sweden.
Leader Distribuzione, Via Adua 22, 21045 Gazzada, Schianno (VA), Italy.
Playcorp Pty Ltd., P.O. Box 255, 62-72 Mark Street, Nth Melbourne, Vic, 3051, Australia.
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany.
Virgin Interactive Entertainment Sarl, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH

PRINTED IN JAPAN. IMPRIMÉ AU JAPON.