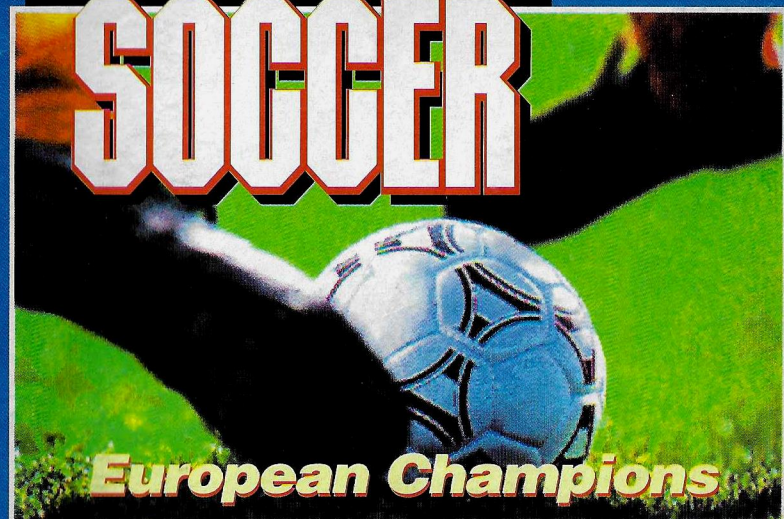


Sensible

SOCCER



European Champions

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



Sensible

SOFTWARE



Sony Music Entertainment (Germany) GmbH
Stephanstrasse 15, 6000 Frankfurt am Main 1, Germany

PRINTED IN JAPAN



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

Copyright 1992, 1993 Sensible Software
Veröffentlicht unter ausschließlicher Lizenz
für Sony Imagesoft Inc. von Renegade

LICENSED BY

Nintendo

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



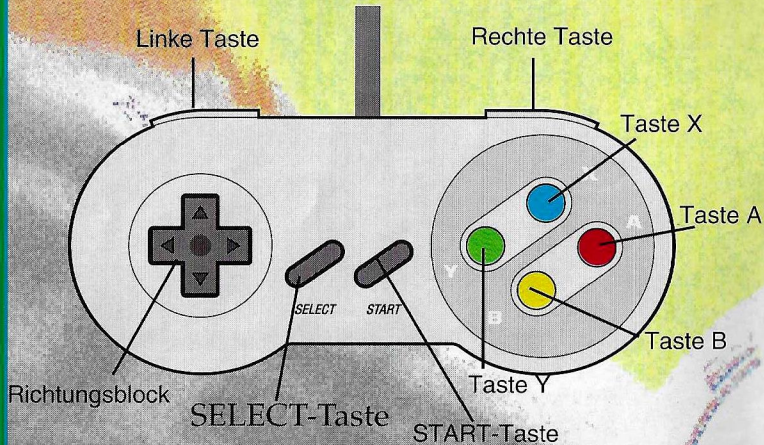
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE
DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT
GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER
AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND.
DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

Sensible SOCCER

PROGRAMMSTART

- 1.** Überprüfen Sie, ob der S.N.E.S.-Netzschalter sich in der Position AUS befindet.
- 2.** Legen Sie die Sensible-Soccer-Kassette wie gewohnt in den S.N.E.S. ein.
- 3.** Netzschalter auf EIN stellen.
- 4.** Die Titelanzeige Sensible Soccer erscheint einen Moment später.
- 5.** Drücken Sie eine beliebige Taste (außer SELECT) auf dem Kontrollblock um ins Hauptmenü zu gelangen.

SPIELSTEUERUNG



Sensible Soccer hat zwei verschiedene Spielumgebungen, *die Menüs* und das *Spielfeld*. Um das Menu zu benutzen werden die Richtungspfeile auf dem Steuerblock gedrückt, um die einzelnen Optionfelder zu markieren. Drücken Sie eine beliebige Taste (außer SELECT) auf dem Steuerblock, um die markierte Option auszuwählen. Die Steuerung der Spiele auf dem Feld wird im Abschnitt "Spielsteuerung" erläutert.

EINLEITUNG

Sensible Soccer ist ein *Fußballspiel* oder vielleicht besser eine *Fußballsimulation*. Fußball-Action bildet den Hauptbestandteil des Spiels, dessen Regeln unten kurz und knapp erläutert werden. Um das ganze Fußballgeschehen herum haben wir eine Vielzahl realer und erfundener Fußballwettbewerbe wie Pokal-, Liga- und Meisterschaftsspiele mit 64 europäischen Spitzenclubs sowie allen 34 europäischen Nationalmannschaften und mehr als 1250 Spielern gruppiert. Diese verschiedenen Spielmöglichkeiten sollen gute Unterhaltung bieten, denn wir meinen, daß Sensible Soccer die momentan realistischste und spielbarste Fußballsimulation überhaupt ist.

SPIELREGELN - FÜR DEN LAIEN ERKLÄRT

Hier nun die wichtigsten Grundregeln des Fußballspiels für den unbedarften Neuling.

- 1.** Zwei Mannschaften mit je 11 Spielern stehen sich gegenüber.
- 2.** Jede Mannschaft hat einen Tormann, der normalerweise vor seinem Tor steht und dunkelgrüne Spielbekleidung trägt. Nur der Tormann darf den Ball mit den Händen berühren. Da heißt es anpassen.
- 3.** Die Mannschaften spielen jeweils in Richtung auf das Tor der Gegenmannschaft, und das Spielziel besteht darin, den Ball im Tor bzw. Netz unterzubringen, vor dem der Torwart der anderen Mannschaft steht. Wenn Sie den Ball im Tor plazieren können, dann hat Ihre Mannschaft ein Tor erzielt.
- 4.** Nach 45 min ist Halbzeit. Die Torwarte wechseln die Tore, und die Mannschaften spielen nun in entgegengesetzter Richtung.
- 5.** Nach 90 min ist das Spiel zu Ende, und die Mannschaft mit den meisten Toren hat gewonnen.

Klasse! Haben beide Mannschaften nach Ablauf der 90 min gleich viel Tore erreicht, so handelt es sich um ein Unentschieden.

- 6.** Bei einem Unentschieden nach 90 min kommt es zur Verlängerung, in der weitere 30 min in zwei Halbzeiten gespielt werden. Es gewinnt die Mannschaft, die in der Verlängerung mehr Tore erzielt. Doch...
- 7.** Das Spiel wird durch Elfmeterschießen entschieden, wenn es nach Ablauf der Verlängerung immer noch unentschieden steht bzw. wenn nach Ablauf der regulären Spielzeit keine Verlängerung vorgesehen ist.
- 8.** Beim Elfmeterschießen handelt es sich um eine Serie von Elfmern. Beim Elfmeter wird der Ball am Elfmeterpunkt (Punkt in der Mitte des markierten großen Rechtecks vor dem Tor) bereitgelegt, und dann schießt jeweils ein Spieler auf das Tor, in dem der Torwart der anderen Mannschaft steht. Dabei wechseln sich die Seiten solange ab, bis 5 Elfmeter pro Mannschaft getreten wurden. Gewonnen hat die Mannschaft mit den

meisten Toren. Haben beide Mannschaften nach den ersten 5 Elfm Metern die gleiche Torzahl erreicht, folgt ein K.O.-Elfmeterschießen. Dabei führt ein Spieler jeder Mannschaft je einen Elfmeter aus. Erzielt eine Mannschaft ein Tor und die andere nicht, so steht der Sieger sofort fest. Erzielen beide ein Tor oder beide kein Tor, wird der Ablauf wiederholt, bis der Sieger ermittelt ist.

9. Das Spiel beginnt mit dem Anstoß einer Mannschaft vom Anstoßpunkt (Punkt in der Spielfeldmitte). Beide Mannschaften spielen dann den Ball, bis eine der fünf folgenden Möglichkeiten eintritt.

a. Der Ball verläßt das Spielfeld über die Seitenlinie, und es folgt ein Einwurf. In diesem Fall nimmt ein Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, den Ball auf und wirft ihn von dem Punkt wieder ins Spielfeld, an dem der Ball die Seitenlinie passiert hat. Daraufhin geht das Spiel weiter.

b. Der Ball verläßt das Spielfeld über die Torlinie. In diesem Fall führt die Gegenmannschaft einen

Eckball aus, wenn der Torwart oder ein anderer Spieler den Ball vorher berührt haben. Zum Eckball wird der Ball an der Ecke des markierten Viertelkreises auf der Seite vom Tor aus abgelegt, wo der Ball die Torlinie passiert hat. Zum Weiterspiel erfolgt ein Abstoß vor dem Tor durch einen Spieler.

c. Der Ball verläßt das Spielfeld über die Grundlinie und wurde vorher zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt. In diesem Fall erhält die verteidigende Mannschaft einen Freistoß vom Tor (meist vom Tormann ausgeführt) zugesprochen, und der Ball wird an der Ecke des markierten Torraums (das kleine markierte Rechteck unmittelbar vor dem Tor) bereitgelegt, die näher zu der Stelle liegt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat. Dann wird der Ball kraftvoll getreten.

d. Wenn der Spieler einer Mannschaft einen Spieler der anderen Mannschaft anstelle des Balls tritt, so handelt es sich um ein **Foul**. Bei einem Foul wird das Spiel unterbrochen, und der gefoulte Spieler erhält einen **Freistoß**. Der

SPIELSTEUERUNG

Ball wird an der Stelle bereitgelegt, an der das Foul passiert ist, und der gefoulte Spieler oder ein anderer Spieler seiner Mannschaft führt den Freistoß aus. Geschieht das Foul jedoch im Strafraum (dem großen markierten Rechteck vor dem Tor) gegenüber einem angreifenden Spieler, so wird dem gefoulten Spieler ein **Elfmeter** zugesprochen, s. Regel 8, (nicht zu verwechseln mit dem Elfmeterschießen). Nach Ausführung des Elfmeters geht das Spiel normal weiter.

- e. Eine Mannschaft erzielt ein Tor. In diesem Fall wird der Ball am Anstoßpunkt in der Spielfeldmitte bereitgelegt, und die Mannschaft, die das Tor hinnehmen mußte, hat Anstoß.
- 10. Bei allen unter Punkt 9 genannten Spielunterbrechungen kann eine **Auswechslung** vorgenommen werden. Dabei kommt für einen das Feld verlassenden Spieler ein Auswechselspieler von der Bank auf das Spielfeld. Pro Spiel und Mannschaft sind 2 Auswechslungen möglich.
- 11. In diesem Spiel gibt es kein Abseits.

Während des Spiels kann zu einer bestimmten Zeit jeweils nur ein Spieler Ihrer Mannschaft gesteuert werden. Dieser Spieler ist an der weißen Nummer über dem Kopf zu erkennen. Ist der gesteuerte Spieler zu weit vom Ball entfernt oder hat er aus irgendeinem Grund den Stand verloren, geht die Steuerung zu einem anderen Spieler über.

Steuerung ohne Ball

Diese Steuerarten sind nur möglich, wenn der gesteuerte Spieler nicht in Ballbesitz ist.

Laufen

Um dem Spieler die Richtung zu geben, brauchen Sie ihn nur mit dem Controller in die gewünschte Laufrichtung zu bewegen. Ein laufender Spieler kann den Ball einem in Ballbesitz befindlichen Gegner abnehmen.

Gleittacklings

Beim Laufen ohne Ball kann ein Tackling in Richtung Ball bzw. Gegner ausgeführt werden, indem die **Tasten**

Y, X, B oder A gedrückt werden. Daraufhin gleitet der Spieler in Laufrichtung. Während des Tacklings kann der Spieler den Ball im Kontaktmoment zusätzlich in eine andere als seine Bewegungsrichtung ablenken. Dazu müssen Sie den Controller schon während des Tacklings und VOR dem Ballkontakt in die entsprechende Richtung bewegen. Das erfordert einige Übung.

Kopfball

Wenn der Ball in der Luft ist und Sie wie beim Tackling die **Tasten Y, X, B oder A** drücken, versucht der gesteuerte Spieler, einen Kopfball auszuführen. Kopfbälle können in gleicher Weise wie Tacklings in andere Richtungen gelenkt werden. Dabei muß die Bewegung mit dem Controller VOR dem Ballkontakt erfolgen.

Steuerung bei Ballbesitz

Diese Steuerfunktionen sind nur möglich, wenn sich Ihr Spieler in direktem Ballbesitz befindet. Die weiter unten aufgeführten Steuerungsmethoden können durch Änderung des Schwierigkeitsgrades im Menü "Optionen" individuell eingestellt werden.

Dribbling

Während der Ball geführt wird, bewegen Sie ihn einfach mit dem Controller in die gewünschte Dribbelrichtung. Dabei werden Sie feststellen, daß es mit wachsender Geschwindigkeit dem Spieler immer schwerer fällt, bei Richtungswechsel den Ball unter Kontrolle zu halten. Auch hier macht wieder Übung den Meister.

Dribbling kann durch Ändern des Schwierigkeitsgrades im Menü "Optionen" variiert werden.

Paß

Wenn Ihr Spieler in Ballbesitz ist, und Sie während der Bewegung mit dem Controller die **Taste B** drücken, wird der am Boden befindliche Ball in die Bewegungsrichtung des Spielers gespielt. Befindet sich in der ungefähren Laufrichtung des gesteuerten Spielers ein anderer Spieler, und ist die Entfernung für einen Paß geeignet, so wird der Ball direkt zu diesem Spieler gespielt.

Kicken

Um den Ball normal zu kicken, müssen der Controller in die gewünschte Richtung bewegt und dabei die

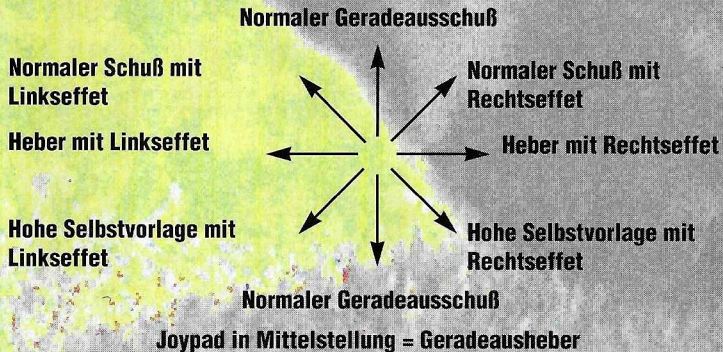
Tasten Y und A fest gedrückt werden. Wenn eine der Tasten *schnell gedrückt* wird, wird ein Paß ausgeführt.

Heber und Effetbälle

Wird der Ball nicht gepaßt, sondern *gekickt*, kann er verschieden stark *angehoben* und mit verschieden starkem *Effet* gespielt werden. Dazu muß der Controller nach dem Drücken der **Taste Y oder A** in kürzester Zeit entsprechend bewegt werden. Dabei ist es NICHT notwendig, vorher die Taste loszulassen.

Tabelle für Heber und Effetbälle

Wenn ein Spieler in Richtung des gegnerischen Tors läuft, kann sein Schuß folgendermaßen gesteuert werden: Je schneller der Effet gesteuert wird, desto stärker wird der Ball angeschnitten.



Schießen(Taste X)

Es kann sowohl die Taste für Paß als auch die Taste für Kick eingesetzt werden. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad kann auch die Taste SCHIESSEN verwendet werden, um ein Tor zu erzielen. Näheres siehe Optionen. Die Taste SCHIESSEN hat mehrere Funktionen:

Beim **Angriff** schießt der Spieler auf das Tor. Während der Ball in der Luft ist, gleitet der Spieler zum Tor hin. Wenn der Spieler in der Nähe des Balls ist, gleitet er näher und schießt ihn zum Tor.

In der **Verteidigung** läuft der Spieler dem Ball entgegen, um ihn abzufangen. Wenn der Ball in der Luft ist, führt der Spieler einen Kopfball aus. Wenn der Spieler in der Nähe des Balls ist, gleitet er dazwischen und fängt ihn ab.

Freistoß

Alle Freistöße und Einwürfe werden wie normale Schüsse oder Pässe gesteuert. Jedoch ist es nicht möglich, nicht erlaubte oder unlogische Winkel für den Stoß bzw. Einwurf zu wählen.

Tormann

Die Torleute werden immer vom Programm gesteuert, außer wenn sie den Ball halten oder einen Schuß abwehren. Sie können dann nur den Ball aus dem Torraum schießen.

Die Auswechselbank

Die Auswechselbank kann jederzeit während des Spiels aufgerufen werden, wenn der Ball entweder aus dem Spiel ist, ein Freistoß gegeben wird oder vor Beginn einer Halbzeit. Um die Bank aufzurufen, wird die linke oder rechte Taste auf der Außenseite des Controllers angetippt. Aber das geht, wie gesagt, NUR, wenn der Ball entweder aus dem Spiel ist, ein Freistoß gegeben wird oder vor Beginn einer Halbzeit.

Trainer

Um den Trainer oder Auswechselspieler zu wählen, wird der Zeiger auf der Bank hin und her bewegt. Die Wahl wird durch Drücken der **Taste Y oder A** bestätigt.

Der Trainer trägt einen braunen Mantel, und mit ihm können Sie die aktuelle Mannschaftsformation auf dem Feld ändern. Wenn der Trainer gewählt ist, bewegen Sie mit dem Richtungsanzeiger den Zeiger auf dem Trainermenü, um die neue Formation zu wählen. Die Wahl wird durch Drücken der **Taste Y oder A** bestätigt.

Auswechselspieler

Von den Auswechselspielern auf der Bank können insgesamt zwei zu jeder Zeit während eines Spiels eingewechselt werden. Wenn ein Auswechselspieler gewählt wird, steht dieser auf und das Auswechselmenü erscheint, in dem Sie den Spieler wählen, der das Feld verlassen soll. Ist dieser Spieler gewählt, läuft er vom Spielfeld, und der gewählte Auswechselspieler läuft dafür aufs Feld.

Um die Auswechselbank und die Menüs Trainer / Auswechselfpieler zu verlassen, muß der Joystick nach links oder rechts bewegt werden.

Replay

Um die letzten 5 Sekunden oder einen ähnlichen Zeitraum zu wiederholen wird, die SELECT-Taste während des Spiels gedrückt. Ein großes R erscheint in einer Bildschirmecke und zeigt die Wiederholung an. Wenn das Replay beendet ist, geht das Spiel seinen normalen Gang.

Pause

Um das Spiel bei laufendem Match zu unterbrechen, wird die START-Taste gedrückt. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie die START-Taste erneut.

Abbrechen

Ein Spiel kann abgebrochen werden, indem nach der Pause die SELECT-Taste gedrückt wird. Es erscheint die Option WEITER oder ABBRECHEN. **Taste A** oder **B**

entscheidet die Auswahl. Mit ABBRECHEN wird das Match verlassen. In einem Cup oder einer Liga ergibt dies automatisch eine Entscheidung 5-0 gegen Sie.

DIE MENÜS

Es gibt vier verschiedene Menükategorien: Nationalteams, Clubteams, eigene Teams und Optionen. Um zu beginnen drücken Sie den Richtungsanzeiger, bis das betreffende Feld markiert ist (blinkt). Dann drücken Sie eine beliebige Taste auf dem Steuerblock (außer SELECT).

Optionen

Batterie-Ram zurücksetzen: Löscht alle gespeicherten Spiele, die begonnen wurden.

Spieldauer: Die reale Spieldauer kann auf entweder 3, 5, 7 oder 10 min eingestellt werden

Menümusik: Musik während der Menüdarstellung ein/aus

Spielmusik: Musik während des Matches ein/aus.

Saisonwetter: Der Zustand des Spielfelds kann auf zweierlei Weise gewählt werden. Mit 'Feldart (Zustand des Spielfelds) können Sie direkt wählen, ob das Spielfeld vereist, naß, weich, schlammig, normal, trocken, hart oder zufällig in einem dieser sieben Zustände sein soll. Mit 'Saisonwetter' können Sie im wesentlichen den Einfluß des Wetters auf Spiel, Liga oder Cup simulieren. Dabei ist jedem Monat ein typisches Wetter zugeordnet. Beispielsweise ist bei einem im Juli ausgetragenen Freundschaftsspiel die Wahrscheinlichkeit nur gering, daß das Spielfeld schlammig ist, während das Spielfeld mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit trocken sein wird. Für Pokal- und Ligawettbewerbe wird mit der Wahl des Monats gleichzeitig der Saisonbeginn festgelegt. Eine Ligasaison dauert acht Monate, und die Spiele sind gleichmäßig über diese acht Monate verteilt. Pokalrunden werden jeweils in einem Monat ausgetragen, und demzufolge findet bei einem im Juli beginnenden dreirundigen Pokalwettbewerb das Finale im September statt. Bei Runden mit Hin- und Rückspiel werden beide Spiele im gleichen Monat ausgetragen.

Schwierigkeitsgrad: Es gibt drei Einstellungen - Anfänger, Normal und Experte. Ein Wechsel des Schwierigkeitsgrades beeinflußt die Steuerung während des Matches. Neulinge sollten die Einstellung auf Anfänger belassen. Diese Stufe erlaubt dribbeln mit dem Ball und schnelle Wendungen, ohne daß der Spieler die Kontrolle verliert. Die genauen Unterschiede sind wie folgt:

Anfänger: Der Computer ist auf seiner einfachsten Stufe. Jeder Spieler kann leicht mit dem Ball dribbeln, und der Ball bleibt auch bei schnellen Richtungsänderungen beim Spieler. Die Taste SCHIESSEN wird ebenfalls eingesetzt. Wenn diese Taste in der Nähe des Tors gedrückt wird, erzielt der Spieler automatisch ein Tor.

Normal: Der Computer spielt auf normaler Stufe. Das einfache Dribbeln ist noch eingeschaltet. Nur Spieler mit dem STERN können SCHIESSEN.

Experte: Der Computer spielt auf auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Nur Spieler mit dem Stern können das einfache Dribbeln und SCHIESSEN Einsetzen.

(Bei Spielern ohne Stern funktioniert die Taste SCHIESSEN wie die Taste Kicken).

Sprachen: Wahlweise Englisch, Deutsch, Französisch oder Italienisch.

Wählen Sie **Nationalteams** aus dem Hauptmenu A. Ein neuer Bildschirm mit Optionen wird angezeigt.

Freundschaftsspiel

Dabei handelt es sich um ein einzelnes Spiel zwischen zwei Spielern oder zwischen dem Spieler und dem Computerprogramm (es besteht auch die Möglichkeit, sich das Spiel zwischen zwei vom Programm gesteuerten Mannschaften anzusehen).

Der gewünschte Zustand des Spielfelds und das Saisonwetter sollten zuerst gewählt werden, indem die verfügbaren Optionen mit einer beliebigen Taste (außer der SELECT-Taste) aufgerufen werden.

Danach müssen die Mannschaften der Spieler mit der Option **Wählen** gewählt werden. Auf der

Mannschaftenliste müssen zwei Mannschaften von den roten Computer-Mannschaften oder den blauen Spielermannschaften markiert werden. Um ein Team zu wählen, muß es einmal gewählt werden, damit es rot wird (Computer-Team), und ein zweites Mal, damit es blau wird. Ehe das Spiel fortgesetzt werden kann, müssen zwei Mannschaften gewählt und diese Wahl mit **OK** bestätigt werden. Wenn die Mannschaften gewählt sind, müssen Sie **Match spiel.** wählen (siehe auch *Taktiken vor dem Spiel*, unten).

Nach jedem Freundschaftsspiel gibt es die Option, das gleiche Spiel nochmals zu spielen oder zum Hauptmenü zurückzukehren.

POKAL

Bei Pokalwettbewerben handelt es sich im wesentlichen um ein K.O.-System für 2 bis 64 verschiedene Mannschaften. Dabei bleiben immer nur die Siegermannschaften im Wettbewerb, während die Verlierer ausscheiden, bis schließlich nur zwei

Mannschaften übrig sind, die im Pokal-Finale aufeinandertreffen. Der Sieger erhält den Pokal, Ruhm und Ehre.

Es gibt Optionen, um den Zustand des Spielfelds und das Wetter, die Zahl der teilnehmenden Mannschaften und der Runden sowie die Möglichkeit von Verlängerungen und/oder Elfmeterschießen auf den verschiedenen Stufen eines Wettbewerbs zu wählen.

Steht ein Spiel nach 90 min unentschieden, folgt eine Verlängerung, wenn diese Option für die betreffende Runde mit **Ja** gewählt worden ist. Eine Verlängerung gibt es auch, wenn **`If Replay`** (Wiederholung?) gewählt wurde, und das Spiel ein Wiederholungsspiel ist. Wurde **Nein** gewählt, gibt es keine Verlängerung.

In gleicher Weise wie Verlängerungen werden auch Elfmeterschießen gewählt. Sollten allerdings beide Möglichkeiten gewählt worden sein, findet das Elfmeterschießen immer nach der Verlängerung statt.

Wird ein Wettbewerb auf irgendeiner Stufe mit Hin- und Rückspiel ausgetragen, fällt die Entscheidung, indem die erzielten Tore zu einem Gesamtwert zusammengezählt werden. Sieger ist, wer in beiden Spielen die meisten Tore erzielt hat. Ergibt sich beim Zusammenzählen Gleichstand, und ist bei der

Auswärtstore-Regel **Ja** gewählt worden, so ist die Mannschaft Sieger, die die meisten Auswärtstore erzielt hat. Sollte auch unter Beachtung dieser Regel ein Gleichstand zustandekommen, findet unmittelbar nach den 90 min des zweiten Spiels eine Verlängerung bzw. ein Elfmeterschießen statt.

Bei Wettbewerben mit Hin- und Rückspiel oder mit nur einem Spiel, die unentschieden enden, und für die keine Verlängerung bzw. kein Elfmeterschießen vorgesehen ist, bzw. die nach Verlängerung immer noch unentschieden stehen, während ein Elfmeterschießen nicht vorgesehen ist, findet ein Wiederholungsspiel (nur ein Spiel) statt, um den Sieger zu ermitteln.

Pokalmenü

Alle Optionen auf dem **Pokalmenü** können mit jeder beliebigen Taste (außer SELECT) aufgerufen und gewählt werden.

Anschließend werden die Mannschaften für den Pokalwettbewerb mit der blauen Option 'Wählen in gleicher Weise wie die Mannschaften für **Freund.Sp.** (Freundschaftsspiele) gewählt. Es können bis zu 64 Mannschaften auf einmal gewählt werden, und wenn es gewünscht wird, können alle 64

LIGA

Mannschaften von Spielern gesteuert werden.

Wenn Sie mit allen gewählten Optionen zufrieden sind, wählen Sie **Cup Spiel** (Pokal spielen), um den Wettbewerb zu beginnen.

In der Folge der Pokalrunden selbst müssen Sie immer **Match Spiel** und anschließend 'Next Match' wählen, um das nächste Match in der Folge spielen zu können.

Die Spiele zwischen programmgesteuerten Mannschaften werden zwischen den Spielen mit einem oder mit zwei Spielern berechnet bzw. ausgetragen. Bei allen Spielen mit Spieler-Mannschaften erscheint die Bildschirmseite **'Pre-Match Tactics'** (Besetzung der Positionen vor dem Spiel).

Benutzen Sie die roten Pfeile seitlich von der Tabelle, um die Ergebnisse einer Runde (Unentschieden/Sieg) zu rollen.

Ein Pokalwettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokalwettbewerb mit der Cup- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

In einer Liga treffen 2 bis 20 Mannschaften nacheinander solange aufeinander, bis sie, je nach Wahl, 1-10mal gegeneinander gespielt haben. Die Ergebnisse werden nach den folgenden Kriterien in einer Tabelle zusammengefaßt: 2 bzw. 3 Punkte für einen Sieg; 1 Punkt für ein Unentschieden; 0 Punkte für eine Niederlage

Liga-Sieger ist die Mannschaft, die nach Absolvierung aller Spiele die meisten Punkte erreicht hat.

Mit jeder beliebigen Taste (außer der SELECT-Taste) können im Liga-Menü **die Zahl der Teams, 1/2 Spiele gegen eine bestimmte Mannschaft, die Punkte für den Sieg, Saisonsstart und Feldart** gewählt werden.

Mit Hilfe des Feldes 'Feldart' Liga-Teams wählen können Sie die Liga-Mannschaften auf die gleiche Weise wählen wie **Freundschaftsspiele** und b, siehe oben, *bevor* Sie **Liga spielen** wählen.

Während der Spielfolge in einem Wettbewerb können Sie **Matchspiele** und anschließend **Näch. Match**

wählen, wie bei der Option **Cup**, oben.

Die Ergebnisse werden nach jeder Spielrunde in der Tabelle berücksichtigt.

Ein Liga-Wettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokal-Wettbewerb mit der League- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

Spezialwettbewerbe

Damit sich die Spieler schnell in Pokal- und Ligawettbewerben zurechtfinden, bietet die Option 'Specials' verschiedene, bereits vorbereitete Pokal- und Ligawettbewerbe für die unterschiedlichen Datensets an (International, Club oder Custom).

Die verfügbaren Specials sind von den aktuell geladenen Daten abhängig.

Wenn '**Club**'-Teams geladen sind, haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten

EUFA Cup mit 64 Mannschaften, Hin- und Rückspiel plus Auswärtstore-Regel in allen Runden, einschließlich der Endrunde.

Euro Superliga mit zwanzig Mannschaften, die jew-

eils zweimal aufeinander treffen, und zwei Punkten pro Sieg.

Pokalsieger und **Euro-Cup** mit je 32 Mannschaften, einem Hinspielfinale und einem Hin- und Rückspiel mit Auswärtstoren für alle anderen Runden.

Wenn '**Nationalteams**' geladen sind, gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

Die Welt Cup-Qualif. Spiele Gruppe 1 - 6 sind 6 Miniliga-Tabellen mit verschiedenen Teams. Sie spielen innerhalb der Gruppe zwei Mal gegeneinander (Auswärts und Heimspiel). Danach qualifizieren sich die beiden besten Teams. Wenn diese Option markiert erscheint, den Controller links oder rechts drücken und die Mannschaften auswählen.

Der Maastricht-Cup ist ein Cup der 32 Teams erfaßt. Es sind 5 Runden zu spielen. Bei einem Unentschieden wird verlängert. Wenn es dann immer noch unentschieden steht, gibt es ein Wiederholungsspiel.

Nationenliga mit sechzehn Mannschaften, die je einmal aufeinandertreffen, und zwei Punkten pro Sieg.

Europa-Meisterschaft mit acht Mannschaften in zwei Unterligen zu je vier Mannschaften. In der ersten

Phase des Wettbewerbs treffen die Mannschaften in den Unterligen jeweils einmal aufeinander. Wenn alle Spiele in den Unterligen beendet sind, scheidet die Dritten und Vierten beider Gruppen aus, während die Gruppensieger im Halbfinale jeweils auf den Zweiten der anderen Gruppe treffen. Die Sieger der Halbfinalspiele treffen dann im Finale aufeinander.

Wenn **eigene Teams** geladen sind, haben Sie die Wahl zwischen:

Trostliga, eine Liga mit 8 Teams, bei dem jedes Team einmal gegen jedes andere Team spielt

Versagerturnier, ein Wettkampf mit 16 Teams. Jede Runde besteht aus einem Hin- und Rückspiel, wobei der Sieger durch die Gesamtzahl der Tore in beiden Spielen bestimmt wird. Bei Gesamtgleichstand am Ende des Rückspiels wird eine Verlängerung gespielt. Wenn der Torestand dann immer noch gleich ist, wird durch Elfmeterschießen entschieden.

Ei-Cup mit 64 Mannschaften ohne Rückspiel, ausgenommen das Halbfinale und Finale.

Hühner-Liga mit zwei Mannschaften, die fünfmal aufeinandertreffen, mit drei Punkten pro Sieg.

Bei allen Spezialwettbewerben gibt es keine Begrenzung für die Zahl der vom (von den) Spieler(n) gesteuerten Mannschaften, doch sollte/n der/die Spieler mindestens eine Mannschaft als Spieler-Mannschaft wählen, wenn er/sie bei dem jeweiligen Wettbewerb mitspielen will/wollen.

GESPEICHERTE SPIELE

Die nächste Option lautet entweder - Kein Spiel gespeichert - oder `Weiter...`-, gefolgt vom Namen des Turniers, das zuletzt im Batterie Ram gespeichert wurde. Diese Option bei einem gespeichertem Spiel ermöglicht die Fortsetzung in einer Liga oder einem Match. Gespeicherte Spiele werden automatisch im Batterie-Ram für sie gespeichert. Bis zu drei können gleichzeitig sein (eines pro Team-Datenart, z. B. National, Club oder Eigene).

Besetzung der Positionen vor dem Spiel

Vor jedem Spiel kann jeder Spieler die taktische Aufstellung seiner Mannschaft ändern.

Die Aufstellung kann geändert werden, indem ein grauer Kasten mit der gewünschten Aufstellung von den insgesamt acht Möglichkeiten gewählt wird. Diese sind 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, voller Angriff und volle Verteidigung.

Auswechselspieler sind in der Spielerliste markiert. Um die Spieler auf dem Feld in eine andere Position zu bringen oder um einen Auswechselspieler für einen Spieler der Anfangsaufstellung einzuwechseln, müssen Sie den Namen des Spielers, mit dem eine Änderung vorgenommen werden soll, in der Liste unten links auf dem Bildschirm und danach seine neue Position in der Aufstellung wählen. Die Spieler erhalten automatisch die ihrer neuen Position entsprechende Rückennummer.

Wenn ein Spieler an einer anderen Stelle eingesetzt wird (z. B. ein Stürmer als Verteidiger), dann werden Name und Position auf dem Aufstellungsdiagramm rot dargestellt.

Die wahrscheinliche Aufstellung der gegnerischen Mannschaft für das aktuelle Spiel kann eingesehen werden, wenn **Gegn. zeigen** gewählt wird. Beenden mit einer beliebigen Taste (außer SELECT).

Wenn der Spieler mit der Aufstellung seiner Mannschaft zufrieden ist, muß **Spielen** mit dem Controller gewählt werden, mit dem das Spiel gesteuert werden soll.

Spielen zwei Spieler gegeneinander, können sie beide ihre Mannschaftsaufstellung nacheinander ändern, ehe das Spiel beginnt.

Und dann kann der Spaß losgehen, "Bingo Bongo"!

Copyright 1992, 1993 Sensible Software

Veröffentlicht unter ausschließlicher Lizenz für Sony Imagesoft Inc. von Renegade
Zusätze zum S.N.E.S.-Handbuch von Richard Hewison.

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Imagesoft das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Imagesoft-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWARE-PRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBE-TRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HER-VORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen lan-desüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.