

SNSP-EC-FAH

*Eric
Cantona*

**FOOTBALL
CHALLENGE**



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

elite[®]

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.

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.

© 1993, Rage Software.



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

ELITE® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELITE SYSTEMS LTD.



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. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE 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.

**ATTENTION: LISEZ ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS
CONTENUES DANS CE MANUEL AVANT D'UTILISER VOTRE
CONSOLE SNES.**

PRECAUTIONS

- 1) *Eteignez toujours votre console SNES avant d'insérer ou de retirer la cartouche de jeu.*
- 2) *Ce jeu est un appareil de haute précision. Ne le conservez pas dans un endroit trop chaud ou trop froid.*
- 3) *Evitez de toucher ou de salir les connecteurs, et tout contact avec un liquide. Vous risqueriez d'endommager votre cartouche.*
- 4) *N'utilisez jamais de benzène, de diluant, d'alcool ou autre solvant pour nettoyer votre cartouche.*



INTRODUCTION

Préparez-vous à affronter la foule!

Le grondement de la foule résonne dans le stade alors que vous sortez du tunnel et pénétrez sur le terrain. Dans peu de temps, vous saurez si la composition de votre équipe et vos choix tactiques seront suffisants pour affronter les meilleures équipes du monde.

Le réalisme du jeu est étonnant. Grâce à la perspective du terrain et au système de jeu, vous vivrez le football de manière "réelle", comme vous ne l'avez jamais fait auparavant. Eric Cantona Football Challenge comporte également une option de ralenti, avec des contrôles de type magnétoscope, pour vous permettre de revoir à loisir les meilleurs moments du match.

L'embarras du choix . . . ? Vous l'aurez! Entre les tournois internationaux et amicaux, les championnats internationaux et le football en salle ou les simples éliminatoires, vous pourrez expérimenter tous les styles de jeu. Et si jamais ça ne vous suffit pas, vous pourrez contrôler une des 64 équipes internationales ou même créer vos propres équipes et modifier les caractéristiques physiques des joueurs, comme leur puissance de tir, leur résistance, leur toucher de ballon, leurs noms, et même la couleur de leur tenue!

Votre contrôle sur les joueurs peut être partiel ou complet, avec le choix entre un goal contrôlé manuellement ou par l'ordinateur. Vous pouvez également jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Quel que soit le mode de jeu choisi, en tout cas, c'est le meilleur qui gagnera.

DEMARRAGE

Assurez-vous d'avoir bien **ETEINT** votre console, puis insérez la cartouche et **ALLUMEZ** votre SNES. Après le premier écran, l'écran de choix de la langue sera affiché. Choisissez celle qui vous convient en appuyant sur les boutons **HAUT** ou **BAS** de la croix de direction. Confirmez votre choix en appuyant sur un autre bouton.

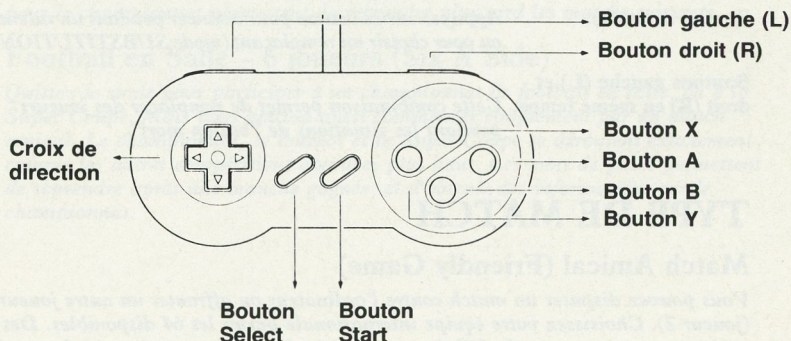
Après l'écran titre de *Eric Cantona Football Challenge*, vous verrez une séquence d'introduction. Pour passer cette séquence, appuyez sur le bouton **START**. Le menu principal sera alors affiché. Pour disputer un match, choisissez une des options avec la croix de direction: **Friendly** (Match amical), **Super Cup** (Super Coupe), **World Knock-Out** (Tournoi mondial), **World League** (Coupe du Monde) ou **Indoor Football** (Football en salle). Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **B**.

Si vous ne connaissez pas encore *Eric Cantona Football Challenge*, nous vous conseillons de choisir un match amical. Après avoir choisi cette option (**FRIENDLY GAME**), l'écran de configuration du match sera affiché. Choisissez l'option **SINGLE PLAYER** (1 joueur). Vous pouvez ensuite choisir votre équipe en déplaçant la croix de direction. Procédez de la même manière pour l'équipe adverse.

Vous verrez ensuite l'écran de l'équipe. Choisissez l'option **PLAY** (Jouer). Les équipes se placeront sur le terrain et le match commencera.

FONCTIONS DE LA MANETTE

Eric Cantona Football Challenge utilise les contrôles suivants:



- Croix de direction:** *Les touches haut, bas, droite et gauche permettent de contrôler le joueur actif (signalé par son numéro au-dessus de sa tête) et de le déplacer dans toutes les directions.*
- Bouton Start:** *Ce bouton permet de mettre le jeu en pause, et inversement.*
- Bouton Select:** *Ce bouton permet d'abandonner un match en cours. Vous devrez confirmer votre choix, ou reprendre le match en cours.*
- Bouton Y:** *Appuyez sur ce bouton pour les tirs courts, les retournés ou les têtes plongeantes.*
- Bouton B:** *Ce bouton permet d'effectuer des tirs puissants, des tacles glissés, les dégagements du gardien, les coups francs, les corners et les touches.*
- Bouton A:** *Appuyez sur ce bouton pour passer le ballon au joueur le plus proche de vous, tout en contrôlant la direction du tir avec la croix de direction.*
- Bouton X:** *Ce bouton permet de voir quelle formation et quelle stratégie vous avez choisi. Pendant un dégagement du gardien, un corner ou un coup franc, il permet également de voir les joueurs se trouvant près de l'endroit où atterrira le ballon.*
- Bouton gauche (L):** *Appuyez sur ce bouton pour revenir en arrière pendant un ralenti, ou pour choisir un remplaçant (mode SUBSTITUTION).*
- Bouton droit (R):** *Appuyez sur ce bouton pour avancer pendant un ralenti, ou pour choisir un remplaçant (mode SUBSTITUTION).*
- Boutons gauche (L) et droit (R) en même temps:** *Cette combinaison permet de remplacer des joueurs pendant les situations de "ballon mort".*

TYPE DE MATCH

Match Amical (Friendly Game)

Vous pouvez disputer un match contre l'ordinateur ou affronter un autre joueur (joueur 2). Choisissez votre équipe internationale parmi les 64 disponibles. Des options vous permettent de définir un grand nombre de paramètres pour le match, y compris les caractéristiques de chaque équipe. Vous pouvez ainsi jouer avec deux équipes égales au niveau des compétences et des caractéristiques des joueurs.

Super Coupe (Super Cup)

La 'Super Coupe' est une compétition à 1 seul joueur, composée de 7 manches éliminatoires, et où vous affrontez des adversaires de plus en plus forts. Choisissez une des 64 équipes internationales disponibles et participez à la Super Coupe du fabuleux Eric Cantona Football Challenge. Vos adversaires et ceux des autres équipes sont générés aléatoirement selon les compétences et les caractéristiques des équipes. Si vous gagnez, le mot de passe de la manche suivante sera indiqué.

Coupe Spéciale (Special Cup)

Si vous réussissez à remporter la Super Coupe de Eric Cantona Football Challenge, vous pourrez participer à la Coupe Spéciale. Il s'agit d'un mini-championnat opposant les équipes d'Elite et de Rage. Chaque équipe rencontre les autres deux fois.

Tournoi Mondial (World Knockout)

Il s'agit d'une compétition directe, par élimination. Les joueurs peuvent décider du nombre d'équipes participant au tournoi (8, 16, 32 ou 64). Vous pouvez également choisir le nombre d'équipes contrôlées par les joueurs ou l'ordinateur. Sur l'écran de sélection des équipes, utilisez le bouton B pour choisir vos options: 'P' (Joueur), 'C' (Ordinateur) ou annulation (' '). Les matchs peuvent être disputés par le joueur contre l'ordinateur, celui-ci pouvant également contrôler les deux équipes. Toutes les équipes participant à la compétition peuvent être choisies par le joueur ou aléatoirement par l'ordinateur, avec l'option 'RANDOMIZE'. Si vous gagnez, le mot de passe de la manche suivante sera indiqué.

Championnat du Monde (World League)

Ce championnat international est disputé par un maximum de 16 équipes. Chaque équipe rencontre les autres deux fois, et vous décidez vous-même des rencontres. Les sélections se font de manière identique au Tournoi Mondial. Les mots de passe pour le championnat permettent de reprendre plus tard les matchs suivants.

Football en Salle – 6 joueurs (Six A Side)

Quittez le stade pour participer à un championnat de football en salle, ou à la Super Coupe. Mais vous pouvez aussi commencer simplement par un match amical. Le championnat, le tournoi et la Super Coupe se déroulent exactement comme les autres compétitions abordées plus haut. Les mots de passe permettent de reprendre après une manche gagnée, et d'obtenir des informations sur le championnat.

CONTROLES DU JOUEUR

Croix de direction

Le joueur a le ballon:

- *Dribble dans la direction correspondante.*
- *Modifie la direction du ballon après un tir, ou l'intensité de l'effet rétro.*

Le joueur n'a pas le ballon:

- *Déplacement du joueur sous contrôle (indiqué par son numéro).*
- *Tacle glissé dans la direction correspondante.*

Dégagement, corner ou coup franc:

- *Les touches droite et gauche de la croix de direction modifient la direction du tir.*
- *Les touches haut et bas de la croix de direction modifient la hauteur du tir.*

Touches:

- *Touches haut, bas, droite et gauche de la croix de direction: Direction du ballon pour la remise en jeu.*



Bouton Y

Le joueur a le ballon:

- *Tir court.*

Le joueur n'a pas le ballon:

- *Si le ballon est en l'air, coup de pied en l'air ou tête plongeante. Pour contrôler la direction du tir, utilisez la croix de direction.*

Bouton B

Le joueur a le ballon:

- *Tir puissant. La puissance du tir est déterminée par le temps d'appui sur le bouton (ainsi que par les caractéristiques du joueur). Après le tir, vous pouvez modifier la direction du ballon avec la croix de direction.*

Le joueur n'a pas le ballon:

- *Si le ballon est au sol, le joueur effectuera un tacle glissé. Vous pouvez diriger le joueur pendant le tacle avec la croix de direction.*

Dégagement, corner ou coup franc:

- *Coup de pied de dégagement, de corner ou de coup franc.*

Touche:

- *Remise en jeu du ballon.*

Bouton A

Le joueur a le ballon:

- *Le joueur actif passe le ballon au joueur le plus proche, dans la direction choisie avec la croix de direction. Si aucun joueur n'est bien placé, le joueur effectue un tir long dans la direction correspondante. (Remarque: Les passes ne sont pas toujours automatiques).*

Bouton X

- *Au cours d'un match, vous pouvez à tout moment voir quelle formation et quelle stratégie vous avez choisi pour la rencontre.*
- *En maintenant ce bouton appuyé, appuyez sur le bouton Gauche (L) pour modifier la formation, sur le bouton Droit (R) pour changer de stratégie.*

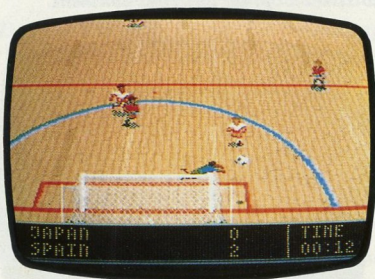
Bouton Droit (R) et Gauche (L)

Pendant un match:

- *Appuyez simultanément sur les boutons Droit (R) et Gauche (L) lors des situations de 'ballon mort' pour remplacer des joueurs.*

Dégagement du gardien (Remarque: Uniquement si les NOUVELLES REGLES FIFA sont utilisées):

- *Appuyez sur le bouton Gauche (L) pour tirer à gauche, sur le bouton Droit (R) pour tirer à droite.*



OPTIONS

Eric Cantona Football Challenge dispose de nombreuses options permettant au joueur de modifier un grand nombre d'aspects du jeu. Pour appeler l'éditeur d'options, utilisez la croix de direction et choisissez 'OPTIONS', puis appuyez sur le bouton B. Une fois dans l'éditeur d'options, utilisez la croix de direction pour choisir les options, et sur le bouton B pour modifier les paramètres. Les éditeurs d'options sont accessibles à partir des menus suivants:

Menu Principal

- **MUSIC:** Activation ou non de la musique.
- **CONTROL OPTIONS:** Modification des contrôles sur la manette.
- **VIEW CUP WINNERS:** Visualisation des précédents vainqueurs du tournoi ou du championnat en cours.

Menu Match Amical (Friendly Game)

Options

- **MATCH LENGTH:** Durée du match (de 1 à 10 minutes).
- **EXTRA TIME:** Prolongations (aucune, ou de 1 à 8 minutes).
- **SHOOT OUT:** Tir aux penalties en cas de match nul.
- **PITCH SURFACE:** Type de surface (5 types, de dur à détrempe).
- **WIND STRENGTH:** Force du vent.
- **NEW FIFA RULES:** Eric Cantona Football Challenge comporte les nouvelles règles de la Fédération Internationale de Football. Vous pouvez les utiliser si vous le désirez.

Les nouvelles règles FIFA sont les suivantes:

- i) Le goal peut choisir le côté de la surface de réparation pour tirer un coup de pied de dégagement. Utilisez les boutons Droit (R) et Gauche (L).
 - ii) Le goal ne peut pas prendre un ballon passé en arrière par un des joueurs de son équipe, et il doit donc tirer au pied pour le dégager.
- **AUTO KEEPER:** Le gardien de but peut être contrôlé manuellement ou par l'ordinateur. Choisissez l'option qui vous convient.





En plus des options générales pour le jeu, vous pouvez également modifier certaines caractéristiques des joueurs, et même des équipes. Vous pouvez ainsi éviter les rencontres entre les équipes les plus fortes et celles qui ont des caractéristiques nettement inférieures. Chaque option peut être modifiée pour les caractéristiques individuelles des joueurs, ou pour celles de l'équipe toute entière, selon un certain degré:

Compétences

- **KICK POWER** – Puissance de tir. Les joueurs disposant d'une meilleure puissance de tir envoient le ballon plus loin, mais leur précision n'est pas toujours très bonne.
- **AFTERTOUC** – Effet. Cette option peut avoir des effets dévastateurs. Utilisez la croix de direction pour contrôler la direction du ballon après le tir.
- **BALL CONTROL** – Contrôle du ballon. Modifie l'habileté du joueur pour les dribbles et les déplacements avec le ballon.
- **TACKLING SPEED** – Vitesse des tacles. Les 'tacleurs' rapides ont plus de chances de récupérer le ballon.
- **HEADING POWER** – Puissance des têtes. De bons tirs de la tête peuvent enfoncer les défenses les plus solides.
- **STAMINA** – Résistance. Une caractéristique très importante pour les équipes qui doivent jouer de longs matchs et pour la vitesse des joueurs lorsqu'ils courent avec le ballon.
- **PLAYER SPEED** – Vitesse du joueur. Les joueurs rapides vont plus vite sur le terrain, mais ils se fatiguent également plus vite.

Super Coupe/Tournoi Mondial/Championnat du Monde/ Football en Salle

La plupart des options disponibles dans le menu des options des matchs amicaux sont disponibles en mode Super Coupe (Super Cup), Tournoi Mondial (World Knockout), Championnat du Monde (World League) et Football en Salle (Indoor Football). Le menu des caractéristiques (Abilities) n'est disponible que pour les matchs amicaux.

Le menu d'options du Championnat du Monde (World League) comporte également l'option suivante:

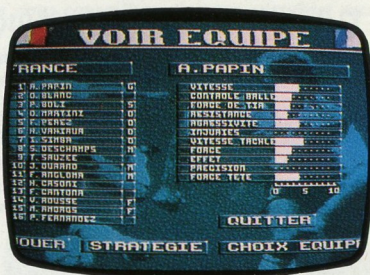
- **POINTS FOR A WIN** – Points par match gagné. Un match gagné peut rapporter 2 ou 3 points.

Choix des équipes

Vous pouvez choisir 11 joueurs parmi les 16 disponibles pour former votre équipe. Les positions sont attribuées selon la formation choisie. Vous pouvez placer des joueurs aux postes de défenseur (D), de milieu de terrain (M), d'avant (F), d'arrière volant (S), si vous avez choisi cette formation) ou de gardien de but (G).

Choisissez l'option **CHANGE SQUAD** (Modifier équipe). Vous pouvez maintenant déplacer le pointeur avec la croix de direction et choisir le joueur à enlever de l'équipe

en appuyant sur le bouton B. Lorsque vous déplacez le pointeur sur un nouveau joueur, ses caractéristiques sont affichées à droite de l'écran. Utilisez ces informations pour choisir le joueur à ajouter dans l'équipe, toujours avec le bouton B.



REPLACEMENTS (SUBSTITUTION)

Appuyez simultanément sur les boutons Gauche (L) et Droit (R) dans les situations de ballon mort (dégagements, coups francs, corners, engagements, etc.) pour effectuer des remplacements. Pour faire défiler les joueurs qui sont sur le terrain et voir leur état physique, utilisez les boutons Gauche (L) ou Droit (R), et le bouton B pour confirmer votre choix. Les boutons Gauche (L) et Droit (R) permettent ensuite de faire défiler les remplaçants disponibles. Appuyez sur le bouton B pour effectuer le remplacement.

STATISTIQUES

L'écran des **STATISTIQUES** comporte des informations utiles sur le dernier match disputé, comme le nombre de buts marqués, le nombre de tirs au but, de corners, etc. Les statistiques des deux équipes sont affichées en même temps. Ce menu sera affiché après chaque match ou après une séance d'entraînement.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Contrôle automatique (Auto Keeper On)

Lorsque cette option est activée, l'ordinateur contrôle le gardien de but, mais vous le contrôlez lors des dégagements et des penalties.

Contrôle manuel (Auto Keeper Off)

Lorsque cette option est activée, vous contrôlez le gardien de but lorsque le ballon est près de vos buts. Le gardien de but est plus libre de ses mouvements qu'en mode automatique, mais vous devrez également contrôler ses mouvements. Il est contrôlé de la manière suivante:

Croix de direction:

Elle vous permet de déterminer la direction des mouvements et plongons du gardien.

Bouton Y ou B:

Appuyez sur ce bouton pour plonger sur le ballon.

Remarque: Si le ballon atterrit aux pieds du gardien, il le récupèrera automatiquement et le remettra en jeu.

MOTS DE PASSE

Au cours d'une Super Coupe, d'un Tournoi Mondial, du Championnat du Monde ou du championnat de football en salle, un mot de passe est délivré après chaque rencontre victorieuse. Si vous participez à des tournois assez longs, il vaut mieux noter ces mots de passe.

Pour utiliser un mot de passe, choisissez la compétition correspondante dans le menu et l'option 'ENTER PASSWORD'. L'écran des mots de passe sera alors affiché. Utilisez la croix de direction pour déplacer le curseur, et les boutons Y et B pour faire défiler l'alphabet. Lorsque vous avez entré le mot de passe, appuyez sur le bouton START. Si le mot de passe est valide, vous reprendrez la compétition au même endroit. Les mots de passe invalides seront rejetés.

Remarque: Dans le Tournoi Mondial et la Super Coupe, vous vous retrouverez peut-être face à une autre équipe après avoir entré le mot de passe, les rencontres entre les différentes équipes étant tirées au sort.

Pour quitter l'écran des mots de passe et revenir au menu principal, appuyez sur le bouton SELECT.

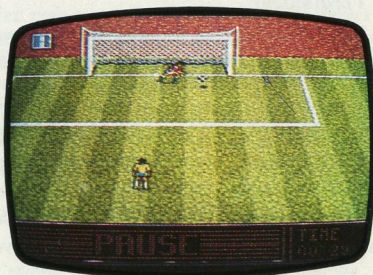
ENTRAINEMENT (PRACTICE)

Avant d'affronter le reste du monde, nous vous conseillons de vous entraîner aux différentes techniques indispensables pour devenir le meilleur. Eric Cantona Football Challenge dispose d'une option pour vous entraîner au tir de penalties et au contrôle du ballon.

Choisissez l'option **PRACTICE** dans le menu principal. Choisissez ensuite l'option **SHOOT OUT (Penalties)**, **2 PLAYER SHOOT OUT (Penalties à 2 joueurs)** ou **BALL CONTROL (Contrôle du ballon)**.

Tir de penalties (Shoot Out):

Choisissez l'équipe avec laquelle vous voulez vous entraîner. L'ordinateur choisira aléatoirement une équipe adverse. Confirmez votre choix avec le bouton **B**. Vous contrôlerez alors le goal, un joueur de l'équipe adverse tirant le penalty.



Entraînement du gardien de but

Avant le tir, vous pouvez déplacer le gardien de but vers la droite ou la gauche avec la croix de direction.

Lorsque le joueur adverse a tiré, vous pouvez effectuer des plongeons de la manière suivante:

- Plongeon au ras du sol* – Appuyez vers le bas en diagonale (droite ou gauche avec la croix de direction) et sur le bouton **B**.
- Plongeon* – Appuyez sur le bouton droit ou gauche de la croix de direction et sur le bouton **B**.
- Plongeon en l'air* – Appuyez vers le haut en diagonale (droite ou gauche avec la croix de direction) et sur le bouton **B**.
- Dégagement en hauteur* – Appuyez sur le bouton haut de la croix de direction et sur le bouton **B**.

Entraînement au tir de penalties

Après vous être entraîné en tant que gardien de but, vous pouvez également vous entraîner au tir de penalties. Le curseur de direction se déplacera continuellement d'avant en arrière sur l'écran. Utilisez-le pour viser. La ligne de tir part du joueur et passe par le curseur. Lorsque vous avez aligné votre tir, appuyez sur le bouton **B** pour tirer. Vous pouvez utiliser la croix de direction pour modifier la hauteur du tir.

Chaque équipe tire jusqu'à 5 penalties. Si le score est toujours nul après les tirs de chaque équipe, elles continuent pour se départager (c'est la 'petite mort'). Vous pouvez quitter l'entraînement à tout moment en appuyant sur le bouton **SELECT** et en confirmant avec le bouton **B**.

Tir aux penalties à 2 joueurs (2 Player Shoot Out):

Le tir aux penalties à 2 joueurs est identique au mode entraînement décrit ci-dessus, mais le joueur 2 devra choisir lui-même son équipe.

Contrôle du ballon (Ball Control):

Vous devez sélectionner cette option pour vous entraîner aux différentes techniques du football: dribbles, passes, courses avec le ballon, tirs au but, corners, etc. Vous devrez choisir l'équipe avec laquelle vous désirez vous entraîner. Sur le terrain, il n'y aura aucun adversaire, à l'exception d'un gardien de but contrôlé par l'ordinateur.

Vous contrôlez les joueurs comme dans les matchs normaux. Pour vous entraîner aux touches et aux corners, envoyez simplement le ballon derrière votre ligne de but ou en touche. Le gardien de but automatique effectuera des dégagements s'il récupère le ballon, ou si vous tirez derrière sa ligne de buts.

Une séance d'entraînement ne dure que deux minutes. Vous pouvez quitter l'entraînement à tout moment en appuyant sur le bouton SELECT, puis sur le bouton B pour confirmer.

L'écran des STATISTIQUES sera affiché après la séance d'entraînement et vous permettra d'analyser votre jeu.

RALENTI

Il y était ou pas? La question se pose souvent lorsque vous voyez de votre place que le ballon est dans les buts, et pourtant il n'y est pas entré! Ne vous inquiétez pas, car Eric Cantona Football Challenge vous permet de revoir jusqu'à 7 secondes de jeu. Une option très utile pour les buts douteux!

Pendant le match, appuyez sur le bouton START pour mettre le jeu en pause. Lorsque le jeu est en pause, vous pouvez revoir un ralenti ou les 7 dernières secondes du match. Si un but est marqué par un joueur, sa montée vers le but adverse est automatiquement revue. Les contrôles du ralenti sont les suivants:

Croix de direction: **HAUT** Rembobinage.
BAS Avance normale.
GAUCHE Rembobinage rapide.
DROITE Avance rapide.

Bouton X: Permet de ralentir en mode avance rapide.

Bouton A: Permet de ralentir en mode rembobinage rapide.

Bouton droit (R): Avance image par image.

Bouton gauche (L): Rembobinage image par image.

Boutons B et Y: Maintenez le bouton appuyé pour arrêter le ralenti.

Appuyez sur le bouton START à tout moment pour reprendre le match ou stopper le ralenti d'un but, ce qui vous ramène automatiquement à la rencontre en cours. L'action enregistrée est répétée indéfiniment.

En mode 2 joueurs, le ralenti est contrôlé par le joueur qui a marqué le but.

EDITION DES EQUIPES

Avec 64 équipes internationales à votre disposition, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour trouver des adversaires à votre mesure! Mais si vous en avez assez de certaines équipes, ou que vous aimeriez voir vos équipes nationales préférées dans la liste, l'éditeur intégré de Eric Cantona Football Challenge est fait pour vous. Vous pouvez modifier jusqu'à 28 des 64 équipes, du nom des joueurs à la couleur de leur tenue.

Comment modifier une équipe:

Dans le menu principal, choisissez l'option EDIT SQUADS. Vous pourrez ensuite choisir l'équipe à modifier parmi les 64 disponibles. Utilisez la croix de direction pour choisir votre équipe, puis appuyez sur le bouton SELECT.

Vous verrez ensuite le menu principal d'édition des équipes. Vous pouvez modifier le nom de l'équipe, celui des joueurs, ou même leur tenue. Utilisez la croix de direction pour choisir la caractéristique à modifier, puis appuyez sur le bouton B.

Modification des noms de l'équipe et des joueurs

Si vous choisissez cette option (EDIT SQUAD), utilisez la croix de direction pour choisir le nom du joueur à modifier, puis appuyez sur le bouton B.

Utilisez la croix de direction pour choisir les lettres, et appuyez sur le bouton B pour confirmer. Pour effacer le nom original ou une erreur de frappe, utilisez 'BACKSPACE' ou appuyez sur le bouton A lorsque vous choisissez les lettres de l'alphabet. Vous pouvez entrer des noms comportant jusqu'à 10 caractères pour les équipes, et 14 caractères pour les joueurs. Lorsque vous avez entré le nouveau nom, vous pouvez l'effacer (et revenir automatiquement à l'ancien nom) ou sauvegarder vos modifications et revenir à l'écran d'édition des équipes. Vous pouvez modifier de cette façon les noms des 16 joueurs d'une équipe.

Modification de la tenue des joueurs (Kit Designer)

Utilisez la croix de direction pour choisir les différentes options pour l'équipe HOME (LOCAL) ou AWAY (VISITEURS). Appuyez sur les boutons B ou Y pour modifier les attributs des joueurs de gauche (LOCAL) et de droite (VISITEUR). Vous pouvez modifier les éléments suivants selon vos goûts:

- Couleur de peau - 8 teintes.
- Couleur des cheveux - 4 teintes.
- Couleur du maillot - 32 teintes.
- Couleur des rayures - 32 teintes.
- Couleur du short - 32 teintes.
- Couleur des chaussettes - 32 teintes.

Choisissez OK lorsque vous avez terminé et appuyez sur le bouton B.

Quitter l'éditeur

Vous pouvez ensuite sauvegarder vos modifications en choisissant l'option FINISHED dans le menu principal d'édition des équipes, ou revenir aux paramètres originaux avec l'option RESTORE TEAM.

REMARQUE: Toutes les options des équipes peuvent être restaurées à tout moment à partir du menu de l'éditeur.



**WAARSCHUWING: LEES DE BIJGESLOTEN INSTRUCTIES
ALVORENS JE SUPER NINTENDO SYSTEEM TE
GEBRUIKEN.**

VOORZORGSMAATREGELEN

Lees deze handleiding aandachtig door om er zeker van te zijn je nieuwe spel op de juiste manier te behandelen. Bewaar deze handleiding.

- 1) *Zet het Super Nintendo Entertainment System altijd uit voordat je er een Game Pak instopt of uitneemt.*
- 2) *Dit spel is een stukje precisie-electronica. Bewaar het niet op zeer warme of koude plaatsen.*
- 3) *Raak de contacten niet aan en zorg ervoor dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan het spel namelijk beschadigd worden.*
- 4) *Maak het spel nooit schoon met benzeen, verfoerdunner, alcohol of een ander oplosmiddel.*



INLEIDING

Bereid je voor op een fabuleuze wedstrijd!!

Het gejuich van de menigte is in het hele stadion te horen wanneer je het veld opkomt. Dit is het moment waarop je zult zien of het door jou samengestelde team met de door jou gekozen tactieken goed genoeg zal zijn om het tegen de besten op te nemen.

Een ongelofelijk realistische creatie. Het veldperspectief en de spelweergave zorgen voor levensecht voetbal zoals je dat nog niet eerder hebt beleefd. De herhalingsfunctie, met video-optie, maakt het je mogelijk een actie meerdere malen te herhalen.

Een ruime keuze . . .? Inderdaad, met internationale en vriendschappelijke toernooien, internationale en indoor zes tegen zes wedstrijden of selectiewedstrijden. En alsof dat nog niet genoeg is kun je bovendien spelen als een van de beschikbare internationale elftallen, of je eigen elftal samenstellen en de fysieke kwaliteiten als de schopkracht, het uithoudingsvermogen en het baleffect, de spelersnamen en zelfs de kleuren van je team bepalen!

Doordat je kunt kiezen tussen handmatige en automatische keeper besturing, kun je volledige of gedeeltelijke controle uitoefenen over de spelers. Je kunt tegen de computer spelen of tegen een andere speler. Hoe je ook wilt spelen, je kunt er zeker van zijn dat alleen de beste wint.

VAN START GAAN

Kijk of je SNES UIT staat. Stop je Game Pak in de SNES en zet deze AAN. Na het licentiescherm verschijnt het Taalkeuze scherm. Kies de juiste taal door OMMHOOG of OMLAAG te drukken met de bedieningsknop. Bevestig je keuze door op een van de andere knoppen te drukken.

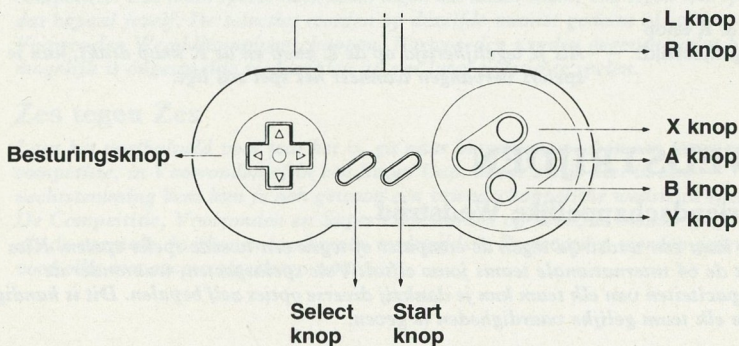
Het titelscherm van Eric Cantona Football Challenge verschijnt, gevolgd door een inleiding. Deze kun je overslaan door op de START knop te drukken. Na de inleiding verschijnt het Hoofd Menu scherm. Begin een spel door een Vriendschappelijke, Super Cup, Voorronden Wereldkampioenschappen, Wereldkampioenschappen, of Indoor voetbalwedstrijd te selecteren met de besturingsknop. Bevestig je keuze door op de B knop te drukken.

Als je voor het eerst met Eric Cantona Football Challenge speelt is het misschien raadzaam met een vriendschappelijke wedstrijd te beginnen. Nadat je de VRIENDSCHAPPELIJKE WEDSTRIJD optie van het Vriendschappelijke Wedstrijd Configuratie Scherm hebt geselecteerd, kies je ENKELE SPELER. Vervolgens kun je het elftal waarmee je wilt spelen kiezen door de cursor met de bedieningsknop te verplaatsen en op de B knop te drukken. Wanneer je je elftal gekozen hebt, kies je je tegenstander op dezelfde manier.

Het ELFTALLEN BEKIJKEN scherm wordt afgebeeld. Kies de SPELEN optie. De teams komen nu het veld op en je kunt aftrappen.

BEDIENINGSPANEEL FUNCTIES

Eric Cantona Football Challenge heeft de volgende bedieningsfuncties:



- Besturingsknop:** *Met Omhoog, Omlaag, Links & Rechts verplaats je de speler die op dat moment wordt bestuurd (aangegeven door een nummer boven z'n hoofd) in de juiste richting.*
- Start knop:** *Met deze knop kun je het spel tijdelijk onderbreken en vervolgens weer hervatten.*
- Select knop:** *Met deze knop kun je het spel tijdens het spelen verlaten. Vervolgens kun je je keuze bevestigen of naar het spel terugkeren.*
- Y knop:** *Druk op deze knop om een korte bal naar de door jou gekozen teamgenoot te spelen, om een hoge bal te spelen of om springend te koppen.*
- B knop:** *Druk op deze knop om harde schoppen, sliding tackles, doeltrappen, vrije trappen, hoekschoppen en inwerpen uit te voeren.*
- A knop:** *Druk op deze knop om een pass naar de dichtstbijzijnde speler te maken deze met de besturings-knop te richten.*
- X knop:** *Door op deze knop te drukken laat je de door jou gekozen opstelling en tactiek verschijnen. Tijdens een doeltrap, hoekschop of vrije trap, kun je met deze knop spelers zoeken op de plaats waar de bal zal landen.*
- L knop:** *Druk op deze knop om een beeld terug te gaan in de Herhaling modus of om een te vervangen speler te kiezen in de Wissel modus.*
- R knop:** *Druk op deze knop om een beeld vooruit te gaan in de Herhaling modus of om een te vervangen speler te kiezen in de Wissel modus.*
- L & R knop tegelijkertijd:** *Als je tegelijkertijd op de L knop en de R knop drukt, kun je spelers vervangen wanneer het spel stil ligt.*

WEDSTRIJDEN

Vriendschappelijke Wedstrijd

Je kunt een wedstrijd tegen de computer of tegen een tweede speler spelen. Kies uit de 64 internationale teams jouw elftal. Vele spelaspecten, waaronder de capaciteiten van elk team kun je dankzij diverse opties zelf bepalen. Dit is handig om elk team gelijke vaardigheden te geven.

Super Cup

De "Super Cup" is een zeven rondes durende afvalcompetitie voor een speler tegen steeds sterker wordende tegenstanders. Kies je team uit de 64 beschikbare internationale elftallen en je bent op weg de Eric Cantona Football Super Cup Challenge te winnen. Je tegenstanders en die van de andere teams in de Challenge worden door de computer bestuurd aan de hand van de gegevens betreffende de vaardigheid van elk team. Paswoorden worden gegeven wanneer je met succes naar de volgende ronde doorgaat.

Speciale Cup

Alls je goed genoeg speelt om de Eric Cantona Football Super cup te winnen, wordt je gekozen om in de Eric Cantona Football Challenge Special Cup te spelen. Je wordt ingedeeld in een mini competitie waarin de teams van Elite & Rage tegenover elkaar komen te staan. Elk team speelt twee keer tegen elk ander team.

Voorronden Wereldkampioenschappen

Een recht voet z'n raap afvalcompetitie. Spelers kunnen 8, 16, 32 of 64 teams kiezen om deel te nemen en relevante opties kiezen. Je kunt zoveel door de computer of een speler bestuurde teams kiezen als je maar wilt. Gebruik de B knop op het KIES EEN TEAM scherm om een van de opties Speler bediend ('P'), Computer bediend ('C') of Selectie annuleren ('') te kiezen en te doorlopen. Er kunnen wedstrijden speler-tegen-computer en computer gespeeld worden. Alle teams die aan de competitie deelnemen kunnen door de speler gekozen worden, doet hij dit niet dan wordt het benodigde aantal door de computer gekozen met behulp van de optie Randomiseren. Paswoorden worden gegeven voor het met succes doorgaan naar de volgende ronde.

Wereldkampioenschappen

Maximaal 16 teams kunnen tegen elkaar spelen in een echte internationale competitie. Elk team speelt twee maal tegen elk ander team, wie tegen wie speelt, dat bepaal jezelf. De selecties worden op dezelfde manier gedaan als tijdens de Voorronden Wereldkampioenschappen. Paswoorden worden gegeven zodat het mogelijk is ongespeelde wedstrijden op een later tijdstip te spelen.

Zes tegen Zes

Laat het voetbalveld voor wat het is, ga naar binnen en speel in een tegen zes competitie, in Voorronden of in een Super Cup. Maar als je niet in een vechtstemming bent kun je ook gewoon een vriendschappelijke wedstrijd spelen. De Competitie, Voorronden en Super Cup worden op dezelfde manier gespeeld als de normale, hierboven beschreven wedstrijden. Paswoorden worden gegeven voor elke met succes afgesloten ronde.

SPELERBEHEERSING

Besturingsknop:

De speler is in balbezit:

- *De speler dribbelt met de bal in de juiste richting.*
- *Beïnvloedt de richting van de bal wanneer die gespeeld wordt (Effect).*

De speler is niet in balbezit:

- *Verplaatst de speler die wordt aangeduid met een nummer.*
- *De speler maakt een sliding tackle in de juiste richting.*

Doeltrap, hoekschop of vrije trap:

- *LINKS & RECHTS van de besturingsknop verandert de richting van de nemen trap.*
- *OMHOOG & OMLAAG van de besturingsknop verandert de hoogte van de schop.*

Inwork:

- *LINKS, RECHTS, OMHOOG & OMLAAG van de besturingsknop verandert de richting van de inwork.*



Y Knop

De speler is in balbezit:

- *De speler speelt een korte bal.*

De speler is niet in balbezit:

- *Wanneer de bal in de lucht is, kan een speler een hoge trap of een springende kopbal maken. De richting hiervan bepaal je met de besturingsknop.*

B Knop

De speler is in balbezit:

- *De speler speelt een verre bal. Hoe langer je de knop indrukt des te krachtiger is het schot. Na het speler van een bal kun je de besturingsknop gebruiken om de richting van het schot te beïnvloeden.*

De speler is niet in balbezit:

- *Wanneer de bal op de grond is, voert de speler een sliding tackle uit. Door de besturingsknop te gebruiken, kun je de speler besturen wanneer hij een tackle maakt.*

Doeltrap, hoekschop, vrije trap:

- *De speler neemt een doeltrap, hoekschop of vrije trap.*

Inworp:

- *De speler doet een inworp.*

A Knop

De speler is in balbezit:

- *De speler voert een pass uit naar de dichtbijzijnde speler, in de richting die met behulp van de besturingsknop bepaald wordt. Als er geen speler beschikbaar is, wordt een lange bal gespeeld in de bepaalde richting.*

X Knop

- *Op elk moment van de wedstrijd kunnen de opstelling en de strategie van het team afgebeeld worden door deze knop in te drukken.*
- *Terwijl je deze knop indrukt, kun je op de L knop drukken om de opstelling te veranderen en op de R Knop om de strategie te veranderen.*

L & R Knop

Tijdens de wedstrijd:

- *Druk tegelijkertijd op de L & R knop wanneer het spel stil ligt om wissels uit te voeren.*

Terwijl er een doeltrap wordt genomen (NB.: Alleen als de NIEUWE FIFA REGELS gebruikt worden):

- *Druk op de L knop om een vrije trap vanaf de linkerkant van het doel te nemen en op de R knop om de trap vanaf de rechterkant van het doel te nemen.*



OPTIES

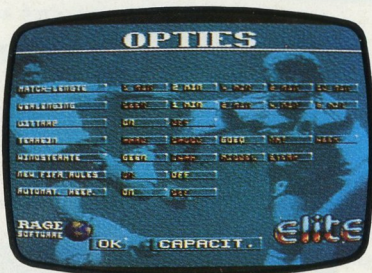
Eric Cantona Football Challenge is uitgevoerd met een duidelijke optielijst die he de speler mogelijk maakt vele spelaspecten te veranderen. Gebruik de besturingsknop om een optie te te laten oplichten in het OPTIES venster en druk op de B Knop om te selecteren. In het optie menu, gebruik je de besturingsknop om de gewenste optie te laten oplichten en de B Knop de parameters te veranderen. De volgende opties zijn beschikbaar:

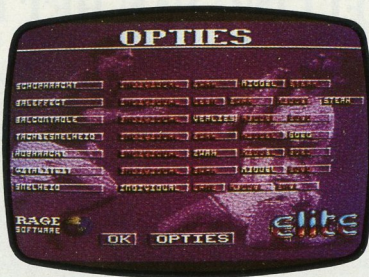
Hoofdmenu

- Tijdens het spel kan **MUZIEK** uit/aangezet werden.
- De **BESTUURSOPTIES** van de besturingsknop opnieuw definiëren.
- De namen van alle eerdere toernooi winnaars kunnen worden bekeken dankzij de optie **CUP WINNAARS BEKIJKEN**.

Vriendschappelijke Wedstrijden menu

- De **WEDSTRIJDDUUR** veranderen van 1 tot 10 minuten.
- **VERLENGING** kan genegeerd of ingesteld worden op 1 tot 8 minuten.
- Een gelijkspel kan worden beslist door **STRAFSCHOPPEN**.
- De **VELDOPPERVLAKTE** heeft vijf kwaliteiten, van Hard tot Soppig.
- Het spel kan worden beïnvloed door variabele **WINDSTERKTEN**.
- Eric Cantona Football Challenge bevat de **NIEUWE FIFA REGELS**. Je kunt zelf bepalen of je deze gebruikt of niet.
De nieuwe FIFA regels zijn:
 - i) De keeper kan kiezen vanaf welke kant een bal uitgeschopt wordt (kiezen met de L en de R knop).
 - ii) De keeper mag een bal die door een teamgenoot naar hem terug gespeeld is geworden niet oppakken, hij moet hem opnieuw uitschoppen.
- De keeper kan door de computer of door jezelf worden bestuurd. Kies de Auto-Keeper optie.





Evenals de algemene opties voor de wedstrijd, kun je ook bepaalde capaciteiten van individuele spelers of van het hele team veranderen. Dit maakt het mogelijk sterkere internationale teams en zwakkere teams op hetzelfde niveau te plaatsen. Elke optie kan in variabele mate op de persoonlijke capaciteiten van elke speler of op het hele team worden toegepast:

Capaciteiten

- **SCHOPKRACHT** – Spelers met een grote schopkracht schoppen de bal verder, accuratesse is echter niet altijd gegarandeerd.
- **EFFECT** – Kan worden gebruikt op een overweldigende manier. Beheers de balrichting met de besturingsknop, nadat je geschopt hebt.
- **BALBEHEERSING** – Pas de capaciteit van de speler om met de bal te rennen en te dribbelen aan.
- **TACKLE SNELHEID** – Snelle tackelaars krijgen de bal gemakkelijker in bezit.
- **KOPKRACHT** – Een goede kopbal is vaak een van de beste manieren om de verdediging te doorbreken.
- **UITHOUDINGS-VERMOGEN** – Belangrijk voor elftallen de lange wedstrijden spelen en de snelheid van de speler wanneer hij met de bal rent.
- **SPELER SNELHEID** – Snelle spelers zijn misschien rap op het veld, ze zijn ook sneller moe.

Super Cup/Voorronden Wereldkampioenschappen/ Wereldkampioenschappen/Indoor voetbal menus

Veel van de opties in het menu Vriendschappelijk wedstrijd zijn ook beschikbaar in de menus Super Cup, Voorronden Wereldkampioenschappen en Indoor voetbal. Het menu Capaciteiten is alleen beschikbaar tijdens vriendschappelijke wedstrijden.

Het Wereldkampioenschap menu bevat de volgende opties:

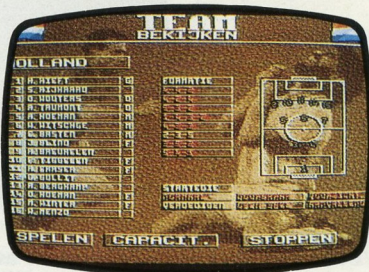
- **PUNTEN VOOR EEN OVERWINNING** – Een overwinning levert of 2 or 3 punten op.

SAMENSTELLING VAN HET ELFTAL

Spelstrategie

De kwaliteit van het spel hangt zowel van de capaciteiten van de spelers als van de door jou gekozen strategie op het veld af. Eric Cantona Football Challenge maakt het je mogelijk de opstelling en de spelstrategie te bepalen om de spelcapaciteiten van de elftallen te verbeteren.

Kies van het **ELFTALLEN BEKIJKEN** scherm het Strategie menu. Nu kun je de door jou gewenste strategiesoort en de opstelling van je elftal bepalen. Om de opstelling of de strategie te veranderen gebruik je de B knop.



Opstelling

Met behulp van de optie Opstelling kun je je team op een van de volgende 8 manieren opstellen:

- Verdediger – middenvelder – voorvelder 7 opties
- Vliegende achtervelder – verdediger – middenvelder – voorvelder 1 optie

Strategie

Kies een van de 6 verschillende strategieën:

- Normaal, Open spel, Defensief, Voorzichtig, Doorbrekend, Aanvallend.

Wanneer je je keuze gemaakt hebt kun je terugkeren naar het **ELFTALLEN BEKIJKEN** scherm door **CAPACITEITEN** te kiezen, het spel verlaten door **SPEL VERLATEN** te kiezen of een spel beginnen door **SPELEN** te kiezen.



Elfталкеuze

Je kiest 11 van de 16 afgebeelde spelers. Je kunt de opstelling van de gekozen spelers bepalen door de volgende codes te gebruiken: Verdediger (D), Middenvelder (M), Voorvelder (F), Vliegende Achtervelder (S) en Keeper (G).

Selecteer de ELFTAL VERANDEREN optie. Nu kun je de cursor met de besturingsknop verplaatsen en de speler die je uit het team wilt verwijderen selecteren door op de B knop te drukken. Zodra de cursor naar een nieuwe speler gaat, worden de kenmerken van deze speler aan de rechterkant van het scherm afgebeeld. Gebruik deze informatie om de speler die je aan het team wilt toevoegen te selecteren, door weer op de B knop te drukken.



INVALLERS

Druk tegelijkertijd op de L & de R knop wanneer het spel stil ligt (tijdens bijvoorbeeld een doeltrap, vrije trap, hoekschop, aftrap etc.) om een speler te vervangen. Een speler kan geselecteerd worden door de L of de R knop te gebruiken (die alle spelers op het veld bijlangs gaan en van elke speler het scheld niveau aangeven). Druk op de B knop zodra de juiste speler wordt aangewezen. Vervolgens gaan de L & de R knop de beschikbare wisselers bijlangs (afgebeeld in het status overzicht). Door op de B knop te drukken wordt de juiste speler gewisseld.

STATISTIEKEN

Het STATISTIEKEN scherm beeldt nuttige informatie af betreffende het spel dat zojuist gespeeld is. Het aantal malen dat er is gescoord, het aantal keren dat er op het doel is geschoten, het aantal hoekschoppen, etc. De statistieken van beide teams worden tegelijkertijd afgebeeld. Dit menu wordt afgebeeld na een wedstrijd of training.

HET BESTUREN VAN DE KEEPER

Auto-Keeper – Aan

Met de optie AUTO-KEEPER aan, bestuurt de computer de keeper. Jij bestuurt hem tijdens het uitvoeren van schoten op het doel en strafschoppen.

Auto-Keeper – Uit

Met de optie AUTO-KEEPER uit, bestuur jij de keeper zodra de bal in de buurt van je doelgebied komt. De handmatige keeper heeft een groter bereik dan de automatische keeper maar je moet ook zijn bewegingen besturen in de Handmatig modus. Dit kun je als volgt doen:

Besturingsknop:

Hiermee bepaal je de richting van de bewegingen en reddingen van de keeper.

Y of B Knop:

Druk op deze knop om naar een bal te duiken.

N.B: Als de bal voor de voeten van de keeper terechtkomt, pakt hij deze automatisch op en schopt deze uit.

PASWOORDEN

Tijdens een Super Cup, Voorronden Wereldkampioenschappen, Wereldkampioenschappen of Indoor Voetbal Challenge. Voor het succesvol beeindigen van een spelronde krijg je een nieuw, uniek paswoord. Als je lange toernooien speelt is het misschien handig de paswoorden van tijd tot tijd op te schrijven.

Om een paswoord in te voeren, selecteer je het relevante toernooi vanuit het hoofdmenu en kies je de PASWOORD INVOEREN optie. Het scherm PASWOORD INVOEREN verschijnt. Gebruik de besturingsknop om de oplichtende cursor te verplaatsen en gebruik de Y en de B knop om het alfabet te doorlopen. Wanneer je je paswoord hebt ingevoerd druk je op de START knop. Als je het juiste paswoord gegeven hebt ga je terug naar het punt waarop het spel bewaard is. Onjuiste paswoorden zullen genegeerd worden en moeten opnieuw ingevoerd worden.

N.B: In de Afval en Super Cup toernooien kun je een ander team tegenover je vinden, nadat je een juist paswoord hebt ingevoerd, want de wedstrijden worden samengesteld aan de hand van de beschikbare tegenstanders.

Om het paswoord scherm te verlaten druk je op de SELECT knop. Je keert dan terug naar het hoofdmenu.

TRAINEN

Voordat je probeert de rest van de wereld te verslaan, is het misschien raadzaam alle belangrijke technieken die je nodig hebt om de beste te worden te oefenen. Eric Cantona Football Challenge heeft een trainingsmodus waarin je je strafschoppen (tegen de computer of speler 2) of je balbeheersing kunt trainen.

Selecteer de TRAINING optie vanuit het hoofdmenu. Selecteer nu STRAFSCHOPPEN, 2 SPELERS STRAFSCHOPPEN of BALBEHEERSING.

Strafschoppen:

Selecteer het elftal waarmee je wilt trainen. De computer kiest een willekeurige tegenstander. Bevestig je keuze door op de B knop te drukken. Je wordt nu in het doel geplaatst tegenover een speler van de andere partij die een strafschop gaat nemen.



Keepertraining

Voordat de strafschop genomen wordt kan de keeper met de besturingsknop naar links of naar rechts bewogen worden. Wanneer de strafschop genomen is kun je een redding naar links of naar rechts uitvoeren:

- Duiken – druk diagonaal omlaag (links of rechts) en op de B knop.
- Redding – druk op links of rechts en op de B knop.
- Omhoog springen – druk diagonaal omhoog (links of rechts) en op de B knop.
- Hoge redding – druk omhoog en op de B knop.

Het nemen van strafschoppen oefenen

Na de keepertraining kun je het nemen van de strafschoppen oefenen. De richtcursor beweegt naar achteren en naar voren op het scherm. Gebruik dit als doel. De richtlijn begint bij de speler en loopt door de cursor. Wanneer je een schot gericht hebt, druk je op de B knop om te schieten. De besturingsknop kan gebruikt worden om de hoogte van de schop te bepalen.

Elk elftal neemt maximaal 5 strafschoppen. Wanneer de score gelijk blijft nadat de 5 strafschoppen genomen zijn, wordt door beide elftallen om beurten een strafschop genomen totdat een elftal wint. Je kunt de training stoppen wanneer je maar wilt, door op de SELECT knop te drukken en je keuze te bevestigen door op de B knop te drukken.

2 spelers strafschoppen:

Een strafschoptraining voor twee spelers wordt op de hierboven beschreven manier uitgevoerd. In de 2 spelers training echter moet de tweede speler het elftal waartegen hij wil oefenen kiezen.

Balbeheersing:

*Om het dribbelen, passen, rennen met de bal, scoren en het nemen van hoekschoppen te oefenen, moet je de **BALBEHEERSING** optie kiezen. Je moet vervolgens het elftal kiezen waarmee je wilt trainen. Jouw elftal kan nu alle bewegingen op het veld oefenen zonder tegenstander (behalve een auto-keeper).*

De spelbeheersing is net als tijdens gewone wedstrijden. Hoekschoppen en inworpen kunnen geoefend worden door de bal voorbij je eigen doel te schoppen voor een hoekschop en buiten de zijlijnen voor een inworp. De automatische keeper schopt de bal uit een redding succesvol heeft uitgevoerd of als je de bal voordbij het doel schopt.

*Je kunt ook twee minuten alleen spelen. Je kunt de training stoppen wanneer je maar wilt door op de **SELECT** knop te drukken en je keuze te bevestigen door op de **B** knop te drukken.*

*Het **STATISTIEKEN** scherm wordt na het beëindigen van een training afgebeeld en je spel wordt dan geanalyseerd.*

HERHALINGEN

Was het nu een doelpunt of niet? Deze vraag wordt gewoonlijk gesteld wanneer de hoek juist lijkt maar de bal niet in het doel gaat! Maak je geen zorgen, Eric Cantona Football Challenge laat je tot 7 seconden van het spel in de herhaling zien. Handig voor die omstreden doelpunten!

*Als je tijdens het spelen op de **START** knop drukt wordt het spel automatisch onderbroken. Zodra het spel onderbroken is kun je de laatste 7 seconden in de herhaling bekijken. Als een doelpunt gescoord is door een speler, wordt de voorzet automatisch herhaald. Dit zijn de Herhalingsfuncties die je kunt gebruiken:*

Bedieningsknop: **OMHOOG** de actie terugspoelen.
OMLAAG de actie vooruitspoelen op normale snelheid.
LINKS de actie snel terugspoelen.
RECHTS de actie snel vooruitspoelen.

X knop: De actie langzaam vooruit laten afspelen.

A knop: De actie langzaam terugspoelen.

R knop: De actie beeld voor beeld vooruit laten spelen.

L knop: De actie beeld voor beeld achteruit laten spelen.

B & Y knop: Druk op deze twee knoppen en houdt ze ingedrukt om de herhaling te onderbreken.

Je kunt de actie laten hervatten of de doelpunt herhaling stoppen en dus de Herhaling stoppen en verder spelen wanneer je maar wilt door op de START knop te drukken. In de Herhaling wordt de actie onophoudelijk herhaald.

In een spel tussen twee spelers, beheerst de speler die een doelpunt scoort de Herhalingsfunctie.

ELFTALLEN SAMENSTELLEN

Met een keuze uit 64 internationale elftallen vanuit de hele wereld zou het je aan tegenstanders niet moeten ontbreken. Maar als je genoeg hebt van sommige elftallen en liever een bekender nationaal elftal in de lijst wilt zien, dan is de Eric Cantona Football Challenge Elfstal Samensteller zeker iets voor jou. Van maximaal 28 van de 64 elftallen kun je de naam of de kleuren veranderen.

Hoe kun je elftallen samenstellen:

In het hoofdmenu kies je ELFTALLEN SAMENSTELLEN. Je kunt nu het elftal dat je wilt veranderen uit de lijst van 64 internationale teams kiezen. Gebruik de besturingsknop om het door jou gekozen elftal op te laten lichten en druk op de SELECT knop.

Je bevindt je nu in het ELFTALLEN SAMENSTELLEN hoofdmenu. Hier kun je de naam van een team of van de spelers, of de kleuren veranderen. Gebruik de besturingsknop om de elftalkarakteristieken die je wilt veranderen op te laten lichten en druk vervolgens op de B knop.

Elftal- en spelersnamen veranderen

Als je SPELERSNAAM VERANDEREN geselecteerd hebt, gebruik dan de besturingsknop om de spelersnaam die je wilt veranderen op te laten lichten en druk op de B knop om deze te selecteren.

Gebruik de besturingsknop om de gewenste letters te laten oplichten en druk op de B knop om deze te selecteren. Gebruik BACK SPACE om de originele naam of een eventuele fout te wissen of gebruik de A knop als je letters in het alfabet laat oplichten. Je kunt elftalnamen van maximaal 10 characters en spelersnamen van maximaal 14 characters invoeren. Wanneer je de nieuwe naam hebt ingevoerd kun je deze annuleren (en dus de originele naam houden) of bewaren en teruggaan naar het ELFTAL SAMENSTELLEN scherm. Alle 16 spelersnamen kunnen op deze manier veranderd worden.

Kit Designer

Gebruik de besturingsknop om de gewenste optie, **THUIS** of **UIT**, te laten oplichten. Druk op de **B** of **Y** knop om het gewenste deel van de speler links te veranderen voor de **THUIS** kit en van de speler rechts voor de **UIT** kit. De volgende onderdelen kunnen aan je eigen smaak worden aangepast:

- Huidskleur speler – 8 tinten.
- Haarkleur speler – 4 tinten.
- Kleur Shirt – 32 tinten.
- Kleur Streep – 32 tinten.
- Kleur Broek – 32 tinten.
- Kleur Sokken – 32 tinten.

Laat **OK** oplichten als je tevreden bent met het resultaat en druk vervolgens op de **B** knop.

De elftal samensteller verlaten

Je kunt nu de veranderingen bewaren door **KLAAR** te selecteren in het **ELFTAL VERANDEREN** hoofdmenu of de origineel karakteristieke herstellen door **TEAM HERSTELLEN** te selecteren.

N.B: Alle elftalopties kunnen op elk moment hersteld worden in het elftal samensteller menu.







*Distribué en France, Belgique, Pays-Bas et
Luxembourg par: Guillemot International
Software, B.P.2 - 56200 La Gacilly.
SOS Ludi: (1) 48.70.29.45.
36 15 Ludi Games.*

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON