

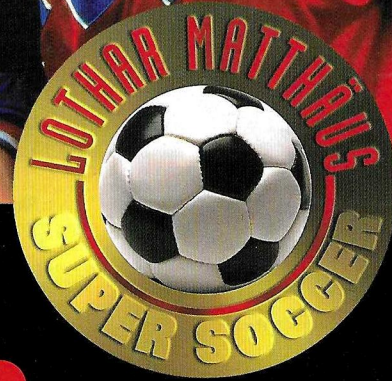


OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland  
**Laguna**  
 VIDEO GAMES  
 Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach  
 Tel. 06 107/930-200 Fax 06 107/930-230

© 1995 OCEAN SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

SPIELANLEITUNG



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



© 1995 OCEAN SOFTWARE LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED.

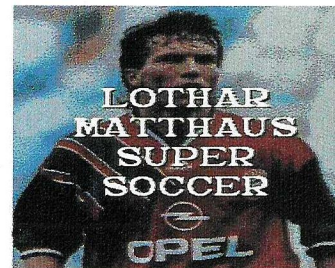
LICENSED BY



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



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



# Inhalt

Kontrollen	4
Spielkontrollen	5
Hauptmenü	7
Optionen	7
Paßwörter	9
Wettkämpfe	9
Mannschaftswahl	12
Ausrüstung wählen	13
Taktiken	14
Mannschaft	15
Instruktionssymbole	17
Bewegen der Spieler ( Formation )	19
Spielbildschirm	20
Anhang	22

# Lothar Matthäus Super Soccer

Lothar Matthäus bietet Ihnen all die Möglichkeiten und den Spaß eines richtige großen Matches. Begleiten Sie Lothar bei dem Versuch erneut den Ruhm eines Cup-Sieges, in Europa und Deutschland, zu ernten.

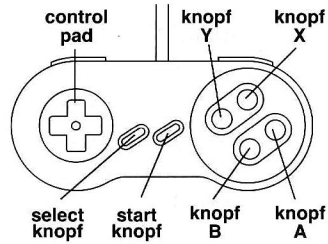
Perfekte Statistiken und eine Präsentation der Spitzenklasse sorgen für realistisches Fußballgeschehen, daß sie bis zum Schlußpfiff fiebernder in Atem hält. Zwei verschiedene Richtungen und Zeitlupenwiederholungen lassen Sie nie einen Ball aus den Augen verlieren. Treffen Sie Entscheidungen über die Spielstrategie und Taktiken, die sonst dem Trainer überlassen sind.

# Vor dem Spielstart

Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Gerät ausgeschaltet ist. Stecken Sie nun Ihr Spielmodul. Jetzt können Sie ihr Super Nintendo Gerät einschalten.

Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Titelbild und die Copyrighteinträge zu überspringen.

# Kontrollen



## PAD HOCH/RUNTER

Bewegen des Ball zwischen den Menüpunkten

## PAD LINKS/RECHTS

Wechseln der Einstellungen  
( wenn möglich )

## SELECT

Kreisen zwischen den Menüpunkten

## A/B/X/Y/START

Aktiviert momentanes Menü  
( Untermenü, Start oder Wettkampf )

## START

Drücken Sie START um das Spiel anzuhalten. Erneutes Drücken hebt diese wieder auf  
Bei einem Zweispieler-Match kann nur der Spieler die Pause

# Kontrollen im Spiel

aufheben, der vorher Pause gedrückt hatte Kontrollen im Spiel Während des Spiels sind folgende Kontrollmöglichkeiten gegeben :

## SPIELER BEWEGEN

Sie können den gewählten Spieler (immer der mit einer Nummer über dem Kopf ) mit Hilfe des Steuerkreuzes über das Spielfeld bewegen.

## SCHIEßEN

Es gibt drei Knöpfe für drei verschiedene Schüsse.  
Um den Ball am Boden entlang zu schießen, betätigen Sie Knopf A. Um den Ball in die Luft zu schnicken, benutzen Sie Knopf X.

Diese zwei Schüsse, werden kraftvoller, je länger Sie den Knopf drücken. Erst wenn Sie den Knopf loslassen oder die maximale Kraft erreicht ist, wird der Schuß ausgeführt.  
Um zu einem Mitspieler zu passen, tippen Sie die Knöpfe nur kurz an.

# Kontrollen im Spiel

Um auf die Schnelle einen kraftvollen Schuß auszuführen, können Sie Knopf B benutzen. Er hat prinzipiell dieselbe Funktion wie Knopf A (lange gedrückt gehalten), nur daß Sie den Knopf nicht gedrückt halten müssen, sondern gleich mit voller Kraft schießen können.

## ANSCHNEIDEN

Sie können einen Ball auch anschneiden. Drücken Sie nach dem Abschluß des Balles die L- oder R-Taste

## ANSICHT ÄNDERN

Benutzen Sie SELECT um die Ansicht von Isometrisch auf Draufsicht (von oben) oder Vice-versa (von vorne).

## ANZEIGE

Während eines normalen Spiels ist die Anzeige nicht zu sehen, außer das Spiel wird unterbrochen.

Sie können jedoch die Anzeige Jederzeit mit der Taste Y auf

# Optionen

den Bildschirm bringen. Nochmaliges betätigen schaltet die Anzeige wieder aus. Zusätzlich wird ab und zu der Schiedsrichter oder ein Kommentator zu sehen sein, der nach einiger Zeit wieder verschwindet. Sollte er Sie jedoch gerade stören, weil Sie zum Beispiel im Angriff sind, so schalten sie den Störenfried mit Knopf Y aus.

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü haben Sie die Wahl zwischen Wettkampf, Optionen und Paßwort. Diese drei Menüpunkte bergen Untermenüs :

## OPTIONEN



Hier können Sie die Spiellänge, Iso-Kontrolle, Einblendungen, den Sound und die Paßwörter einstellen.

# Optionen

## SPIELLÄNGE

Dieser Menüpunkt erlaubt es Ihnen die Spiellänge ( 4,6,8 oder 10 Minuten ) einzustellen.

## ISO-KONTROLLE

Dieser Menüpunkt steuert Ihre isometrische Ansicht während des Spiels.

## SOUND

Benutzen Sie das Steuerkreuz um zwischen Musik & Effekte, nur Effekte, nur Musik oder nichts zu wählen.

## EINBLENDUNGEN

Dieser Menüpunkt steuert die Einblendung des Schiedsrichters oder Kommentators. Sie können wählen, ob die Informationen während des Spiels kurz oder lang sein sollen, wenn sie Alles, Nur Kommentar; Nur Schiedsrichter oder Nichts wählen.

# Paßwörter

Paßwörter erhalten Sie nach jedem Match oder Pokalspiel. Um zur Paßworteingabe zu gelangen, wählen Sie Paßwort im Hauptmenü.

Benutzen Sie das Steuerkreuz Ihres Pads um das Paßwort einzugeben. Betätigen Sie hierzu Knopf A oder R um einen Buchstaben vor, und die Knöpfe Y oder L um einen Buchstaben zurück zu gehen. Nach dem Sie das korrekte Paßwort eingegeben haben bestätigen Sie Ihre Eingabe mit START.

## WETTKÄMPFE

Die Wettkampfoption bietet Ihnen fünf verschiedene, frei wählbare Spielvarianten : Einzelspiel, Gegeneinander, Liga-Leiter, Liga, Europa-Cup. Benutzen Sie Ihr Pad um eine Funktion auszuwählen.

Spielen Sie ein einzelnes Spiel gegen Computer.

# Wettkämpfe

## GEGENEINANDER

Spielen Sie ein einzelnes Match gegen eine andere Person.

## LIGA-LEITER

Suchen Sie sich ein Team aus der ersten Liga und spielen Sie gegen alle anderen Erstligisten in aufsteigender Reihenfolge oder nach Spielstärke, bis Sie ein Spiel verlieren oder alles gewonnen haben.

## LIGA

Suchen Sie vier Teams aus und spielen einen Miniliga-Wettkampf. Jedes Team kann von Ihnen oder vom Computer gesteuert werden.. Zusätzlich können Sie die Anzahl der zu spielenden Runden und Punkten bestimmen.

## EUROPA-CUP

Suchen Sie sich ein Team aus und spielen Sie um den Europa-Cup.

# Wettkämpfe

## 1. RUNDE

Knockout mit 16 nichtgesetzten

Teams ( siehe unten )

Steau Bucharest	Galatasaray
Sparta Prag	IFK Göteborg
Silkeborg	Dynamo Kiev
Servette Geneva	Rangers
Maccabi Haifa	Hadjuk Split
Vac FC Samsung	Slovan Bratislava
AEK Athen	Austria Salzburg
Zykes Benefizia	Legia Warsan

## 2. RUNDE

Vier Mini-Ligen mit jeweils vier Teams (2 gesetzte + 2 ungesetzte). Die ersten beiden Plätze kommen in die nächste Runde.

## 3. RUNDE

Knockout ( Auswärtstore + Nachspielzeit + Elfmeterschießen )

## 4. RUNDE

Knockout ( siehe 3. Runde )

## 5. RUNDE

Finale ( Nachspielzeit + Elfmeterschießen )



# Taktiken



Hier wird die Formation und die Taktik eines Teams festgelegt. Dies sind die Funktionen im Taktikfenster, die man für jeden Spieler auswählen kann:

- Elfmeterschützen
- Defens. Freistoß
- Offens. Freistoß
- 1 auswechseln
- 2 auswechseln
- Torwart auswechseln

Du kannst dies während dem gesamten Spielverlauf ändern, indem Du einen Spieler wählst, in das Taktikfenster wechselt und dann die gewünschte Funktion anwählt. Benutze die Richtungstasten um den Pfeilcursor zu steuern und die A-, B-, X-, oder Y-Taste um die Auswahl zu treffen (Knopf oder Spieler usw.)

# Mannschaft

In jeder Spielunterbrechung kann man in das Taktikfenster seiner Mannschaft wechseln (um eine Auswechslung vorzunehmen oder die Aufstellungsformation zu verändern). Um dies zu bestätigen, drücke bitte die Y-Taste und die B-Taste gleichzeitig.

## MANNSCHAFT

Hier findest Du eine Auflistung aller verfügbaren Spieler, auf die Du im Spielverlauf zurückgreifen kannst (inkl. Auswechselspieler). Rechts neben dem Namen eines jeden Spielers ist die Markierung "<<" angebracht.

## AUFSTELLUNG

Das Aufstellungsfenster ist 11x9 Felder groß und besitzt ein größeres Torhüterfeld am oberen Rand. Jedes Feld steht für ein kleines Feld des Fußballspielfeldes.

# Aufstellung

Diese Felder sind in drei verschiedene Sektionen aufgeteilt, die durch die unterschiedlichen Grünschattierungen repräsentiert werden. Diese Sektionen sind (von oben nach unten) Verteidigung, Mittelfeld und Angriff. Auf der rechten Seite jeder Sektion befindet sich ein rotes Feld, in dem sich drei kleine Anweisungssymbole befinden. Wenn Du die "Rückennummer" des Spielers auf einem der drei Felder platzierst, werden die entsprechenden Spieler entweder der Verteidigung, dem Mittelfeld oder dem Angriff zugewiesen. Das Verschieben der Spielerposition entlang der Horizontalachse weist dem jeweiligen Spieler ein neues Aufgabengebiet im Spiel zu, während das Verschieben des Spielers in vertikale Richtung ihm je nach Bedeutung des Randsymbols eine neue Rolle zuteil werden lässt.

# Anweisungssymbole

## ANWEISUNGSSYMBOLS

Es gibt drei verschiedene Arten der Randsymbole: Defensives Gebiet, Mittelfeldbereich und Angriffssektion.

### DEFENSIVBEREICH (OBEN)



Die Standardverteidigungsposition gibt dem Spieler die Anweisung, sich während des gesamten Spiels hinten aufzuhalten.



Der Spieler soll beim Angriff von hinten nachrücken, um das Mittelfeld und die Stürmer zu stärken.



Ähnlich wie oben. Verteidigung rückt weit nach vorne. Die Verteidigung kann leicht in Unterzahl geraten, und ist somit nicht vor schnellen Konterangriffen geschützt. Wenn diese Spieler in der Verteidigung stehen, werden Sie immer wieder dorthin zurückkehren, wenn sie dort benötigt werden.

# Anweisungssymbole

## MITTELFELD



Weist den Mittelfeldspieler bei einem gegnerischen Angriff an, zurückzuweichen.



Standart Mittelfeldposition. Der Spieler steht beweglich im Mittelfeld, um Pässe zu spielen oder den Gegner abzufangen.



Weist den Spieler an, bei einem Angriff mit vor zu rücken.

## ANGRIFF



Weist den Stürmer an, nach hinten zu rücken, wenn Ihre Mannschaft verteidigt. Kann zu einem unterbesetzten Angriff führen.



Ähnlich wie oben. Angriff rückt aber nur bis zum Mittelfeld zurück.



Standart Angriffsposition. Die Angreifer warten auf Pässe von der Verteidigung oder des Mittelfelds.

# Bewegen der Spieler

## BEWEGEN DER SPIELER (FORMATION)

Sie können die Spieler innerhalb der Mannschaft umstellen. Um dies zu tun, klicken sie einfach die Nummer eines Spielers an, und anschließend die neue Position. So kann auch getauscht werden.

Vor dem Match, können Sie im Taktikbildschirm Ersatzspieler in die Mannschaft stellen.

Klicken Sie einen Ersatzspieler in der Ersatzspieler-Box an, und klicken Sie an die Stelle, an der er eingesetzt werden soll.

Der Spieler der dort stand, wechselt nun auf die Ersatzbank.

# Spielbildschirm

## SPIELBILDSCHIRM



Es gibt acht Knöpfe an der unteren rechten Seite des Bildschirms: Statistik, Beste Einstellung, Nächste Formation, Vorherige Formation, Rückzug, Angriff, Ansicht, Beenden.

## STATISTIK

Hier bekommen Sie Informationen über den momentan ausgewählten Spieler :

Schnelligkeit	Passen
Ausdauer	Foulen
Aggressivität	Intelligenz
Schußkraft	Fitness
Reaktion auf Schüsse ( nur bei Torhütern )	
Ball Kontrolle	Positionierung ( Torhüter )

# Beste Einstellung

## BESTE EINSTELLUNG

Drücken Sie diese Taste, damit der Computer Ihnen das Team herausucht, zu dem Ihre Einstellungen am besten passen. ( Kann nur vor dem Spiel ausgeführt werden )

## NÄCHSTE FORMATION

Es gibt eine Reihe vordefinierter Spielformationen. Sie können mit dieser Taste alle Formationen durchgehen.

## VORHERIGE FORMATION

Durchgehen der voreingestellten Formationen in umgekehrter Reihenfolge. Diese beiden Funktionen verändern nur die Mannschaftsformation, nicht die Mannschaft selbst.

## RÜCKZUG

All Spieler gehen eine Reihe zurück, verlassen aber nicht ihre Region ( Angriff, Mittelfeld, Verteidigung )

# Anhang

## ANGRIFF

Wie Rückzug nur Richtung gegnerisches Tor.

## ANSICHT

Diese Taste erlaubt Ihnen, die Formation und die Spieler des Gegners bei Matchbeginn zu sehen.

Sie können dies Funktion nur vor dem Spiel anwählen.

## BEENDEN

Benutzen Sie dies Taste, wenn sie alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit abgeschlossen haben.

## ANHANG

Programmierer - Andy Ware

Graphik - Neil Adamson

Getestet von OCEAN QA

© 1995 Ocean Europe Ltd.

All rights reserved.

# GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie"**, Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

- \* Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- \* Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

**IHR LAGUNA-TEAM**

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O	
Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?	Haben Sie das Spiel: (a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Name _____	Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der der Anlaß zum Kauf?
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?	<input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte
<input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers
<input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr	<input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen
<input type="checkbox"/> 1x im Quartal	<input type="checkbox"/> Verpackung
	<input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Str./Nr. \_\_\_\_\_ Name des gekauften Spieles: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Kaufdatum lt. Beleg: \_\_\_\_\_