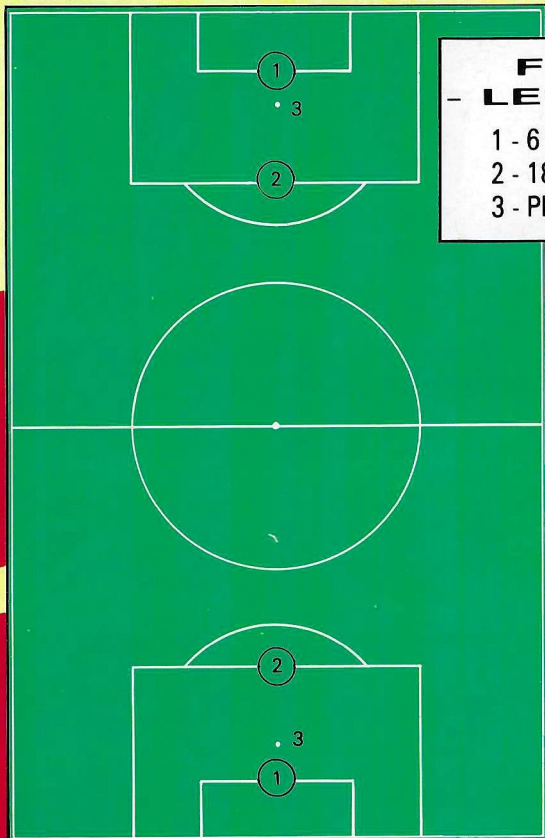


ANCO

© 1989, 1990/92 ANCO GAMES  
ALL RIGHTS RESERVED

NOT TO SCALE



**FIG 2  
LEGEND**

- 1 - 6 yd BOX
- 2 - 18 yd BOX
- 3 - PENALTY SPOT

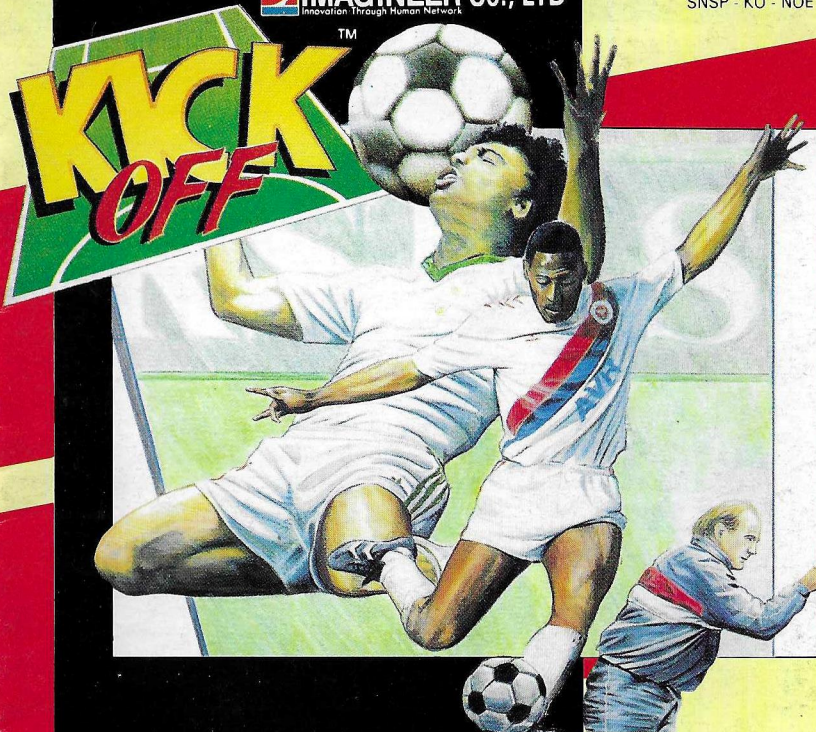
FIG 2

Vertrieb: IMAGINEER DEUTSCHLAND GMBH  
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Germany  
Tel: 021 31/60 71 19  
Fax: 021 31/60 71 02

PRINTED IN JAPAN

Licensed to **IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

SNSP - KO - NOE



**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

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

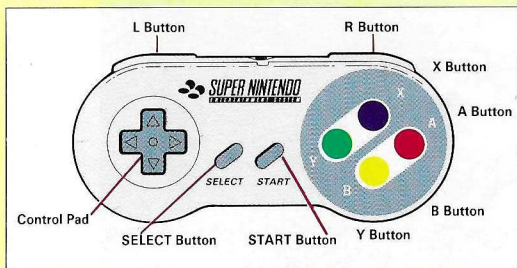


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

LICENSED BY



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



## 1.0 EINLEITUNG:

KICK OFF ist eine Fussball-Simulation mit einem scrollenden Spielfeld in voller Grösse, wobei die Spieler, Markierungen, Tore usw. im richtigen Grössenverhältnis dargestellt sind. Beide Mannschaften spielen nach ihren jeweiligen Taktiken. Spieler gelangen in Position, nehmen Pässe an und erhalten Ballkontrolle. Wie bei einem echten Spiel, wandert der Ball vor dem Spieler her.

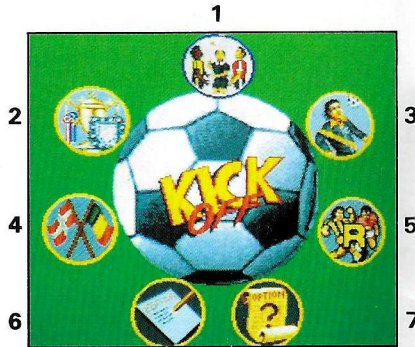
2.0	<b>SPIELSTART:</b>	2
3.0	<b>ÜBEN.</b>	3
4.0	<b>OPTIONEN:</b>	3
5.0	<b>SPIELER - MANNSCHAFTEN - EDITOR</b>	5
6.0	<b>TAKTIKEN:</b>	7
7.0	<b>MANNSCHAFTSWAHL:</b>	8
8.0	<b>SPIELE:</b>	8
9.0	<b>ACTION REPLAY:</b>	10
10.0	<b>SPIELERSTEUERUNG:</b>	11
11.0	<b>BALLSTEUERUNG:</b>	12
12.0	<b>STEUERUNG DES TORWARTS:</b>	13
13.0	<b>VORGEGEBENE ELEMENTE:</b>	13
14.0	<b>SPIELREGELN:</b>	14
15.0	<b>ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGEN:</b>	15
16.0	<b>VOR SPIELBEGINN:</b>	16

## 2.0 SPIELSTART:

Man drückt den START Knopf, und das HAUPTMENÜ erscheint.

2.1 Das Hauptmenü, wie die meisten Menüs, wird durch Ikonen betrieben. Die Ikonen werden auf Seite 1-4 beschrieben.

2.2 Im Hauptmenü, wird eine gewünschte Ikone mit dem Joypad erhellt, dann drückt man Knopf B. In allen Menüs bedeutet /FERTIG, und mit x kehrt man zum entsprechenden Menü zurück.



1. Einzelspiel
2. Wettbewerb
3. Üben
4. Int. Freundschaftsspiel
5. Action Replay
6. Editor
7. Optionen

2.3 HINWEISE FÜR ANFÄNGER Es ist wichtig, die Steuerungen zu erlernen und dann instinktiv zu benutzen, damit man KICK OFF wirklich gut mit Spass spielen kann. Die Steuerungen werden in 10.0 bis 13.0 beschrieben.

Zuerst wird im Hauptmenü OPTIONEN angewählt, dann wird das Spieltempo auf TRAINER eingestellt. Daraufhin kehrt man zum Hauptmenü zurück und wählt ÜBEN an. Im Übungsmenü übt man mit der Fertigkeiten-Option zuerst die Ballsteuerung. Der Ball wird gedribbelt, geschossen und abgegeben. Ballheben und Heben bei Abgabe sollten ausführlich geübt werden.

Vorgegebene Elemente sind ebenfalls wichtig, und es wird empfohlen, diese gründlich zu üben.

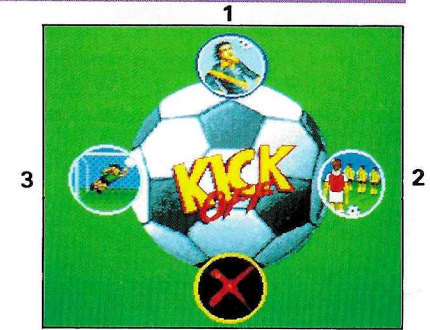
Sobald man mit der eigenen Leistung zufrieden ist, sollte das Spieltempo geändert werden, damit man den Ball auch bei schnellem Spieltempo bestens steuern kann. Für die erste Begegnung mit dem Computer ist es ratsam, für Mannschaft A den Level International und für Mannschaft B (Computer) 4. Division zu wählen. Das Spieltempo, das einem am besten liegt, wird eingestellt.

## 3.0 ÜBEN.

3.1 FERTIGKEITEN: Hier kann die Ballsteuerung geübt und perfektioniert werden, insbesondere Pässe abgeben, Schiessen und Ball heben. Genauigkeit bei Abgabe und Schuss, sowie Änderung der Ballrichtung mit Nach Berührung, erfordert viel Übung. Man verlässt diese Option, indem man zuerst den START Knopf und dann den SELECT Knopf drückt.

3.2 Vorgegebene Freistöße könne ebenfalls geübt werden. Eine Mauer wird gebildet, dann können Freistöße ausgeführt werden.

3.3 ELFMETER: Mann kann 5 Elfmeter ausführen und verteidigen.



1. Fertigkeiten
2. Vorgegebener Freistoss
3. Elfmeter
4. Quit

## 4.0 OPTIONEN:

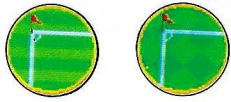
Der Spielverlauf hängt insbesondere von den verschiedenen festgelegten Optionen ab. Einmal festgelegt, bleiben die Optionen bestehen, bis sie geändert werden. Auf dem Optionsbild sieht man die vorgegebene ikone erhellt. Um eine Option zu ändern, wird die gewünschte ikone erhellt, dann drückt man Knopf B.



Alle Optionen stehen nur für ein Einzelspiel zur Verfügung. Für ein Int. Freundschaftsspiel und für die Wettbewerbe können jedoch die im Folgenden mit \* markierten Optionen eingestellt werden. Andere Spielbedingungen sind wie angegeben.

	Einzelspiel	Int. Freund.	Liga	Euro-Pokal	Euro-Pokal	Euro-Trophäe
Spielfeld	*	Gras	Gras	Gras	Gras	Gras
Wind	*	*	*	beliebig	beliebig	beliebig
Spieldauer	*	2x5	2x5	2x5	2x5	2x5
Abseits	*	Ja	*	Ja	Ja	Ja
Spieltempo	*	Schnell	Schnell	Schnell	Schnell	Schnell
Verlängerung	*	*	Ja	Ja	Ja	Ja
Level	*	*	*	1. Div.	1. Div.	Int.

#### 4.1 SPIELFELD : GRAS oder Kunstrasen.



KUNSTRASEN GRAS

#### 4.2 WIND : KEIN WIND, leicht, mittelstark, stark.

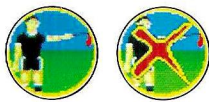


KEIN WIND LEICHT MITTELSTARK STARK

#### 4.3 SPIELDAUER : 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 und 2 x 20 Minuten. Für Wettbewerbe ist die Spieldauer unabänderlich 2 x 5 Minuten.



#### 4.4 ABSEITS : JA oder Nein.

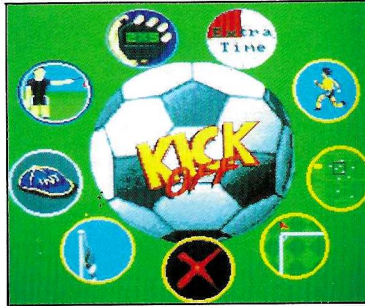


JA NEIN

#### 4.5 SPIELTEMPO : Trainer, Medium und SCHNELL.



TRAINER MEDIUM SCHNELL



Verringertes Spieltempo wirkt sich nur auf das Tempo der Spieler aus.

#### 4.6 TAKTIKEN : Alle 10 zur Verfügung stehenden Taktiken können betrachtet werden.



#### 4.7 VERLÄNGERUNG : Ja oder NEIN. Eine Verlängerung ist nur bei einem Einzelspiel oder einem internationalen Freundschaftsspiel möglich. Ist das Spielergebnis nach Verlängerung immer noch unentschieden, gibt es Elfmeterschiessen.



JA NEIN

#### 4.8 LEVEL : INTERNATIONAL, 1. DIV. 2. DIV. 3. DIV. und 4. DIV. Bei einem Einzelspiel können die Level beider Mannschaften unabhängig voneinander eingestellt werden, wodurch Spieler mit unterschiedlicher Spielerfahrung gleichwertig sein können. Fertigkeiten und Eigenschaften der Spieler werden dem Level entsprechend angepasst. Der Level der für Spieler 1 eingestellt wird, bestimmt den Level für Liga- und Pokalspiele. Europa Trophäe und Europapokal werden im Internationalen Level bzw. 1. Division gespielt.



## 5.0 SPIELER - MANNSCHAFTEN - EDITOR

#### 5.1 SPIELER : Jeder Spieler hat eine einzigartige Kombination von Eigenschaften und Fertigkeiten.

#### 5.2 EIGENSCHAFTEN : Die Abkürzungen werden in Klammern angegeben.

#### 5.21 TEMPO (TPO) : In den Flügeln müssen Spieler schnell sein können, um den Verteidigern zu entkommen. Ein Spieler mit wenig Ausdauer wird bei Ermüdung langsamer.

#### 5.22 AUSDAUER (ST) : Ein Spieler mit wenig Ausdauer ermüdet schneller, und er wird langsamer und spielt schlechter. Auf Kunstrasen oder einem glitschigen Spielfeld werden Spieler schneller müde als auf trockenem Gras.

#### 5.23 AGGRESSIVITÄT (AG) : Ein aggressiver Spieler greift öfter an, wobei die Gefahr besteht, dass er den Gegner rempelt oder ein Foul begeht.

#### 5.24 WIDERSTANDSFÄHIGKEIT (RS) : Je höher die Widerstandsfähigkeit, je grösser die Chance, Verletzungen zu vermeiden.

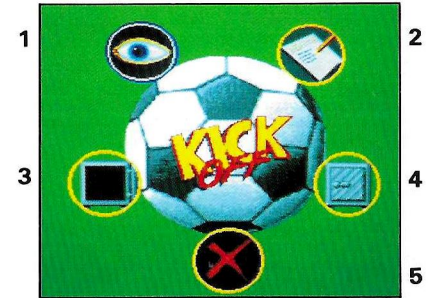
#### 5.3 FERTIGKEITEN : Schiessen (SH)- Pässe abgeben (PA)- Angreifen (TK).

#### 5.4 TORWART : Die Fertigkeiten des Torwarts sind Fangen, Springen usw.

#### 5.5 MANNSCHAFTEN : Es gibt 16 Nationalmannschaften. Acht spielen in der Europatrophäe. 8 können für Liga- und Pokalwettbewerbe gewählt werden. Die Namen dieser Mannschaften können geändert werden. Zwei beliebige Mannschaften können für eine Einzelspiel gewählt werden. 16 Mannschaften spielen im Europapokal. Die Namen der Mannschaften und Spieler können geändert werden.

#### 5.6 EDITOR : Mit dem Editor werden Mannschaften für Eurotrophäe und Liga gewählt. Für die Liga und den Europapokal besteht hier die Möglichkeit, die Namen der Mannschaften und der Spieler zu ändern.

#### 5.61 Im Öffnungsmenü gibt es fünf Optionen: WAHL, EDIT, LADEN, SPEICHERN und QUIT.



1. Wahl
2. Edit
3. Laden
4. Speichern
5. Quit

#### 5.62 WAHL : Mit dieser Option können 8 Mannschaften für Europatrophäe, Liga und Einzelspiel bestimmt werden. Die gewünschte Ikone wird erhellt, dann drückt man Knopf B.

#### 5.62.1 EUROPATROPHÄE : Zwei Tabellen erscheinen. In Tabelle A (links) erscheinen alle verfügbaren Mannschaften, und in Tabelle B (rechts) erscheinen die vorgegebenen Mannschaften. Mit dem Joypad wird erhellt, und mit einem Druck auf Knopf A kann man in Tabelle B erhellen. Mit Knopf B wird eine in Tabelle B erhellte Mannschaft gegen die in Tabelle A erhellte Mannschaft ersetzt.



1. Eurotrophäe
2. Liga/Pokal
3. Einzelspiel
4. Quit

**5.62.2 DIE LIGA:** In Tabelle B erscheinen die ersten acht Mannschaften aus Tabelle A, jedoch mit geänderten Mannschaftsnamen. Mit dem in 5.62.1 beschriebenen Vorgang kann einen Mannschaft in Tabelle B durch eine Mannschaft aus Tabelle A ersetzt werden.

**5.62.3 EINZELSPIEL:** Im unteren Bereich befinden sich zwei Kästen -Mannschaft A und Mannschaft B. Mit dem in 5.62.1 beschriebenen Vorgang werden zwei Mannschaften aus Tabelle B für ein Einzelspiel gewählt.

**5.63** Mit der FERTIG Ikone kehrt man zum EDITOR Menü zurück.

**5.64 EDIT:** Hier können Mannschafts- und Spielernamen geändert werden. Ebenso kann die Kleidung jeder Mannschaft entworfen werden. Diese Optionen gibt es nur für Mannschaften die im Europapokal oder in der Liga spielen. Die Mannschaften für den KO-Pokal sind dieselben wie die der Liga. In Europatrophäe können Mannschaftsnamen, Spielernamen und Kit nicht geändert werden.

**5.65 MANNSCHAFTSNAMEN:** Mit Joypad links/rechts wählt man die gewünschte Ikone, dann drückt man Knopf B. Wenn die Liste der Mannschaftsnamen erscheint, erhellt man mit



1. Europapokal
2. Liga/Pokal
3. Kit Design
4. Quit

dem Joypad den zu ändernden Mannschaftsnamen, dann drückt man Knopf B. Ein Cursor erscheint in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Mit Joypad rauf/runter durchläuft man das Alphabet. Wenn der Buchstabe geändert wurde, geht man zum nächsten Buchstaben über. Wenn der Vorgang beendet ist, drückt man Knopf B.

**5.66 SPIELERNAMEN:** Die Mannschaft wird erhellt, dann drückt man den SELECT Knopf. Die Spielernamen erscheinen, und deren Eigenschaften und Fertigkeiten werden angezeigt.

Spielernamen werden nach demselben Prinzip wie Mannschaftsnamen geändert. Neben dem Namen eines Spielers wird dessen Haut- und Haarfarbe angezeigt. Ein Spieler kann weiss (WS), mit dunklem (DK) oder blondem (BL) Haar, oder dunkelhäutig mit dunklem Haar sein. Mit Joypad nach rechts wird die Wahl erhellt, dann drückt man Knopf B. Mit Joypad rauf/runter durchläuft man die verfügbaren Optionen. Wenn man fertig ist, drückt man Knopf B. Der Name des Spielers wird wieder erhellt.

Wenn alle Spielernamen geändert worden sind, kehrt man mit einem Druck des SELECT Knopfes zum Mannschaftsnamen zurück.

**5.67 KIT DESIGN:** Man bewegt den Joypad nach rechts, um die KIT DESIGN Ikone zu erhellen, dann drückt man Knopf B. Auf einem neuen Bild erscheint der vorliegende Kit. 8 Ikone werden dargestellt. Man kann die Farben der Trikots, Streifen, Ärmel, Besatz, Shorts und Socken bestimmen. Die Ikone wird erhellt, und mit einem Druck auf Knopf B durchläuft man die Farben. So geht man von einer Ikone zur anderen vor. Die gewählten Farben erscheinen auf dem Hauptspieler. Mit der FERTIG Ikone werden die Farben gespeichert. Sollte man von neuem beginnen wollen, wählt man die X Ikone an.



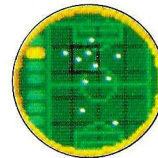
**5.68 SPEICHERN:** Mit dieser Option können Ligamannschaften, Spielernamen usw. gespeichert werden. Die gesamte Datei, einschliesslich des in 5.67 entworfenen KIT wird in den Speicher der Batterie aufgenommen.

**5.69 LADEN:** Wenn das Spiel wieder eingeschaltet wird, erscheinen vorgegebene Mannschaften und Namen. Mit der LADEN Option wird die gespeicherte Datei, einschliesslich Kit, zurückgeholt.

## 6.0 TAKTIKEN:

Taktiken spielen beim modernen Fussball eine sehr wichtige Rolle. Man kann damit die eigene Stärke und die Schwächen der Gegner voll ausnutzen. Mit mehr Erfahrung wählt man die Taktiken, die den Stärken und Schwächen der eigenen Mannschaft entsprechen.

**6.1** Während der Ball sich von einem Teil des



Spielfelds (durch ein Quadrat dargestellt) zu einem anderen Teil des Spielfeldes bewegt, kann man die Bewegungen der Spieler verfolgen. Es werden zwei Spielfelder dargestellt. Auf dem linken Spielfeld wird Angriff dargestellt, d.h. man befindet sich in Ballbesitz. Auf dem rechten Spielfeld hat der Gegner Ballbesitz, d.h. Verteidigung wird dargestellt. Man erhellt ein beliebiges Quadrat, um den Ball darin abzubilden, und man drückt Knopf B. Die Spieler nehmen ihre taktischen Positionen ein.

**6.11 ANSTOSS:** Man erhellt die mittlere Ikone zwischen den zwei Spielfeldern. Auf dem linken



Spielfeld erscheinen die Spielerpositionen für den eigenen Anstoss. Auf dem rechten Spielfeld nimmt der Gegner den Anstoss.

**6.12 ECKSTÖSSE:** Kästen mit Eckfahnen. In den oberen Ecken führt man selbst den Eckstoss aus, in den unteren Ecken verteidigt die eigene Mannschaft einen Eckstoss.

**6.13 ABSCHLAG:** In der unteren Ikone sind die Spielerpositionen für den Abschlag des eigenen Torwarts dargestellt. Die obere Ikone zeigt den Abschlag des gegnerischen Torwarts an.

## 7.0 MANNSCHAFTSWAHL:

Man wählt die Mannschaft und zwei Ersatzspieler aus den 16 zur Verfügung stehenden Spielern. Es gibt 4 Spielerkategorien, nämlich Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Die Kategorien werden durch Eigenschaften und Fertigkeiten bestimmt. Eine bereits gewählte Mannschaft wird mit den entsprechenden Trikotnummern dargestellt. Auf dem Spielfeld erscheinen die Spieler in den den erhaltenen Taktiken entsprechenden Positionen.

**7.1** Um einen Spieler durch eine Trikotnummer zu ersetzen, wird dieser erhellt, und man drückt Knopf B. Der neue Spieler wird erhellt, dann drückt man Knopf B.

**7.2 BEWACHEN:** Zwei Spieler der Gegenseite können bewacht werden. In der eigenen Spielfeldhälfte hängt sich der bewachende Spieler eng an den Gegner. Um einen Bewacher zu wählen, wird der Name des Spielers erhellt, dann drückt man den Select Knopf. Die Bewacherleiste ist dann erhellt. Mit dem Joypad durchläuft man die Trikotnummern der Gegner, beim gewünschten Gegner wird Knopf B gedrückt.

**7.3 TAKTIKEN:** Vier vorgegebene Taktiken werden dargestellt. Die erhellte Taktik ist die Taktik beim Anstoss. Um die Taktiken zu ändern, drückt man Knopf A. Taktiken können zu jeder Zeit geändert werden. Man drückt START, dann Knopf Y.



**7.4** Im unteren Bereich erscheint eine Liste der verfügbaren Taktiken, und die vier Spieltaktiken werden oben angezeigt. Um eine Spieltaktik zu ersetzen, erhellt man mit dem Joypad die zu ersetzende Taktik. Mit dem START Knopf werden die Taktiken eingesetzt.

## 8.0 SPIELE:

**8.1 EINZELSPIEL:** Ein Spieler kann ein Einzelspiel gegen den Computer oder einen anderen Spieler spielen. Zwei Spieler können gemeinsam gegen den Computer spielen. Der zweite Spieler steuert den Torwart. Da die Level der Mannschaften unabhängig voneinander einstellbar sind, kann ein Anfänger im Internationales Level gegen einen erfahrenen Spieler mit einer Mannschaft der 4. Division spielen.

Die verschiedenen Optionen, die im Optionenmenü eingestellt werden, haben einen grossen Einfluss auf den Spielverlauf, und sorgen somit für abwechslungsreiche Spiele.



### 8.2 INTERNATIONALES

**FREUNDSCHAFTSSPIEL:** Man spielt ein Einzelspiel mit zwei Nationalmannschaften. Alle Einzelspiel-Optionen stehen zur Verfügung. Es gibt eine Liste mit 16 Ländern. Um die Mannschaften zu wählen, werden die Namen erhellt, dann drückt man Knopf B.



**8.3 WETTBEWERBE:** Es gibt vier verschiedene Wettbewerbe.

**8.4 DIE LIGA:** Die Liga besteht aus 8 Mannschaften und dauert 14 Wochen. Sie kann in jedem der fünf Levels gespielt werden. Man benützt das OPTIONEN Menü, um den Level für Spieler 1 zu bestimmen. Der vorgegebene Level ist 1. Division. Wenn die Liga-Option im Hauptmenü angewählt wird, erscheint die Ligatabelle mit 8 Mannschaften. Es gibt 16 Mannschaften. Mit der EDITOR Option im Hauptmenü werden die 8 zu spielenden Mannschaften aus 16 bestimmt. Dieselben Mannschaften spielen dann in POKAL-Wettbewerben.

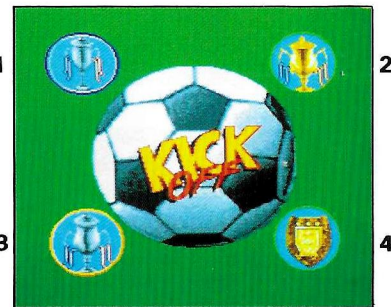
**8.41 WAHL DER ZU SPIELENDEN MANNSCHAFTEN:** Wenn die Tabellen zuerst erscheinen, befindet sich ein C bei allen Mannschaften, was bedeutet, dass alle Mannschaften vom Computer gesteuert werden. Um die Steuerung zu ändern, d.h. die Mannschaft zu spielen, erhellt man den Mannschaftsnamen und drückt den SELECT Knopf. Das C wird zum J.

**8.42 WEITER:** Diese Option wird angewählt, um ein Ligaspiel zu spielen. Die beiden Mannschaften, die als nächste spielen, sind erhellt. Wenn beide Mannschaften ein J als Steuerung anzeigen, steuert Joypad 1 die Heim-Mannschaft, und Joypad 2 steuert die Gastmannschaft. Wenn beide Mannschaften ein C anzeigen, sagt der Computer aufgrund der Eigenschaften und Fähigkeiten der Spieler beider Mannschaften das Spielergebnis voraus.

**8.5 DER POKAL:** Der Pokalwettbewerb wird mit 8 Mannschaften nach dem KO Prinzip gespielt. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Verlängerung. Gibt es danach immer noch kein Ergebnis, gibt es ein Elfmeterschiessen (siehe 14.3). Alle Anweisungen in 8.41 und 8.42 gelten.

**8.6 EUROTROPHÄE:** Die acht Mannschaften werden in zwei Gruppen geteilt. Jede Mannschaft einer Gruppe spielt einmal gegen die anderen. Der Sieger erhält 2 Punkte. Bei einem Unentschieden am Ende der Spielzeit erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

Die zwei besten Mannschaften jeder Gruppe



1. Liga
2. Pokal
3. Europokal
4. Eurotrophäe

kommen in die nächste Runde. Der Sieger der Gruppe A spielt den Zweitbesten der Gruppe B, und der Zweitbeste der Gruppe A spielt den Sieger der Gruppe B. Die nächsten zwei Runden werden nach den KO-Prinzip gespielt.

Bei einem Unentschieden gibt es eine Verlängerung. Ist das Spielergebnis dann immer noch unentschieden, gibt es Elfmeterschiessen. Der Sieger des Halbfinals spielt im Finale, und es gelten dieselben Regeln wie für das Halbfinale.

**8.61** Mannschafts- oder Spielernamen können nicht geändert werden.

**8.7 EUROPAPOKAL:** Dieser Wettbewerb wird mit 16 Mannschaften in zwei Runden, daheim und auswärts, gespielt. Mit EDITOR im Hauptmenü können die Namen der Mannschaften und Spieler geändert und gespeichert werden.

**8.71** Ist das Spielergebnis nach Hin- und Rückrunde unentschieden, zählen auswärts erzielte Tore doppelt. Ist das Ergebnis dann immer noch unentschieden, entscheidet am Ende der 2. Runde ein Elfmeterschiessen den Punktstand.

**8.8 SPEICHERN:** Alle Wettbewerbe können zu jeder Zeit gespeichert werden.

**8.81 LADEN:** Ein gespeicherter Wettbewerb kann geladen und weitergespielt werden.

## 9.0 ACTION REPLAY:

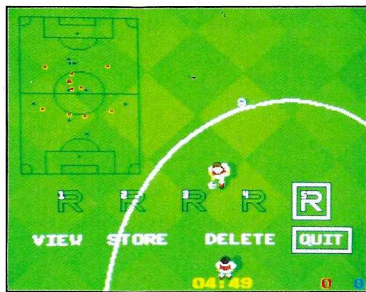
Hier können vorangegangene Sekunden eines Spiels gesehen und gespeichert werden. Es wird hauptsächlich für Torschüsse benutzt. Wenn es sich um ein besonders gutes Tor handelt, kann das Replay gespeichert werden, damit man den Moment wieder und wieder genießen kann. Bis zu 4 Action Replays können gespeichert werden. Die Replays bleiben solange gespeichert, bis die Maschine ausgeschaltet wird.

**9.1** Mit dem Menü ist es möglich, die Action Replays nochmal zu sehen. Natürlich ist es dabei möglich, diese auf einem Videorekorder aufzunehmen, wodurch eine dauerhafte Erinnerung an glorreiche Momente geschaffen wird.

**9.2** Datum und Kennbuchstabe können eingegeben werden. Ein einziges im Speicher verbleibendes Replay kann auf Video aufgenommen werden, wodurch die glorreichen Momente mit Datum und Spielernamen permanent gespeichert und immer wieder gesehen werden können.

**9.3** Es gibt zwei Optionen - EDIT und SEHEN. Mit der EDIT Option kann beim Einschalten das Datum und die Namen von Spieler 1 und Spieler 2 eingegeben werden. Die Zeile wird erhellt, dann drückt man Knopf B. Der erste Buchstabe ist erhellt. Mit dem Joypad durchläuft man das Alphabet oder Nummern, und mit links/rechts wird das nächsten Zeichen erhellt. Man beendet das Editieren einer Zeile mit einem Druck auf B, und die nächste Zeile ist erhellt. Mit der FERTIG-Ikone beendet man den Vorgang. Vorgegeben ist folgendes:

Datum 01/01/92A  
Spieler 1 ANCO (max. 10 Zeichen)  
Spieler 2 IMAGINEER (max. 10 Zeichen)



**9.4 SEHEN:** Hiermit kann man gemütlich die Replays sehen. Jeder der vier nummerierten Kästen kann angewählt werden, um ein Replay zu sehen.

**9.5 REPLAY SPEICHERN:** Während des Spiels steht ACTION REPLAY jeder Zeit zur Verfügung. Mit START wird das Spiel angehalten.

R - Replay mit gegenwärtiger Spielgeschwindigkeit.  
L - Replay mit verringerter Geschwindigkeit.

**SCREEN SPEICHERN** Fünf nummerierte Ikonen erscheinen. Das gegenwärtige Replay wird stets in der fünften Ikonen gespeichert. Die folgenden Ikonen werden ebenfalls angezeigt:

SEHEN SPEICHERN LÖSCHEN und QUIT

Mit dem Joypad werden die Optionen erhellt, dann drückt man Knopf B. Es lässt sich ebenfalls erkennen, ob Ikonen bereits belegt sind.

Zuvor gespeicherte Replays können gesehen oder gelöscht werden. Wenn alle vier nummerierten Ikonen belegt sind, und es soll ein weiteres Replay gespeichert werden, muss zuvor eines der gespeicherten Replays gelöscht werden. Mit den Knöpfen L/R wird der Pfeil bewegt.

Um das Replay zu SPEICHERN, wird die STORE Option angewählt, und der Inhalt der fünften Ikonen wird in einer der zur Verfügung stehenden nummerierten Ikonen gespeichert.

Mit QUIT kehrt man zum Spiel zurück.



## 10.0 SPIELERSTEUERUNG:

**10.1 BEWEGUNG:** Der Spieler bewegt sich in alle 8 Joypad-Richtungen.

**10.2 KOPFBALL:** Wenn man, während der Ball in der Luft ist, Knopf B drückt, springt der gesteuerte Spieler. Man bewegt den Joypad in die gewünschte Richtung des Kopfballes während der Spieler springt.

**10.3 BLOCKIEREN:** Der Sinn dieses Angriffs ist dem Gegner den Ball abzunehmen. Man muss neben dem Gegner laufen und den vor ihm liegenden Ball zuerst erreichen, oder von vorne angreifen. Wird der Gegner von hinten angegriffen, so ist das ein FOUL. Mit Knopf B erhält man Ballbesitz.

**10.4 STOPPER:** Dieser Angriff kann aus beliebigen Richtungen erfolgen. Angriff auf einen Gegner ohne Ball gilt als FOUL. Man drückt Knopf A während der Ball am Boden ist. Man muss den Ball vor dem Gegner berühren, um einer Strafe zu entgehen. Ein von hinten erfolgender Angriff gilt als FOUL.

## 11.0 BALLSTEUERUNG:

Die Ballsteuerungen wurden speziell benutzerfreundlich entwickelt. Wenn man in einem schnellen Spiel unter Druck steht, hat man keine Zeit über komplizierte Steuerungsbewegungen nachzudenken. Die Handlung muss instinktiv sein. Die Steuerungen sind einfach, und können im ÜBUNGSMODUS im Hauptmenü erlernt und bis zur Perfektion geübt werden.

Niederschmetternd wird die Ballsteuerung wenn NACH BERÜHRUNG angewählt wird.

**11.1 DRIBBELN:** Der Ball bewegt sich vor dem Spieler. Die Entfernung, die er zurücklegt, hängt vom Tempo des Spielers bei Ballkontakt ab.

**11.2 SCHIESSEN:** Man drückt Knopf B, um den Ball in die Richtung, in der der Spieler steht, zu schießen.

**11.3 ABGEBEN:** Bevor der Ball abgegeben werden kann, muss er gestoppt werden. Mit Knopf A wird der Ball gestoppt, dann bewegt man den Joypad in die gewünschte Richtung und lässt Knopf A los.

**11.4 HEBEN:** Wenn der Ball auf dem Boden ist, drückt man Knopf X, um den Ball in die Richtung, in der der Spieler steht, zu heben.

**11.5 HEBEN BEI ABGABE:** Befindet sich ein gegnerischer Spieler zwischen Ihnen und dem Spieler, an den der Ball abgegeben werden soll, kann der Ball gehoben werden. Mit Knopf Y wird der Ball gestoppt.

**11.6 RÜCKZIEHER:** Dieser ist nur innerhalb des Strafraums möglich. Wenn der Ball in der Luft ist, wird Knopf Y gedrückt. Man sollte darauf achten, dass man mit dem Rücken zum Tor steht, da der Ball sonst vom Tor weggeschossen wird.

**11.7 NACH BERÜHRUNG:** Nachdem der Ball getreten wurde, kann der Spieler die Ballrichtung etwas ändern. Die Richtungsänderung muss sofort nach Ballberührung erfolgen, da diese Steuerung nur für kurze Zeit zur Verfügung steht. Mit Übung kann diese Steuerung eine verheerende Wirkung haben. Man benutzt dazu den Joypad. Bei Links- oder Rechtsbewegung wird der Ball nach rechts oder links abgebogen. Bei einer Vorwärtsbewegung wird der Ball gesenkt.



## 12.0 STEUERUNG DES TORWARTS:

Ausser in den folgenden Fällen wird der Torwart stets vom Computer gesteuert.

**12.1 VERTEIDIGUNG EINES ELFMETERS:** Die Steuerung geht auf den Hauptspieler über. Der Torwart steht in der Mitte. Er kann kurze oder lange Sprünge ausführen. Man tippt L oder R für einen kurzen Sprung. Man drückt L oder R für einen weiten Sprung.

**12.2 TORVERTEIDIGUNG:** Der Torwart übernimmt automatisch die Steuerung, es sei denn, der Spieler möchte selbst die Steuerung übernehmen. Wird diese Option nicht schnell genug ausgeführt, spielt der Computer weiter. Knopf X - Der Torwart rollt den Ball den ihm am nächsten stehenden Spieler zu.

Knopf A - Der Torwart wirft den Ball. Je länger der Knopf gedrückt wird, je weiter wird der Ball geworfen. Mit dem Joypad wird die Richtung bestimmt. Beim Loslassen des Knopfes wird der Wurf ausgeführt.

Knopf B - Der Torwart tritt den Ball. Je länger der Knopf gedrückt wird, je weiter fliegt der Ball. Der Torwart beginnt seinen Anlauf beim Loslassen des Knopfes. Mit dem Joypad wird die Richtung bestimmt.

## 13.0 VORGEGEBENE ELEMENTE:

**13.1 ECKSTÖSSE:** Es gibt drei verschiedene Arten. Zwei davon können zur Zeit des Tritts Richtung des Netzes zu treffen, den Ball auf dem Boden zu halten oder den Ball übers Netz zu schießen. Bei einem kurzen Tippen des Knopfes bleibt der Ball in Bodenhöhe.

**13.11 NORMAL:** Man drückt Knopf B - Der Ball befindet sich in Balkenhöhe. Mit den Nach Berührung Steuerungen kann ihm Richtung gegeben werden.

**13.12 HOCH:** Man drückt Knopf X - Der Ball fliegt hoch und landet in unmittelbarer Nähe des Tores. Mit den Nach Berührung Steuerungen kann dem Ball Richtung gegeben werden.

**13.13 KURZ:** Man drückt Knopf A - Es erfolgt ein kurzer Pass zum am nächsten stehenden Spieler.

**13.14 RICHTUNG BESTIMMEN:** Bei Normal oder Hoch ausgeführten Eckstößen kann die Richtung bestimmt werden. Man drückt L oder R bevor A, B oder X gedrückt wird. Man lässt den Knopf los, sobald der Ball getreten wurde.

**13.2 ELMETER:** Winkel und Höhe des Schusses sind steuerbar, wodurch der Torschütze den Ball beliebig ins Netz schießen kann.

Der Pfeil auf dem Balken bewegt sich schnell von links nach rechts, und er zeigt die Ballrichtung an, wenn er an dieser Stelle getreten wird. Der Anlauf beginnt mit einem Druck auf Knopf B. Je

länger der Knopf gedrückt wird, je höher bewegt sich der Ball. Es ist daher durchaus möglich, die oberen Ecken des Netzes zu treffen, den Ball auf dem Boden zu halten oder den Ball übers Netz zu schießen. Bei einem kurzen Tippen des Knopfes bleibt der Ball in Bodenhöhe. Während eines Elfmeters geht die Steuerung auf den Hauptspieler über. Siehe STEUERUNG DES TORWARTS.

**13.3 FREIStOSS:** Wurde ein Foul begangen, gibt es einen Freistoss. Wurde das Foul knapp ausserhalb des Strafraums, engwinklig zum Tor, begangen, kann ein vorgegebener Freistoss ausgeführt werden.

**13.31** Mit 4 oder 5 Spielern wird vor dem Tor eine Mauer gebildet. Der Ball wird dort plaziert, wo das Foul begangen wurde, und die Mauer ist mindestens 10 Meter entfernt.

**13.32 VORGEGEBENEN FREIStOSS AUSFÜHREN:** Zwei Spieler befinden sich in Position. Mit L oder R kann die Richtung des Balles bestimmt werden - der Knopf wird losgelassen, wenn der Ball getreten wurde. Mit Nach Berührung kann der Flug des Balls gebogen oder gesenkt werden. Mit der Richtungsänderung umgeht man die Mauer, mit Nach Berührung wird der Ball wieder in Torrichtung gebracht.

Knopf B: Der Ball ist in mittlerer Pfostenhöhe. Spieler 1 führt den Freistoss aus.

13.33 FREISTOSS VERTEIDIGEN: Ca. 10 Meter vom Ball entfernt wird eine Mauer gebildet. Der Spieler, der dem Ball am nächsten steht, springt, wenn Knopf B gedrückt wird.

13.4 EINWURF: Der Computer wirft den Ball automatisch dem Spieler zu, der am nächsten in Position ist. Die Steuerung kann jedoch vom Spieler übernommen werden. Man bewegt den Joypad in die fünf Vorwärtsbewegungen und drückt Knopf A. Wird der Knopf nicht schnell genug gedrückt, übernimmt der Computer automatisch den Einwurf. Je länger Knopf A gedrückt wird, je weiter der Einwurf.

### 14.0 SPIELREGELN:

14.1 ERSATZSPIELER: Jede Mannschaft kann während des Spiels 2 Spieler austauschen. Ein Spieler, der eine ROTE Karte erhalten hat, kann nicht ersetzt werden. Es kann immer nur EIN Spieler ausgetauscht werden. DER TORWART KANN NICHT ERSETZT WERDEN. Mit dem SELECT Knopf wird angekündigt, dass ein Spieler ausgetauscht werden soll. Ein S erscheint in der Anzeige, um anzuzeigen, dass der Austauschwunsch anerkannt wurde.

14.2 ERSATZSPIELER EINSETZEN: Wenn der Ball nicht im Spiel ist, wird man aufgefordert einen Ersatzspieler einzusetzen.

Die Namen der Spieler erscheinen auf dem Bildschirm. Mit dem Joypad kann man sie durchlaufen. Wenn der Name des zu ersetzenden Spielers erscheint, drückt man Knopf B. In ähnlicher Weise wird dann der Ersatzspieler bestimmt. Ein Spieler, der eine rote Karte erhalten hat, kann nicht ersetzt werden. Bei einer Verletzung wird man um einen Ersatzspieler gebeten. Spieler 12 wird mit Knopf L, Spieler 14 mit Knopf R gewählt.

14.3 ELFMETERSCHIESSEN: Besteht nach einer Verlängerung immer noch kein Ergebnis, findet ein Elfmeterschiessen statt. Jede Seite erhält fünf Elfmeter. Der Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Toren. Ist die Torzahl gleich, spielt jede Mannschaft abwechselnd einen Elfmeter. Nachdem beide Mannschaften geschossen haben, ist die Mannschaft mit der höheren Torzahl Sieger. Das Elfmeterschiessen geht weiter, bis ein Ergebnis vorliegt.

14.4 ABSEITS: Ein Spieler befindet sich im Abseits, wenn ihm der Ball zugespielt wird, sich jedoch kein Gegner zwischen ihm und dem Torwart befindet.

14.5 PROFI FOUL: Hier wird ein Gegner, der Ballbesitz hat, in der gegnerischen Hälfte zu Fall gebracht, und es befindet sich kein Verteidiger zwischen den beiden Spielern. Man erhält die rote Karte.

14.6 Es gibt 16 verschiedene Schiedsrichter, jeder mit einem anderen Temperament und Erfahrung.

14.7 PAUSE: Man drückt den START Knopf. Mit einem Druck auf Knopf B geht das Spiel weiter.

QUIT: Üben, Einzelspiel und internationales Freundschaftsspiel können mit Drücken des START und SELECT Knopfes abgebrochen werden. Ein Wettbewerb kann während eines Spiels nicht abgebrochen werden.

14.8 SCANNERGRÖSSE ÄNDERN: Mit START wird das Spiel angehalten, dann drückt man Knopf X um die Scannergrößen und die Aus Option zu durchlaufen.

### 15.0 ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGEN:

#### 15.1 ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGEN

DRIBBELN	Stoppen und abgeben	Joypad
BALL ABGEBEN		A
SCHIESSEN	Der Ball befindet sich auf dem Boden. Der Ball geht über den gegnerischen Spieler hinweg.	B
BALL HEBEN		X
HEBEN BEI ABGABE		Y
NACH BERÜHRUNG		Joypad

#### 15.2 SPIELER IN BALLBESITZ

FREIER BALL	Der Ball ist hüftoch. In der Nähe des Spielers in Ballbesitz. Der Ball befindet sich in der Luft. Der Ball befindet sich in der Luft, im gegnerischen Strafraum.	B
VOLLEY		A
GRÄTSCH		B
KOPFBALL		X
RÜCKZIEHER		Y

#### 15.3 ANDERE

ACTION REPLAY/PAUSE	START
NORMALES TEMPO	R
LANGSAM	L
WIEDERBEGINN NACH PAUSE	B
AUSTAUSCHWUNSCH	L oder R, dann SELECT
SPIELABBRUCH	START, dann SELECT
TAKTIKEN ÄNDERN	START, dann Y
WÄHREND DES SPIELS	
SCANNERGRÖSSE ÄNDERN	X
ECKBÄLLE	B MITTLERE PFOSTENHÖHE
	A KURZER TRITT
	X BALL HOCH IN DER LUFT

## 16.0 VOR SPIELBEGINN:

**16.0** Unter der Überschrift KICK OFF werden Namen und Kits beider Mannschaften angegeben. Level, Spielbedingungen, wie z.B. Wind Stärke, Spieltempo etc. werden ebenfalls beschrieben.

Eine Münze wird hochgeworfen, und der Sieger des Loswurfes entscheidet, ob Spielfeld rauf oder runter gespielt wird. Die wahl wird mit dem Joypad getroffen.

Mit der Action Replay Ikone gelangt man zum Action Replay Menü, um Spielernamen zu ändern. Man bewegt den Joypad nach links um die Ikone zu erhellen, dann drückt man Knopf B.



HERAUSGEGEBEN VON:

IMAGINEER CO. LTD.  
2-7-1 NISHI-SHINJUKU,  
15TH FLOOR SHINJUKU-KU,  
TOKYO 163, JAPAN

© 1989,1990, 1991, 1992.  
ANCO GAMES  
PROGRAMMCODE VON:  
MARK GREENSHIELDS  
STEVE SCREECH

Vertrieb: IMAGINEER DEUTSCHLAND GMBH  
Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2 Germany  
Tel: 021 31/60 71 19  
Fax: 021 31/60 71 02

Dieses Produkt steht unter Garantie. Im Falle von Schwierigkeiten, wenden Sie sich bitte an die o.g. Adresse.



**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network