

EURO FOOTBALL CHAMP

; EL GRAN EXITO ARCADE!



MANUAL DE INSTRUCCIONES

TAITO
TAITO CORPORATION

TAITO[®]
TAITO CORPORATION

DISTRIBUTED FOR TAITO CORPORATION BY SPACO, S. A.
CILA INDUSTRIA NO. 8 28760 TRES CANTOS MADRID-ESPANA.

SUPER NINTENDO[™]
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

PRINTED IN JAPAN



Ahora, el mejor fútbol de competición - ;Euro Football Champ de Taito te permite capitanear a los mejores equipos del mundo! Reta a la computadora o a un amigo para averiguar quién es el verdadero campeón.

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®.

TAITO®
TAITO CORPORATION

TAITO® and EURO FOOTBALL CHAMP™ are trademarks of Taito Corporation.
© TAITO 1992.

LICENSED BY

Nintendo®

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



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.

★ INDICE ★

EURO FOOTBALL CHAMP	4
COMIENZO DEL JUEGO	5
OPCIONES DE JUEGO	6
PANTALLA DE OPCIONES	7
PANTALLA DE JUEGO	8
VISION DEL TERRENO DE JUEGO	9
FIN DEL JUEGO	10
TANDAS DE PENALTIES	11
JUEGO OFENSIVO	12
JUEGO DEFENSIVO	16
PORTERO	18
SUPER DISPARO	19
¡ LOS MEJORES DE LOS MEJORES !	20

EURO FOOTBALL CHAMP™

FORMATO DEL JUEGO

¡ Puede que el fútbol sea un deporte de equipo, pero ahora el equipo eres tú ! Tu adversario puede ser tanto la computadora como otro jugador, o tú y un amigo podéis retar juntos a la computadora. EURO FOOTBALL CHAMP tiene gran número de diferentes opciones. Una vez que comiences a ganar partidos, tu equipo pasará a rondas más difíciles. Pero no podrás llegar al número uno del ranking hasta que hayas derrotado a los siete mejores equipos del mundo.

EL CONTROL



Los botones Y y B son fundamentales para tus habilidades en el juego. Los utilizarás para llevar a cabo las jugadas de ataque y defensa necesarias para ganar el partido.

BOTON Y BOTON B

Como líder del equipo, utiliza estos botones para controlar los pases y disparos.

BLOQUE DE CONTROL

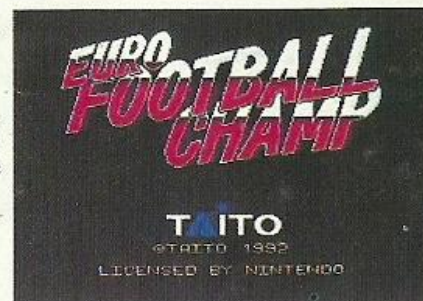
Utiliza el bloque de control para hacer que tus jugadores se muevan, pasen y disparen en ocho direcciones diferentes.

START

Pulsa Start para elegir tu equipo, comenzar el partido o detenerlo.

COMIENZO DEL JUEGO

Una vez que hayas encendido la consola, espera a que aparezca la palabra START en la pantalla de título, y pulsa el botón Start. Aparecerá un menú que te ofrecerá diferentes opciones de juego. Después de esto, elegirás tu equipo.



Las diferentes opciones de juego se describen en la página 6. Tanto para la selección de juego como para la selección de equipo, utiliza el bloque de control para iluminar tu elección, después pulsa B y después Start. Pulsa Y para cancelar.

EL CAPITAN

Cada equipo te ofrece cuatro capitanes entre los que elegir. Escoge uno con el bloque de control y el botón B, como antes.



El capitán pondrá gestos durante el juego para indicarte cómo va.

OPCIONES DE JUEGO

EURO FOOTBALL CHAMP te ofrece seis maneras diferentes de jugar. Cada una de ellas es un reto, ya sea contra la computadora o contra un amigo. Si decides jugar contra la computadora, podrás estudiar su estrategia para aprender técnicas en ataque y defensa.

```
* 1P VS COM
  1P - 2P VS COM
  1P VS 2P
  PK GAME I
  PK GAME II
  PK GAME III
  OPTION
```

1P VS COMPUTER

Tú contra la computadora. Si ganas, tu equipo pasará al siguiente round. Si pierdes, podrás continuar con los mismos equipos.

1P, 2P VS COMPUTER

Tú y un amigo retáis a la computadora. Va a ser duro, de modo que cada uno de vosotros podrá escoger un capitán.

1P VS 2P

Si prefieres jugar contra un adversario que puedas ver, selecciona esta opción. Ambos contaréis con un capitán.

PK GAME 1

Eres tú contra la computadora en un partido a vida o muerte basado en lanzamientos de penalty. Seis miembros de cada equipo tienen que lanzar un penalty.

PK GAME 2

La diferencia aquí estriba en que dos jugadores retan a la computadora en una tanda de penalties. Cada jugador tiene derecho a tres lanzamientos.

PK GAME 3

El jugador uno juega contra el jugador dos en una tanda de penalties. En esta opción tendrás que permanecer muy alerta.

PANTALLA DE OPCIONES

Selecciona OPTION en el menú de juego para acceder a un nuevo menú. Aquí podrás escoger efectos de sonido, establecer el tiempo límite por partido y observar la gran cantidad de movimientos de tus jugadores. Pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para mover el cursor, y los brazos izquierdo y derecho para seleccionar una opción.

```
OPTION MODE
SOUND TEST 00
* PLAY GUIDE
TIMER SELECT 00
SOUND SELECT STEREO
EXIT
```

TEST DE SONIDO

Puedes elegir entre partidos de 3, 4 ó 5 minutos. El límite de tiempo que establezcas durará hasta que cambies de equipo o comiences otro partido.

CRONOMETRO

Puedes elegir entre partidos de 3, 4 ó 5 minutos. El límite de tiempo que establezcas durará hasta que cambies de equipo o comiences otro partido.

MONO/STEREO

Para oír realmente el rugido de la multitud, elige Stereo. Un equipo necesita todo el apoyo que pueda conseguir.

EXIT

Para volver al menú de juego, selecciona EXIT y pulsa el botón B.

TUTORIAL

Esta opción te muestra los movimientos básicos de fútbol y cómo hacer que tu jugador los lleve a cabo. Pulsa B para avanzar.



PANTALLA DE JUEGO



① Bandera

La bandera de tu equipo aparece en la parte izquierda. La bandera del otro equipo aparece en la parte derecha.

② Jugador en activo

Te indica el jugador que está en posesión del balón o el que se encuentra más cerca. Si es el capitán, aparecerá su cara.

③ Marcador

Comprueba aquí el resultado. El marcador de tu equipo es el de la izquierda, y el de tu adversario es el de la derecha.

④ Visión del campo

Aparece todo el campo de juego y el lugar que ocupa cada jugador.

⑤ Cronómetro

El cronómetro indica el tiempo que te queda para ganar (¡ o perder !) el partido.

⑥ Cursor

Aparecerá un cursor debajo del jugador que estés controlando en ese momento.

VISION DEL TERRENO DE JUEGO

No pierdas de vista el terreno de juego mientras estés jugando. Te ayuda a ver la colocación de tu equipo en el campo, así como la del equipo contrario y la posición del balón, de modo que puedas planear tu estrategia.



① Arbitro

El árbitro se indica con un punto amarillo. No intentes ningún truco cuando esté cerca.

② Adversarios

La colocación del equipo contrario se indicará por el color de las camisetas.

③ Tu equipo

Tu equipo aparecerá indicado con el color que tú quieras. Además, verás el cursor.

④ Ventana de acción

Aparecerá una ventana destacando la parte del campo que está siendo ampliada.

⑤ Posición del balón

La posición del balón se indica con un punto blanco en el campo.



FIN DEL JUEGO

ESTADISTICAS

Las estadísticas de actuación de tu equipo aparecen después de cada partido. Las estadísticas se acumularán a lo largo de los partidos si ganas. Si pierdes, las estadísticas sólo reflejarán el partido que acaba de terminar. Los lanzamientos de penalty no se registran.

¡¡ ENHORABUENA !!
¡ ACABAS DE PASAR A LA SIGUIENTE RONDA !

	SCORE	FOUL	TOTAL
1P 	1	0	1
2P 	0	4	0

	SCORE	FOUL	TOTAL
1P 	1	0	1

CONTINUACION

GAME OVER

Si ganas, el siguiente partido comenzará inmediatamente. Si pierdes, aparecerá la pantalla GAME OVER, y podrás continuar.

Para ello, selecciona YES con el bloque de control y pulsa Start. Entonces comenzarás un nuevo partido con el mismo equipo, contra el mismo adversario. O puedes escoger NO para comenzar desde el principio.

CONTINUE
● YES
NO
PUSH START BUTTON

TANDAS DE PENALTIES

Si el partido termina en empate, comenzará una tanda de penalties. Cada equipo cuenta con seis lanzamientos de penalty. Ganará el equipo que consiga más goles.

REGLAS

El jugador uno efectúa el primer lanzamiento. Ambos equipos se turnan hasta que los dos han efectuado los seis lanzamientos. Si persiste el

empate, continuarán los lanzamientos en forma de muerte súbita - gana el primer equipo en romper el empate.



PORTERO

Si estás jugando en la opción PK, podrás hacer que el portero se mueva en 8 direcciones con el bloque de control, que salte con los botones B o Y y que se lance a izquierda o derecha pulsando a la vez varios brazos del bloque de control.



LANZADOR

Mantén pulsado el botón Y para efectuar un lanzamiento fuerte. Mantén pulsado B para hacer lanzamientos no tan fuertes.



JUEGO OFENSIVO

La computadora ejecuta movimientos básicos tales como driblar, de modo que puedes concentrarte en la estrategia. También selecciona los movimientos del jugador al pulsar los botones B o Y, basándose en su situación.

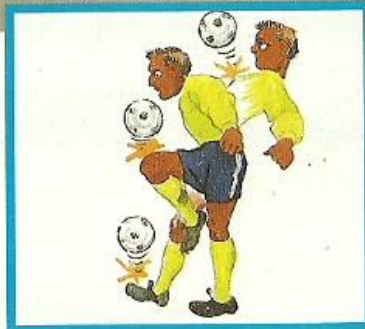
PASAR/GOLPEAR EL BALON

Pulsa Y o B mientras el jugador esté corriendo. Hará cosas diferentes, dependiendo del lugar donde se encuentre. En el campo, Y significa un pase por bajo, pero cerca de la portería significa un disparo fuerte. B es un pase alto y lento o un disparo menos efectivo.



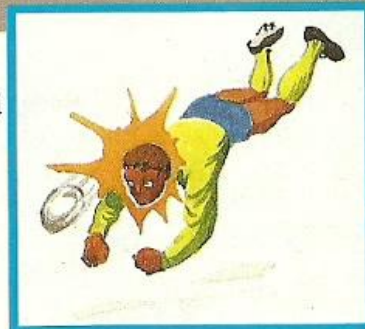
DOMINIO DEL BALON

Pulsa Y repetidamente mientras el jugador está quieto y parará el balón con el pecho. Esto le ayudará a pasar el balón con patadas de tacón o lanzamientos por encima de la cabeza. Es un modo muy efectivo de controlar el balón.



CABEZAZO

Si tu jugador corre directo hacia el balón al recibir un pase, pulsa el botón B. Se lanzará hacia adelante y golpeará el balón con la cabeza. Es un buen método de conseguir goles y de despejar el balón en defensa.



VOLEA

Si pasas el balón directamente a un jugador que se encuentre de cara a él, pulsa B o Y. El jugador golpeará el balón mientras se encuentra en el aire, de modo que efectúe un lanzamiento rápido. La defensa tendrá dificultades para detenerlo, de modo que resulta útil cuando tu jugador necesita sacar el balón.



VOLEA CON SALTO

Tienes que efectuar este movimiento cuando tu jugador reciba el balón desde un ángulo. Pulsa el bloque de control para efectuar la patada mientras que pulsas a la vez los botones B o Y. El jugador dará un gran salto y golpeará el balón en el aire. Es una técnica de pase de balón tremendamente efectiva.



CHILENA

Cuando tu jugador reciba el balón y tenga que pasárselo a un compañero que se encuentre justo detrás de él, intenta efectuar una chilena. Mientras el balón se encuentre en el aire y aproximándose, pulsa el bloque de control hacia el compañero que se encuentre detrás de tu jugador y pulsa Y. Tu jugador efectuará una chilena.



RETENCION DEL BALON

Si estás esquivando a un contrario y éste intenta derribarte, tu jugador podrá saltar por encima de él mientras sujeta el balón entre las rodillas. La computadora ejecuta este movimiento, pero no siempre. Puede que aun así pierdas el balón.



GOLPE DE TACON

Para efectuar este pase, tu jugador tiene que tener un buen dominio sobre el balón. Para hacer que lo eleve sobre la cabeza de su adversario, pulsa el bloque de control en la dirección en que se encuentra tu jugador. Al mismo tiempo, pulsa Y.



PASE DE TACON

Tu jugador tendrá que hallarse en posesión del balón para efectuar un pase de tacón a un compañero. Pulsa el bloque de control hacia el compañero de equipo que se encuentre detrás de tu jugador y pulsa B al mismo tiempo. Este movimiento podría sacarte de apuros.



PASES Y DISPAROS CONTINUOS



ESTUDIA LA COLOCACION DE TUS JUGADORES

El ataque más efectivo consiste en un movimiento rápido de balón entre los jugadores. Acércate rápidamente a la portería e intenta conseguir un gol. Pásale el balón al jugador que se encuentre más cerca de la línea de meta y lanza un cabezazo.

FALTAS

FUERA DE BANDA



Cuando el balón salga por la línea de banda, el equipo contrario efectuará el lanzamiento. Si eres tú, inténtalo con el bloque de control.

LANZAMIENTO DE PENALTY



El área de penalty es la zona situada delante de la portería. Cualquier falta cometida en esta zona le valdrá al otro equipo un lanzamiento de penalty.

JUEGO DEFENSIVO

Sólo en EURO FOOTBALL CHAMP podrás elegir si quieres cometer una falta o no. Tu jugador podrá agredir, tirar de la camiseta o dar una patada para conseguir la posesión del balón. Otra estrategia defensiva consiste en el "marcaje". Eso significa vigilar a los jugadores contrarios uno a uno.



Aunque cometas una falta, puede que el árbitro la vea. Sin embargo, no ve muy bien desde la distancia, y corre muy despacio. Además, si le derriban y no puede mirar...

CARGA CON EL HOMBRO

Para efectuar una carga con el hombro, tu jugador deberá encontrarse cerca del jugador contrario que tenga el balón. Una vez que estés situado, pulsa Y. Tu jugador golpeará al otro jugador, haciéndole perder el equilibrio, y podrá quitarle el balón.



ZANCADILLA

Haz que tu jugador corra hacia el contrario que se encuentra en posesión del balón. Antes de que se acerque demasiado, pulsa Y y el bloque de control. No olvides que después de una zancadilla, tu jugador necesitará unos segundos para ponerse en pie.



PUÑETAZO

Para dar un puñetazo, tu jugador tendrá que estar de pie junto al jugador que tenga el balón y colocarse frente a él. Entonces pulsa el botón B. Es un método efectivo, pero arriesgado, de recuperar la posesión del balón.



SALTO CON RODILLAZO

Resulta un método efectivo de robar el balón en una zona con muchos jugadores. Corre hacia el jugador que lleva el balón. Cuando te acerques, pulsa B. Recuerda que es fácil caer en una falta efectuando este movimiento.



TIRON

Tu jugador puede tirar de la camiseta del jugador que lleve el balón para intentar robárselo. Colócate detrás de tu adversario y pulsa B. Asegúrate de estar mirándole.



TARJETA AMARILLA

Tendrás que pagar un precio por romper las reglas. Si uno de tus jugadores es cogido en falta, el árbitro le enseñará una tarjeta amarilla. Cuando un jugador haya visto tres tarjetas amarillas, será expulsado del juego. Perderás automáticamente si dos de tus jugadores resultan expulsados.



PORTERO

Ya que necesitas concentrarte en la estrategia de ataque, la computadora controlará a tu portero, y se encargará de bloquear la mayoría de disparos. Podrás controlar al portero cuando éste se halle en posesión del balón.

SAQUE CON LA MANO

Sacar el balón con la mano es el medio más seguro de volver a ponerlo en juego. De este modo, puedes pasárselo directamente a tu mejor jugador. Para lanzar el balón, coloca al portero, y pulsa el botón B y el bloque de control simultáneamente.



PATADA

Cuando el portero coja el balón, podrá ponerlo en juego de una patada. Esta hará que el balón llegue más lejos con menos esfuerzo. Coloca al portero y pulsa el bloque de control junto con el botón Y.



SAQUE DE PUERTA

Cuando alguien tire a gol y falle, tu portero tendrá que efectuar un saque de puerta. Se hace igual que el movimiento anterior, excepto por el hecho de que tienes que pulsar los botones X o Y. No puedes lanzar en esta situación.



SUPER DISPARO

Todos los jugadores pueden efectuar un super disparo en ciertas situaciones. El super disparo se ejecuta mediante una de las ocho jugadas extremadamente difíciles que sólo conocen los jugadores más experimentados. No son muy frecuentes.

VOLEA CON UNA MANO

El jugador se apoya en una mano para sacar un balón.



CABEZAZO CON SALTO

Tras efectuar un gran salto, el jugador da un cabezazo al balón y aterriza.



PATADA CON VOLTERETA

Para ganar tiempo, el jugador efectúa una voltereta hacia atrás antes de golpear el balón.



DISPARO CABEZA ABAJO

Con este movimiento, el jugador se apoya sobre las manos para golpear el balón.



DISPARO CON GIRO

Para dar mayor fuerza a su disparo, el jugador gira sobre sí mismo y golpea el balón con mayor fuerza.



DISPARO CON VARIOS GIROS

Al igual que un tornado, el jugador gira con el balón y lo envía a las nubes.



DISPARO CON GIRO LATERAL

El jugador efectúa una voltereta lateral y golpea el balón en el aire.



CHILENAS

Girando sobre sí mismo varias veces, el jugador golpeará el balón mientras se encuentra aún en el aire.



¡ LOS MEJORES DE LOS MEJORES !



Al igual que sus respectivos países, cada equipo tiene sus puntos fuertes y débiles. Pruébalos a todos para ver cuál te gusta más. Lo que averigües también puede resultarte útil cuando te enfrentes a ellos.

FRANCIA

Al igual que los demás franceses, estos jugadores son verdaderos artistas. Y todos ellos prefieren estudiar antes que entrenar.



USA

Estos jugadores mantienen el espíritu de los 50, mantienen una gran unión. Pero solamente confían en eso.



ITALIA

Los italianos son famosos por su rapidez y coordinación, y además porque odian quedarse quietos.



INGLATERRA

Los jugadores ingleses trabajan muy duro. Su fuerza consiste en la gran coordinación entre ellos a la hora de jugar.



BRASIL

El sol brilla en la parte sur de Brasil, haciendo que su juego resulte brillante.



ARGENTINA

Los jugadores argentinos saben lo que vale el entrenamiento diario, junto con un estudio detallado de las jugadas.



HOLANDA

Este país está cerca de Francia, lo que puede explicar por qué ambos equipos tienen el mismo estilo de juego.



ALEMANIA

Los alemanes siempre han tenido presente el valor de una férrea disciplina física y de un fuerte entrenamiento.

