

TAITO[®]
TAITO CORPORATION

DISTRIBUTED BY LAGUNA Video-Spiele Vertriebs-und Marketing
GmbH Am Südpark 12 6092 Kelsterbach



EURO FOOTBALL CHAMP™

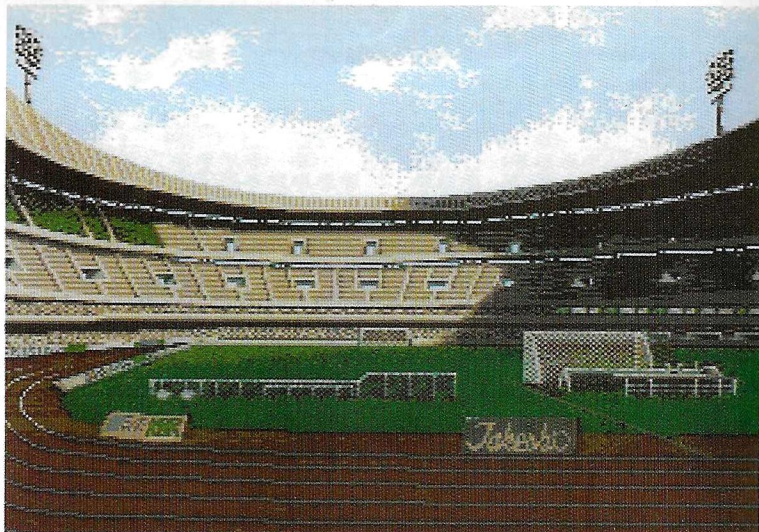
**THE
ARCADE
HIT!!**

SPIELANLEITUNG

TAITO[®]
TAITO CORPORATION

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



Jetzt gibt es Fußball-Wettbewerbe in Bestform. Mit Taito's EURO FOOTBALL CHAMP sind Sie Mannschaftskapitän eines der weltbesten Fußball-Teams. Fordern Sie den Computer oder einen Freund heraus, und stellen Sie fest, wer der wirkliche CHAMP ist.

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

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.



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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.

★ INHALT ★

EURO FOOTBALL CHAMP	4
BEGINNEN DES SPIELS	5
SPIEL VARIANTEN	6
AUSWAHLMODUS	7
DER SPIEL-BILDSCHIRM	8
SPIELFELD-ÜBERBLICK	9
SPIELLENDE	10
ELFMETER	11
OFFENSIVES SPIEL	12
DEFENSIVES SPIEL	16
TORWART	18
SUPERSCHÜSSE	19
DIE BESTEN DER BESTEN	20

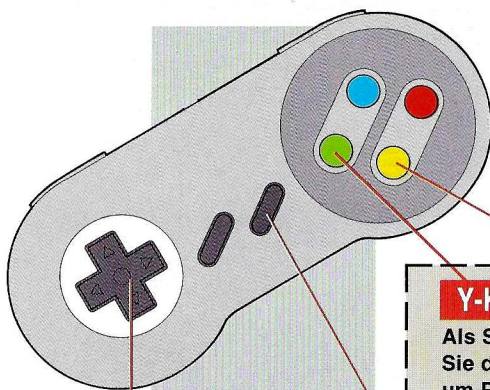
EURO FOOTBALL CHAMP[™]

EURO FOOTBALL CHAMP

KURZÜBERSICHT

Eigentlich ist Fußball ein Mannschaftssport, aber jetzt sind Sie die Mannschaft. Ihr Gegner kann entweder der Computer oder ein anderer Spieler sein, oder Sie und ein Freund können zusammen gegen den Computer spielen. EURO FOOTBALL CHAMP hat einige verschiedene Spieleinstellungen. Wenn Sie einmal anfangen, Spiele zu gewinnen, steigt Ihr Team in schwierigere Runden auf. Sie können keine Erstklassigkeit erreichen, bevor Sie nicht alle sieben gegnerischen Weltklasse-Fußballmannschaften geschlagen haben!

DIE BEDIENUNGSEINHEIT



Die B- und Y-Knöpfe sind entscheidend für Ihre Spielstärke. Mit ihnen wechseln Sie zwischen Verteidigungsspiel und Angriffsspiel, um zu gewinnen.

Y-Knopf B-Knopf

Als Spielführer benutzen Sie die B- und Y-Knöpfe, um Passspiel und Schießen zu kontrollieren.

Start

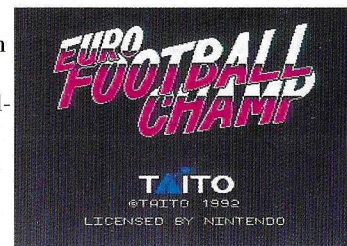
Drücken Sie Start, um Ihr Team auszuwählen, das Spiel zu starten oder eine Pause einzulegen.

Control-Pad

Benutzen Sie das Control-Pad, um Ihre Spieler in acht Richtungen laufen, passieren oder schießen zu lassen.

BEGINNEN DES SPIELS

Wenn Sie das Spiel angeschaltet haben, warten Sie, bis das Wort START auf dem Bildschirm erscheint und drücken dann den Startknopf. Es erscheint ein Auswahl-Menue, daß Ihnen verschiedene Spielmöglichkeiten bietet. Wählen Sie danach Ihr Team.



Die verschiedenen Spielmöglichkeiten sind auf Seite 6 beschrieben. Für die Spiel- und Teamauswahl benutzen Sie das Control-Pad, um Ihre Wahl zu markieren. Drücken Sie B und dann Start. Drücken Sie Y, um die Auswahl abzubrechen.

DER SPITZENSTÜRMER

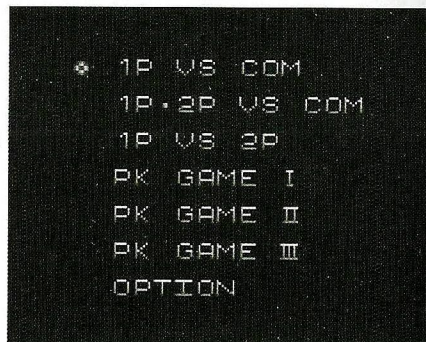
In jeder Mannschaft stehen Ihnen vier Spitzenstürmer zur Auswahl.



Wählen Sie davon einen mit dem Control-Pad und dem B-Knopf aus, wie schon beschrieben. An seinem Gesichtsausdruck sehen Sie während des Spiels, wie es gerade läuft.

SPIELVARIANTEN

Mit Euro Football Champ haben Sie sechs verschiedene Spielvarianten, um sich mit dem Computer oder einem anderen Spieler zu messen. Falls Sie sich für ein Spiel gegen den Computer entscheiden, können Sie seine Angriffs- und Abwehrtaktik studieren.



1P VS COMPUTER

Hier spielen Sie gegen den Computer. Wenn Sie gewinnen, kommt Ihr Team in die nächste Runde. Wenn Sie verlieren, können Sie mit dem selben Team weiterspielen.

1P, 2P VS COMPUTER

Sie und ein Mitspieler fordern den Computer heraus. Da dies schwierig werden wird, darf jeder von Ihnen einen Spitzenstürmer auswählen.

1P VS 2P

Falls Sie lieber einen "menschlichen" Gegner haben wollen, wählen Sie diese Einstellung. Sie beide spielen dann gegen einen Spitzenstürmer.

PK GAME 1

Dies ist die Partie zwischen Ihnen und dem Computer, auf Gedeih und Verderb, ein Strafstoß-Match. Sechs Mitglieder jedes Teams müssen schießen.

PK GAME 2

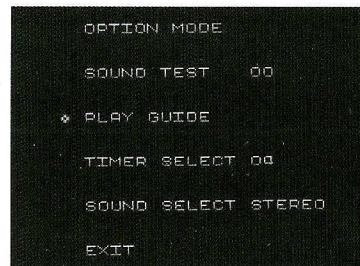
Der Unterschied hierbei ist, daß zwei Spieler den Computer herausfordern. Jeder Spieler darf dreimal schießen.

PK GAME 3

Spierer eins spielt gegen Spieler zwei. Hier müssen Sie schon auf Zack sein!

AUSWAHLMODUS

Wählen Sie Option aus dem Spielhauptmenü, um in ein neues Menü zu gelangen. Hier können Sie Souffekte und das Zeitlimit pro Spiel auswählen sowie die verschiedenen Spielerbewegungen beobachten.



AUDIOTEST

EURO FOOTBALL CHAMP hat eine Auswahl verschiedener Sound-Effekte und Hintergrund-Melodien. Sie können eine Auswahl treffen und durch drücken des Knopfes B ein Beispiel dazu hören.

TIMER

Sie haben die Wahl zwischen 3-, 4- und 5-minütigen Spielen. Die Zeitvorgabe ist gültig, bis Sie das Team wechseln oder neu starten.

MONO/STEREO

Um einen realen Eindruck vom Gebrüll der Menge zu erhalten, schalten Sie auf Stereo. Eine Mannschaft braucht jede mögliche Unterstützung.

EXIT

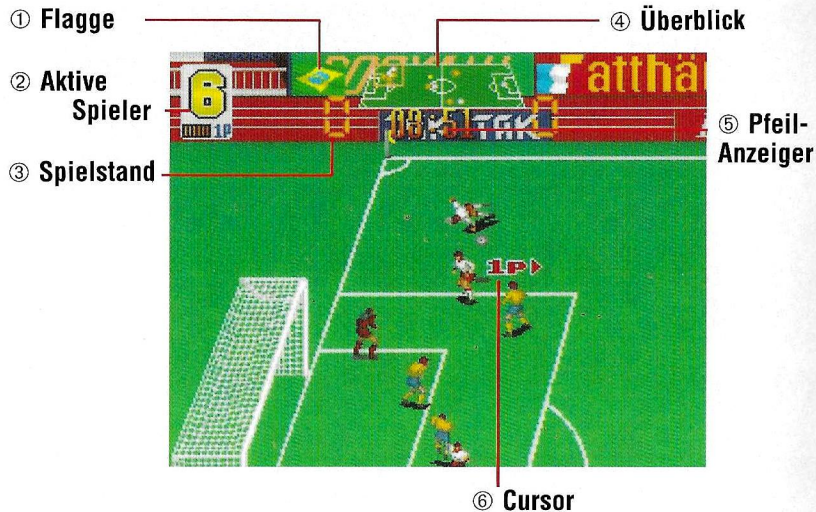
Sie gelangen in das Spielmodus-Menü zurück, indem Sie Exit wählen und den B-Knopf drücken.

TUTORIAL

Diese Einstellung zeigt die grundlegenden Spielerbewegungen an und wie man die Spieler dazu bringt, diese auszuführen. Drücken Sie den B-Knopf, um fortzufahren.



DER SPIELBILDSCHIRM



① Flagge

Die Flagge Ihres Teams erscheint links, die des gegnerischen Teams rechts.

② Aktive Spieler

Zeigt, welcher Spieler den Ball hat oder ihm am nächsten ist. Falls es der Spitzenstürmer ist, erscheint sein Gesicht.

③ Spielstand

Hier sehen Sie den Spielstand. Rechts den Ihres Teams, links den des Gegners.

④ Überblick

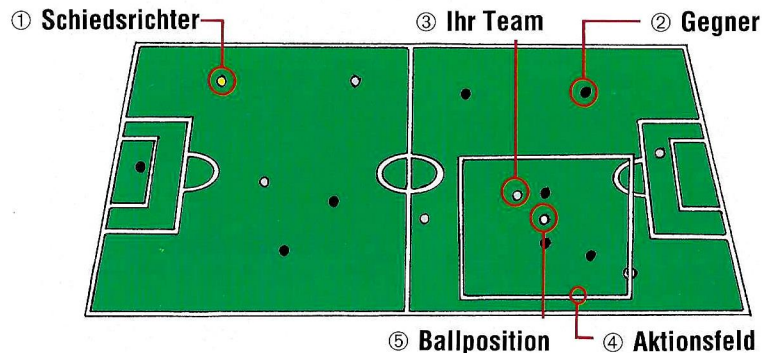
Er gestattet einen Überblick über das ganze Fußballfeld und die Position aller Spieler.

⑤ Pfeil-Anzeiger

Unter dem Spieler, den Sie momentan kontrollieren, erscheint ein Pfeil.

ÜBERBLICK

Werfen Sie während des Spiels öfters ein Auge auf die derzeitige Situation. Es hilft Ihrem Team, dem gegnerischen Team und dem Ball auf der Spur zu bleiben, um so eine effektive Strategie planen zu können.



① Der Schiedsrichter

Der Schiedsrichter erscheint als gelber Punkt. Wenn er in der Nähe ist, versuchen Sie besser keine zweifelhaften Tricks.

② Gegner

Die Position des gegnerischen Teams wird in der Farbe ihres Trikots angezeigt.

③ Ihr Team

Ihr Team wird durch die Farbe Ihrer Wahl hervorgehoben, außerdem werden Sie den Pfeil sehen.

④ Aktionsfeld

Ein kleines Viereck skizziert, welcher Teil des Spielfeldes hervorgehoben ist.

⑤ Ballposition

Die Ballposition wird durch einen weißen Punkt auf dem Spielfeld-Überblick angezeigt.



SPIELENDE

STATISTIK

Die Leistungsstatistik für Ihr Team erscheint nach jedem Spiel. Diese Statistik berücksichtigt jedes gewonnene Spiel. Falls Sie verloren haben, sagt Sie nur etwas über das vorangegangene Spiel aus. Elfmeterschießen wird nicht berücksichtigt.

**HERZLICHEN
GLÜCKWUNSCH!
SIE SIND IN DIE
NÄCHSTE RUNDE
AUFGESTIEGEN!**



CONTINUE

GAME OVER

Wenn Sie gewinnen, startet sofort das nächste Spiel. Falls Sie verlieren, erscheint der Game Over-Bildschirm. Wollen Sie weiterspielen, wählen Sie Yes mit dem Control-Pad und drücken Sie Start.



Sie beginnen dann ein neues Spiel mit dem selben Team, gegen den selben Gegner. Anderenfalls wählen Sie No, um auszusteiern oder von vorn anzufangen.

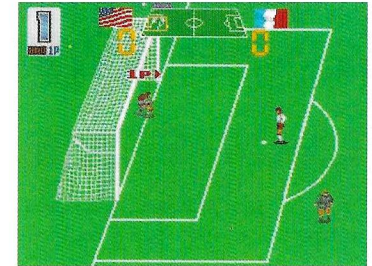
ELFMETERSCHIESSEN

Falls das Spiel ohne Tor oder unentschieden endet, folgt das Elfmeterschießen. Jedes Team hat sechs Elfmeterschußversuche. Das Team, welches die meisten Tore erzielt, gewinnt.

REGELN

Spieler eins schießt zuerst, während der Gegner verteidigt. Die beiden Teams schießen und verteidigen abwechselnd, bis jedes Team sechs

Mal geschossen hat. Steht es jetzt immer noch 0:0, geht das Elfmeterschießen weiter. Das Team, welches das erste Tor schießt, gewinnt.



TORWART

Sie können den Torwart mit dem Control-Pad in 8 Richtungen bewegen, falls Sie ein PK Game spielen. Er springt mit B oder Y und bewegt sich nach links oder rechts, wenn Sie Pad und Knöpfe gleichzeitig drücken.



TORSCHÜTZE

Drücken Sie zu Beginn dauernd Yes folgt ein harter Schuß. Drücken Sie dauernd B - es folgt ein weicherer Schuß.

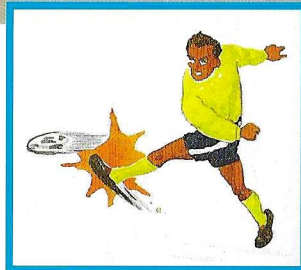


OFFENSIVES SPIEL

Der Computer steuert Grundfunktionen der Spieler, wie z.B. Dribbeln, so daß Sie sich auf die Strategie konzentrieren können. Er wählt außerdem - der Spielsituation entsprechend - die Spielerbewegungen aus, wenn Sie B oder Y drücken.

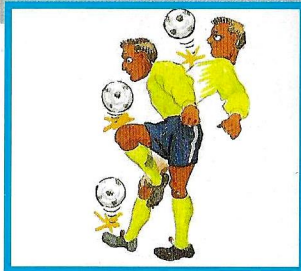
PASSIEREN/SCHIESSEN

Drücken Sie Y oder B, während Ihr Spieler läuft. In Abhängigkeit von seiner Position wird er verschiedene Dinge tun. Im Spielfeld bewirkt Y einen tiefen Pass, in der Nähe des Tores jedoch einen schnellen Schuß. B bewirkt einen langsamen, hohen Pass oder einen weniger harten Schuß.



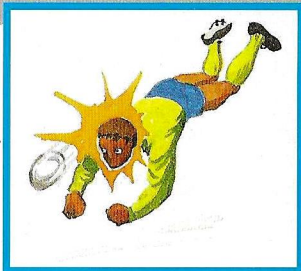
JONGLIEREN

Drücken Sie wiederholt Y, während Ihr Spieler steht - er wird jonglieren, z.B. als Vorbereitung für einen Überkopf- oder Fersenball. Jonglieren ist ein hervorragendes Mittel zur Ballkontrolle.



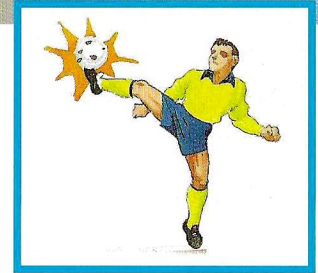
KOPFBALL

Wenn Ihr Spieler in Richtung eines ihm zugepassten Balles läuft, drücken Sie B und er wird vorwärtsstürzen und den Ball köpfen. Dieses Manöver empfiehlt sich besonders vor dem Tor oder in der Verteidigung.



VOLLEY-KICK

Versuchen Sie diesen Ball, wenn Ihrem Spieler ein Eckball zugespielt wird. Zielen Sie mit dem Control-Pad und drücken Sie gleichzeitig B oder Y. Ihr Spieler wird mit einem hohen Sprung den Ball in die Luft schlagen, etwa um einen weiten Pass zu spielen.



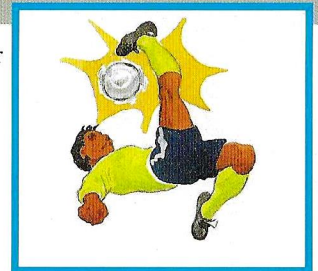
VOLLEY-SCHUSS IM SPRUNG

Versuchen Sie diesen Ball, wenn Ihrem Spieler ein Eckball zugespielt wird. Zielen Sie mit dem Control-Pad und drücken Sie gleichzeitig B oder Y. Ihr Spieler wird mit einem hohen Sprung den Ball in die Luft schlagen, etwa um einen weiten Pass zu spielen.



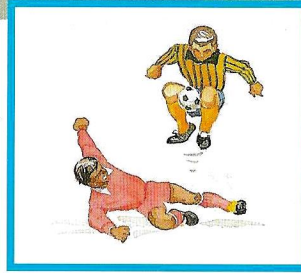
FALLRÜCKZIEHER

Versuchen Sie den Fallrückzieher, wenn Ihr Spieler einen Ball erhält, den er gleich an seinen Hinterrück weitergeben muß. Während der Ball noch in der Luft ist, drücken Sie das Control-Pad in Richtung Ihres Hinterrückes und dann Y. Ihr Mann läßt sich zurückfallen und nimmt den Ball aus der Luft.



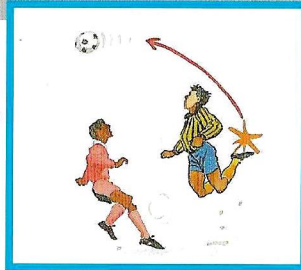
HALTEN

Falls Sie mit dem Ball dribbeln und ein Gegner versucht, Sie anzugreifen, kann Ihr Spieler mit dem Ball zwischen seinen Knien über ihn hinwegspringen. Der Computer steuert diesen Bewegungsablauf, manchmal jedoch verlieren Sie den Ball.



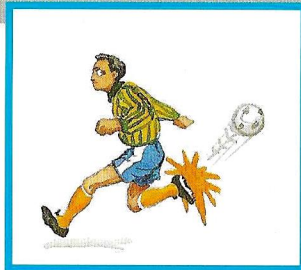
FERSENHEBER

Für den Fersenheber muß Ihr Spieler den Ball zunächst jonglieren. Um den Ball über den Kopf Ihres Gegners zu kicken, drücken Sie das Control-Pad in Richtung der Vorderseite Ihres Spielers und gleichzeitig Y.



FERSENPASS

Damit der Fersenpass zu einem Mannschaftskameraden hinter Ihrem Spieler gelingt, muß er den Ball unter Kontrolle haben. Drücken Sie das Control-Pad in Richtung Ihres Mannschaftskameraden und gleichzeitig B. Dieser Trick kann Sie aus einer Bedrängnis befreien.



FORTLAUFENDES PASSIEREN UND SCHIESSEN



Arbeiten Sie an Ihrer Spielerpositionierung

Die effektivste Offensive besteht aus schnellen Ballwechseln zwischen Ihren Spielern. Bringen Sie den Ball schnell voran und versuchen Sie, ein Tor zu schießen. Passen Sie den Ball zu dem Spieler, der dem Tor am nächsten steht, und schießen Sie einen Überkopfball.

FOULS

EINWURF



Wenn der Ball im Aus ist, darf die gegnerische Mannschaft einwerfen. Sie zielen mit dem Control-Pad.

ELFMETER



Der Strafraum ist durch die Kästchen vor dem Tor gekennzeichnet. Jedes Foul im Strafraum hat einen Elfmeter für den Gegner zur Folge.

DEFENSIVES SPIEL

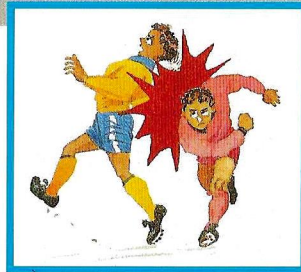
Nur mit EURO FOOTBALL CHAMP können Sie absichtlich Foul spielen. Ihr Spieler kann schlagen, ziehen oder treten, um wieder in den Besitz des Balles zu gelangen. Eine andere Verteidigungsstrategie ist die Deckung, das heißt, daß jeder Gegner durch einen Ihrer Spieler bewacht wird.



Obleich Sie foulen können, kann der Schiedsrichter es ahnden. Doch er ist kurzsichtig und läuft langsam - und wenn er am Boden liegt und nichts sehen kann...

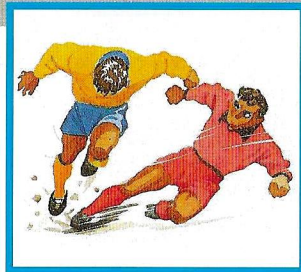
SCHULTERANGRIFF

Um einen Schulterangriff zu starten, muß Ihr Spieler in der Nähe eines ballführenden Gegners sein. Sobald Sie auf gleicher Höhe sind, drücken Sie Y. Ihr Spieler bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und erwischt vielleicht den Ball.



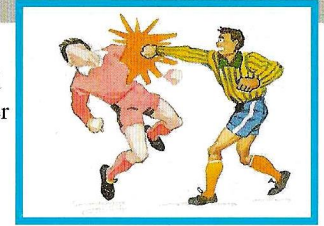
IN DEN BALL GLEITEN

Lassen Sie Ihren Spieler auf den ballführenden Gegner zulaufen. Bevor Sie zu nah dran sind, drücken Sie Y und zielen Sie mit dem Control-Pad. Beachten Sie dabei, daß Ihr Spieler danach einige Sekunden benötigt, um wieder auf die Beine zu kommen.



SCHLAGEN

Wollen Sie schlagen, müssen Sie einem ballführenden Gegner gegenüberstehen und dann B drücken. Dies ist ein effektives, aber riskantes Mittel, um wieder in den Besitz des Balles zu gelangen.



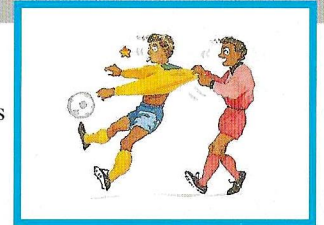
KNIESTOSS

Im offenen Feld oder in der Gruppe ist dies sehr effektiv, um den Ball zu stehlen. Sind Sie nah beim Gegner, drücken Sie B. Beachten Sie: Foulspiel ist so sehr leicht.



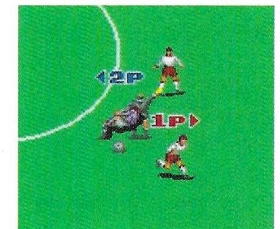
ZIEHEN

Ihr Spieler kann einen ballführenden Gegner am Trikot festhalten, damit Ihre Mannschaft wieder in den Besitz des Balles kommt. Dazu stellen Sie sich genau hinter den Gegner und drücken B.



GELBE KARTEN

Gegen die Regeln zu verstoßen hat seinen Preis. Falls Ihr Spieler vom Schiedsrichter beim Foul erwischt wird, zeigt er ihm die gelbe Karte. Drei gelbe Karten für einen Spieler haben dessen Platzverweis zur Folge. Sie verlieren automatisch, sobald zwei Ihrer Spieler vom Platz gestellt sind.

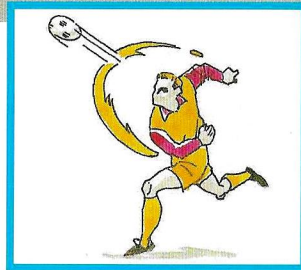


TORWART

Sie müssen sich auf Ihre offensive Strategie konzentrieren, deshalb kontrolliert der Computer Ihren Torwart und hält die meisten Schüsse. Hat der Torwart den Ball, haben Sie die Kontrolle.

WERFEN

Der Ballwurf ist für den Torwart das genaueste Mittel, den Ball ins Spiel zu bringen.



ABSTOSS AUS DER HAND

Wenn der Torwart den Ball fängt, kann er ihn aus der Hand abstoßen. Der Abstoß aus der Hand bringt den Ball weit, aber ungenau ins Feld. Positionieren Sie Ihren Torwart und drücken Sie das Control-Pad und Y zusammen.



GOAL KICK

Falls ein versuchter Torschuß fehlschlägt, macht Ihr Torwart einen Abstoß. Das funktioniert so wie beim Abstoß aus der Hand, außer daß Sie B oder Y drücken können. Ein Wurf ist hier nicht möglich.



SUPER SUPERSCHUSS

Jeder Spitzenstürmer kann in gewissen Situationen Superschüsse vollbringen. Ein Superschuß stellt einen der acht extrem schwierigen Schüsse dar, die ausschließlich erfahrene Asses beherrschen. Sie werden Sie sehr selten zu Gesicht bekommen.

Einhandvolly (One hand Volley)

Der Stürmer balanciert auf einer Hand, um einen Passierball im Flug zu erwischen.



Flipschuß rückwärts

Damit der Stürmer im richtigen Moment trifft, macht er zuvor einige Flips, bevor er schießt.



Drehschuß

Der Stürmer dreht sich vor dem Schuß und gibt ihm damit mehr Power.



Rollschuß

Der Stürmer schlägt ein Rad und trifft den Ball in halber Höhe.



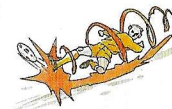
Hoher kopfball (High Jump Header)

Auf der Höhe seines Sprungs köpft der Stürmer den Ball und rollt sich ab.



Handstandschiuß

Mit diesem exklusiven Trick balanciert der Stürmer auf den Händen und schießt.



Drehgleitschuß

Wie ein Tornado dreht sich der Stürmer in den Ball und schießt ihn fort.



Überdrehter Schuß

Der Stürmer dreht sich mehrmals in der Luft und trifft den Ball völlig losgelöst.



DIE BESTEN DER BESTEN



Genau wie ihre jeweiligen Heimatländer hat jedes Team seine eigenen Stärken und Schwächen. Probieren Sie die Mannschaften aus und stellen Sie fest, welche Ihnen am besten gefällt. Kennen Sie die Eigenarten, ist Ihre Strategie sicher vollkommener.

FRANKREICH

Wie die Franzosen, sind diese Männer Künstler. Sie studieren lieber als täglich zu trainieren.



USA



Diese Spieler sind ähnlich fest verbunden wie die 50 vereinigten Staaten, aber aufeinander angewiesen.



ITALIEN

Die Italiener sind als schnelle, wohl koordinierte Spieler bekannt, die nicht stillstehen können.



ENGLAND

Die Englischen Spieler arbeiten hart. Ihre Stärke ist das sehr gute Zusammenspiel.



BRASILIEN

Die Sonne scheint allzeit leuchtend auf das südländische Brasilien und macht die Fußballmannschaft brilliant.



ARGENTINIEN

Die Argentinier kennen den Wert regelmäßiger Übung und sorgfältigen Studierens.



HOLLAND

Dieses Land liegt nicht weit von Frankreich, was vielleicht erklärt, warum sie ähnlich spielen.



DEUTSCHLAND

Die Deutschen haben es immer verstanden, hart zu trainieren und strenge Disziplin zu halten.

