

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, 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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die SOCCER SHOOTOUT* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
*SOCCER SHOOTOUT IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.
©1994 EPOCH CO., LTD.
SHOGAKUKAN PRODUCTION CO., LTD.
LICENSED FROM CAPCOM CO., LTD. TO NINTENDO CO., LTD.

INHALTSVERZEICHNIS

Soccer Shootout	4
Controller-Funktionen	5
Vor Spielbeginn	9
Optionsmenü	10
Exhibition	12
Main Game	14
Paßwörter	16
All-Stars	17
Penalty Kicks (PK)/ Elfmeterschießen	18
Indoor Soccer/ Hallenfußball	19
Training	20
Steuern der Spieler	21
Multi-Player-Match/ Mehr-Spieler-Match	26
Auswählen einer Strategie	27
Spieler auswechseln	29
Fouls	30
Tips zum Spiel	31
Mannschaftstabelle und Rang	32



SOCCER SHOOTOUT

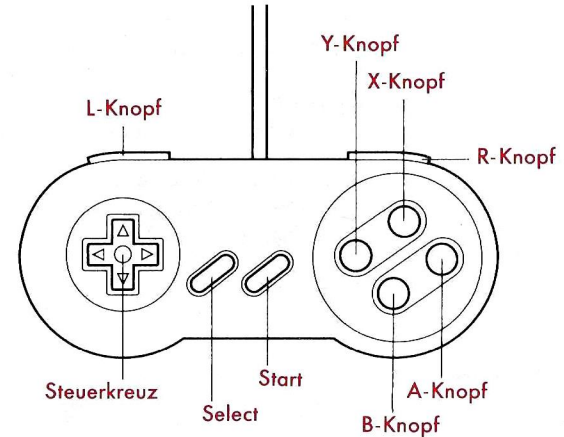
Die Gesänge und Zurufe beginnen bereits, bevor die Mannschaften auf dem Rasen stehen. Bunte Flaggen werden geschwenkt und Konfetti wird geworfen, als die nahezu 100.000 Fans das Stadion stürmen, um ihre Mannschaft während der Meisterschaft anzufeuern. Die Luft knistert vor Erwartung der kommenden Spiele auf dem Rasen.

Es gibt nichts Ehrfurchteinflößenderes in der Welt des Sports, als zu sehen, wie ein wundervoller Doppelpaß in den Elfmeterraum gespielt wird oder wie ein Außenstürmer einen geschickten Querpaß auf den Kopf eines Mitspielers kickt. Fußball, das bedeutet: tausende begeisterter Fans, blindes Verständnis unter den Spielern, aufregende Ballführung und die Fußbälle im Netz. Fußball ist der populärste internationale Sport und kann sich durchaus mit olympischen Ereignissen messen.

Nun wird es Zeit zu spielen. Zwölf der besten Fußballnationen sind eingetroffen, um sich ein heißes Turnier zu liefern. Die Spieler, die Trainer und die Fans haben alle ein gemeinsames Ziel: Siegreich zu sein, nachdem der Abpfiff ertönt. Also, zieht Eure Fußballschuhe an, geht raus auf's Feld und wärmt Euch auf, denn gleich beginnt das große Soccer Shootout!

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Diese schnelle Einführung ist Euch hilfreich, wenn Ihr das Spiel gleich beginnt. Eingehendere Erklärungen über die Steuerung Eurer Spieler findet Ihr auf den Seiten 21–25.



ANSTOSS

A oder B Schuß

OHNE BALL

A Abwehrender Schuß
Kopfball (siehe „Ball in der Luft“)

B Rutsch-Angriff
tiefer Kopfball/tiefer Kick/Fallrückzieher
(siehe „Ball in der Luft“)

Y Schulter Attacke



CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTS.

MIT DEM BALL

Steuerkreuz	Bewegen des Spielers mit dem Ball; verändern der Schußrichtung
A	Defensiver Befreiungsschlag/ offensiver Querpaß
B	Langer Paß Schneller Schuß (in Tornähe)
X	Defensiver Befreiungsschlag Langer Paß (in der offensiven Hälfte) Weiter Schuß (in Tornähe)
Y	Kurzer Paß

BALL IN DER LUFT

A	Kopfball (in Steuerkreuzrichtung)
B	Tiefer Kopfball/ Schuß (von der Position abhängig)

TORHÜTER

Steuerkreuz	Ändern der Richtung eines Schusses
Steuerkreuz vor und A	Langer Abschlag
A	Mittelstarker Abschlag
B	Kurzer Abschlag

CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTS.

ECKE/EINWURF

Steuerkreuz	Ändern der Richtung des Schusses/Wurfes
A	Schuß/Wurf

FREISTOSS

Steuerkreuz	Ändern der Richtung des Schusses
A	Langer Schuß
B	Langer Paß
Y	Kurzer Paß

TORSCHUSS

Steuerkreuz	Ändern der Richtung des Schusses
A wiederholt gedrückt	Langer Schuß
A einmal gedrückt	Mittellanger Schuß

ELFMETER

Steuerkreuz	Ändern der Richtung des Schusses
A	Schießen



CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTS.

ELFMETERSCHIESSEN

Steuern der Spielfigur

Steuerkreuz	Ändern der Richtung des Schusses
Steuerkreuz + X	Täuschen des Torhüters vor dem Schuß
A	Harter Schuß
B	Mittelharter Schuß
Y	Weicher Schuß

STEUERN DES TORHÜTERS

Steuerkreuz	Wählen der Richtung des Sprungs
A oder B	Ball fangen



VOR SPIELBEGINN

1. Lege die Soccer Shootout-Kassette in das Super Nintendo ein.
Schalte nun Dein Gerät ein.

2. Drücke den Start-Knopf, um in den Options-Bildschirm zu gelangen.
Benutze das Steuerkreuz, um eine Option anzuwählen und drücke dann
den A- oder Start-Knopf. Auf den nächsten Seiten dieser Anleitung wirst
Du ausführliche Informationen zu den einzelnen Optionen bekommen.



OPTIONSMENÜ

Diese Erklärungen sollen Euch einen kleinen Einblick in die verschiedenen Spielmöglichkeiten von Soccer Shootout geben. Jede einzelne Option wird noch einmal ausführlich auf den folgenden Seiten beschrieben.

EXHIBITION

Im Exhibition-Modus kannst Du alleine gegen den Computer oder mit bis zu vier Spielern, mit einem Vier-Spieler-Adapter (siehe Seite 12–13) für das Super Nintendo, spielen. Um Strategien zu lernen und ein Spiel zu beobachten, kannst Du den Computer gegen den Computer (CP. vs. CP.) spielen lassen.

MAIN GAME

Dieser Modus erlaubt es Euch, eine der 12 Mannschaften auszuwählen und eine Saison gegen den Computer zu spielen, die über 22 bzw. 44 Spiele geht. Ihr könnt ein 1-Spieler- oder ein 2-Spieler-Team erstellen, wobei das Maximum vier 1-Spieler- und zwei 2-Spieler-Teams ist. Auch eine Kombination aus einem 1-Spieler- und einem 2-Spieler-Team ist möglich. Weiteres hierzu auf den Seiten 14–15.

ALL STARS

In Soccer Shootout hat jedes internationale Team Spieler, die sich besonders auszeichnen. Um diese zu erkennen, könnt Ihr in einem spannenden All Star-Spiel antreten und feststellen, welche Spieler in einem Team, die Superstars sind.

Ihr könnt zwei bereits bestehende All Star-Teams oder ein Team, das zufällig mit Spielern aus verschiedenen Mannschaften zusammengestellt wurde, auswählen.

OPTIONSMENÜ FORTS.

PENALTY KICKS (PK)

Steht ein Spiel nach Ablauf der Zeit unentschieden, gibt es ein Elfmeterschießen, um eine Entscheidung herbeizuführen. Die Teams können jeweils fünf Schützen aussuchen, die einzeln gegen den gegnerischen Torhüter antreten. Nach fünf Runden gewinnt das Team mit den meisten Toren. Steht es nach der fünften Runde immer noch unentschieden, dann gewinnt das Team, welches zuerst mit einem Tor führt.

Im PK-Modus können bis zu vier Spieler Elfmeterschießen üben, um für spätere Turniere vorbereitet zu sein. Ihr könnt aber auch als einzelner Spieler an einem Elfmeter-Turnier teilnehmen und gegen alle anderen Mannschaften spielen.

INDOOR SOCCER

Soccer Shootout bietet Euch auch die Möglichkeit, in einer Halle zu spielen. Das Spielfeld ist von Mauern umgeben; dies ändert die Spielstrategie, da das Feld kleiner ist und nur acht Fußballer pro Team aufgestellt werden können. Der Ball prallt von den Wänden ab und verläßt niemals das Spielfeld. Dies bedeutet Hallenfußball vom Feinsten.

TRAINING

Fußball ist ein Sport, der extreme Fähigkeiten, Schnelligkeit und Kondition erfordert. Um Euer Können zu fördern, gibt es fünf verschiedene Trainingseinheiten, die auch von echten Fußballmannschaften benutzt werden. Dieses Training bereitet Euch auf die internationalen Turniere vor. Probiert Euch beim Dribbeln zwischen Kegeln, testet Eure Geschicklichkeit beim Schießen, führt Ecken bzw. Freistöße aus, übt Eure defensiven Fähigkeiten in einem 2-gegen-1-Spiel und versucht einen Top-Score zu landen.



EXHIBITION

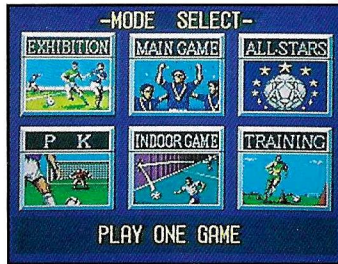
Um ein einzelnes Exhibition-Match zu spielen, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz oder dem Select-Knopf den Modus „Exhibition“ im Options-Menü hervorheben. Drückt den A- oder Start-Knopf, um die Wahl zu bestätigen.

Als nächstes könnt Ihr die Spielart, die Ihr wünscht, mit dem Steuerkreuz oder dem Select-Knopf anwählen. Eure Wahl bestätigt Ihr entweder mit dem A- oder mit dem Start-Knopf.

Ihr könnt ein 2-Spieler-Match („1PVS 2P“ oder „1P 2PVS CP“), ein 1-Spieler-Match („1PVS CP“), ein 3-Spieler-Match („1P 2PVS 3P“) oder ein 4-Spieler-Match („1P 2PVS 3P 4P“) auswählen. Für ein Mehr-Personen-Match braucht Ihr einen 4-Spieler-Adapter für das Super Nintendo.

Nun könnt Ihr noch die Dauer der Halbzeiten zwischen 3, 5 oder 10 Minuten einstellen und das Stadion auswählen, in dem Ihr spielen wollt. Jedes Stadion hat seinen eigenen Rasen, der Einfluß auf die Geschwindigkeit des Balls nehmen kann.

Nachdem Ihr diese drei Einstellungen Eures Exhibition-Matches vorgenommen habt, erscheint ein Check-Bildschirm. Dies ist die letzte Möglichkeit, Eure Einstellungen zu ändern, bevor das Spiel beginnt. Um noch einmal zu den vorhergehenden Bildschirmen zurückzukehren, könnt Ihr die B-Taste drücken. Seid Ihr mit Eurer Wahl zufrieden, könnt Ihr „Yes“ bestätigen.



EXHIBITION FORTS.

Die Flaggen der zwölf Nationen werden nun erscheinen. Wählt das Team, das Ihr Euch ausgesucht habt. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die einzelnen Fahnen aussuchen und der Name des Landes wird unten am Bildschirm erscheinen.

Als nächstes erscheint die Spieler- und Team-Tabelle. Eine nähere Beschreibung hierzu findet Ihr auf den Seiten 27-28.



MAIN GAME

In Soccer Shootout ist das Main Game die Turnierfunktion, in welcher Ihr eine 22- oder 44-Spiele-Saison spielen könnt. Nachdem Ihr diesen Modus ausgewählt habt, werdet Ihr gefragt, ob Ihr ein neues Spiel beginnen oder mit einem Paßwort weiterspielen möchtet. Beginnt Ihr ein neues Spiel, erscheint der Spielerauswahl-Bildschirm. Hier könnt Ihr die Anzahl der 1- bzw.

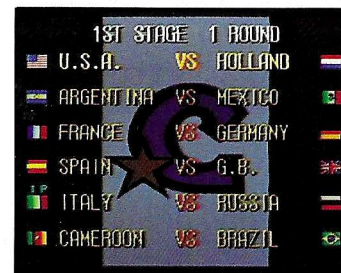


2-Spieler-Teams bis zu maximal vier Spieler bestimmen. Wählt zuerst 1-Spieler-Teams aus. Mit den gelben Pfeilen könnt Ihr die Option „1 Player 0 Team“ anwählen. Drückt das Steuerkreuz links oder rechts, um die Anzahl der 1-Spieler-Teams zu ändern. Wenn Ihr zum Beispiel 0 Team in 3 Team ändert, bedeutet dies, daß drei 1-Spieler-Teams am Turnier teilnehmen. Im unteren Bildschirm werdet Ihr dann „1P 2P 3P“ sehen. Bei 2-Spieler-Teams steht dort „1-2P“ oder „3-4P“.

Habt Ihr die Anzahl der Teams für eine Saison festgelegt, könnt Ihr die Dauer der Halbzeiten einstellen. Nun könnt Ihr Euch noch für ein kurzes (22 Spiele) oder ein langes (44 Spiele) Turnier entscheiden. Nach sechs Spielen erhaltet Ihr ein Paßwort. Näheres hierzu könnt Ihr in dem Kapitel „Paßwörter“ nachlesen.

MAIN GAME FORTS.

Wie im Exhibition-Modus könnt Ihr auch hier Eure Wahl mit dem B-Knopf rückgängig machen. Habt Ihr allerdings einmal „Yes“ im Check-Bildschirm bestätigt, bleiben Eure Einstellungen bestehen, bis Ihr Reset drückt. Wählt als nächstes Euer Team oder Teams aus. Der Spielplan für die erste Runde erscheint automatisch und das erste Spiel dieser Runde leuchtet hell auf. Sollte ein Spiel stattfinden, das Ihr nicht ausgewählt habt, könnt Ihr Euch entweder das Spiel anschauen oder gleich das Endergebnis bekommen. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr Eure Wahl zwischen „Yes“ und „No“ anwählen.

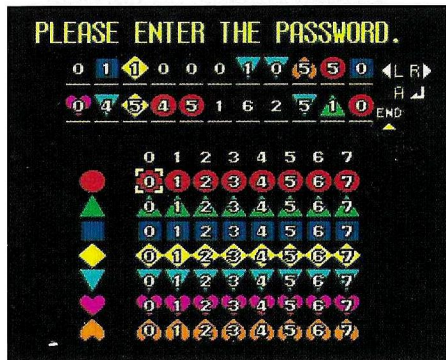


PASSWÖRTER

Da das Main Game eine umfassende Saison ist, kann es sein, daß Ihr eine Pause machen und die Saison später beenden möchtet. Nach jeder gespielten Runde erscheint ein Paßwort. Schreibt es Euch auf, damit Ihr beim nächsten Mal wieder hier beginnen könnt.

Wenn Ihr weiterspielen möchtet, dann geht in den Main Game-Modus und bestätigt „Password“, damit der Paßwort-Bildschirm erscheint. Benutzt das Steuerkreuz, um die Symbole anzuwählen und drückt den A-Knopf, um die Eingabe zu bestätigen. Wenn Ihr das Paßwort vollständig eingegeben habt, könnt Ihr noch „End“ drücken und das Turnier beginnt wieder an der Stelle, an welcher Ihr aufgehört habt.

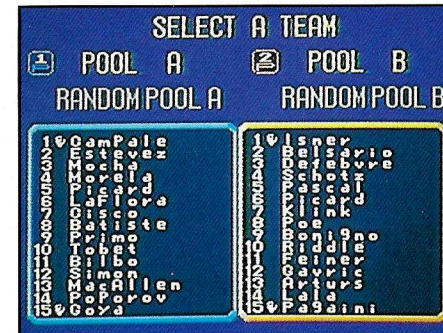
Wurde das Paßwort falsch eingegeben, erscheint, nachdem Ihr „End“ gedrückt habt, eine Mitteilung, daß das Paßwort nicht stimmt. Drückt den B-Knopf, um die einzelnen Symbole zurückzugehen, bis Ihr bei dem falschen angekommen seid. Drückt dann den A-Knopf, um dieses Symbol zu ändern. Benutzt die Start-Taste, nachdem Ihr das Symbol korrigiert habt und der Cursor springt automatisch auf „End“.



ALL STARS

Die größten Stars im Soccer Shootout haben sich getroffen, um ein ganz besonderes Match zu spielen. Die Einstellungen im All-Stars-Match sind dieselben wie im Exhibition-Modus. Ihr könnt in dem Kapitel „Exhibition“ nachlesen, wie man die Grundeinstellungen vornimmt. Sobald „Select a Team“ erscheint, habt Ihr die Möglichkeit unter vier verschiedenen Teams zu wählen. Zwei der Teams bestehen aus festen Stammspielern und zwei Teams wurden bunt zusammengewürfelt.

Die ersten beiden Teams sind feste All-Star-Teams, während die beiden unteren Teams zufällig zusammen gekommen sind. Wenn Ihr mit dem Cursor eines der beiden Zufallsteams anwählt, wird sich die Mannschaftsliste ändern und verschiedene Spieler der zwölf Nationen aufführen. Habt Ihr Euch für ein Team entschieden, kann Euer Gegner sich nur noch für eine bereits bestehende oder für eine Zufallsmannschaft aus einem Pool entscheiden. Nach dem Auswählen der Teams, könnt Ihr auf den Seiten 27–28 nachschlagen, um Euch strategische Tips zu holen.



ELFMETERSCHIESSEN (PK)

Ein weiterer aufregender Modus bei Soccer Shootout ist das Elfmeterschießen (Penalty Kick). Bei dieser Herausforderung muß man den Gegner austricksen. Doch auch das Glück spielt hier eine große Rolle, so daß der scheinbar wehrlose Torhüter öfter siegreich sein wird, als Ihr erwartet. Es gibt zwei Arten im Elfmeterschießen zu spielen. Im Exhibition-Modus könnt Ihr ein einzelnes Spiel oder mehrere spielen. Eine Runde wird mit fünf Schützen je Team ausgeführt. Steht es danach unentschieden, kommt es zum „Sudden Death“, in welchem derjenige gewinnt, der zuerst eine 1-0 Führung bei gleicher Schuß-Zahl erreicht.



Nachdem Ihr Euer Team ausgewählt habt, könnt Ihr Euren Torhüter bestimmen. Sein Name wird mit einem Stern markiert. Nun könnt Ihr noch neun Schützen anwählen, die in der angegebenen Reihenfolge schießen werden. Die ersten fünf Schützen sollten deshalb gut ausgesucht sein.

Die zweite Art das Elfmeterschießen zu spielen, ist das Turnier. Das Turnier hat dieselben Bedingungen wie das Einzelspiel. Allerdings spielt Ihr hier alleine in einem Team gegen alle anderen Mannschaften. Nachdem Ihr eine Runde gewonnen habt, erscheint Eure Punktzahl, die Prozentzahl der Schüsse und der gehaltenen Bälle. Drückt A, B, oder Start, um zum Auswahl-Bildschirm zurückzukehren. Dort könnt Ihr Euren nächsten Gegner auswählen. Habt Ihr eine Runde verloren, werdet Ihr gefragt, ob Ihr mit dem Spiel fortfahren oder es beenden möchtet. Drückt „Yes“ um weiterzumachen. Ihr könnt Euch dann wieder eine Mannschaft aussuchen, die Ihr noch nicht besiegt habt. Je mehr Continues Ihr braucht, desto schlechter ist Euer Platz in der Rangliste.

Die Steuerung im Elfmeterschießen könnt Ihr im Kapitel „Steuern der Spieler“ nachlesen.

HALLENTURNIER

Habt Ihr Lust auf ein besonders schnelles und spannendes Fußballspiel? Dann begeben Euch in die Halle („Indoor Soccer“). Garantiert wird hier der Ball nie zur Ruhe kommen. Das Spielfeld ist kleiner und mit Mauern umgeben, an denen der Ball immer wieder abprallt und ins Spiel zurückkehrt. Das ist schon fast wie Billiard, wenn Ihr Euch ausrechnen müßt, wohin der Ball springt, wenn er von der Mauer abprallt.

Die Voraussetzungen für ein Hallenspiel sind dieselben wie im „Exhibition“-Modus, nur daß Ihr jetzt ein Dach über dem Kopf habt. Allerdings könnt Ihr im Spieler-Auswahl-Bildschirm nur sieben Spieler für Euer Team auswählen plus einen Torhüter. Überlegt Euch gut, wen Ihr in Euer Team aufnehmt. Nähere Informationen über die Spieler-Auswahl auf Seite 27-28.



TRAININGSMODUS

Wer bei Soccer Shootout erfolgreich sein will, muß die Spieler-Kontrolle absolut perfekt beherrschen. Und wie im richtigen Leben muß man seine Defensiv- und Offensiv-Strategien genau kennen, um zu gewinnen. Deshalb ist das Training so wichtig. Obwohl Punkte gezählt werden, wenn Ihr die fünf verschiedenen Trainingseinheiten absolviert, ist doch eigentlich der Sinn dieses Modus, eine perfekte Spiel-Kontrolle zu erlernen. Je besser Ihr sie beherrscht, desto mehr Spaß werdet Ihr an Soccer Shootout haben.

Im Training spielt Ihr allein und versucht, Euer Dribbling, Eure Schußgenauigkeit, Eckstöße, Freistöße und Rutschtechnik zu perfektionieren. Achtet auf die Anzeige am oberen Bildschirmrand, um zu erfahren, wie gut Eure Leistung auf dem jeweiligen Gebiet ist.



SPIELER-KONTROLLE

Ihr kontrolliert immer jenen Spieler, der gerade dem Ball am nächsten ist. Der Computer schaltet das automatisch. Spielt Ihr mit mehreren Spielern, erkennt Ihr Euren Fußballer durch einen Pfeil über seinem Kopf, in dem die Nummer Eures Controllers zu sehen ist.

In Ballbesitz

Mit dem Steuerkreuz dirigiert Ihr Euren Spieler mit dem Ball über das Feld, bis Ihr den Ball an einen Mitspieler paßt mit dem B- oder Y-Knopf. Mit dem Y-Knopf gelingt Euch ein kurzer präziser Paß, mit dem B-Knopf ein langer Paß. Doch bei solch einem langen Paß kann es leicht mal passieren, daß der anvisierte Spieler den Ball nicht bekommt, da solch ein Paß schwer zu kontrollieren ist.

Wollt Ihr den Ball schießen, dann drückt den X- oder den B-Knopf und verändert die Schußrichtung nach Wunsch mit dem Steuerkreuz. Benutzt den X-Knopf, wenn Ihr noch weit vom Tor entfernt seid, und den B-Knopf, wenn Ihr dem Tor bereits recht nahe seid.

Der A-Knopf hat gleich zwei Funktionen. Seid Ihr in Eurem eigenen Spielfeld und wird es gefährlich, dann schießt den Ball in Sicherheit mit dem A-Knopf und dem Steuerkreuz. Das geht ganz ähnlich mit dem X-Knopf. Befindet Ihr Euch gerade im Angriff, dann könnt Ihr mit dem A-Knopf einen weiten Schuß in Richtung gegnerisches Tor vollführen.

Ohne Ball

Es gibt eine ganze Reihe Möglichkeiten für Euch, dem Gegner den Ball wieder abzunehmen oder zumindest seine Schüsse zu Blocken und zu stören. Mit dem A-Knopf könnt Ihr den Lauf Eures Gegners stören, seine Pässe und Schüsse abblocken und einem Teamkameraden oder Euch selbst die Möglichkeit verschaffen, wieder in Ballbesitz zu gelangen. Kommt ein Gegner mit dem Ball auf Euch zu, dann drückt das Steuerkreuz in seine Richtung und drückt den B-Knopf. Das gibt eine Rutsch-Attacke, die ihn locker den Ball verlieren läßt.



SPIELER-KONTROLLE FORTS.

Wird anstelle des B-Knopfes der Y-Knopf benutzt, ergibt das eine Schulter-attacke, die Euren Gegner aus dem Gleichgewicht bringen könnte.

Ball in der Luft

Während der Ball durch die Luft fliegt und offenbar bei einem Eurer Spieler landen möchte, drückt das Steuerkreuz in Richtung Ball und den A-Knopf. Befindet sich Euer Spieler auf einer Linie mit dem Ball, kann er ihn mit dem Kopf erreichen und die Richtung weitergeben, in die Ihr das Steuerkreuz drückt. Ihr könnt den Ball auch direkt Volley mit dem Kopf oder dem Fuß aus der Luft nehmen, zum Beispiel als Fallrückzieher. Dazu drückt das Steuerkreuz Richtung Ball und den B-Knopf. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Schußrichtung verändern. Je nachdem wie Euer Spieler dann zum Ball steht, wird er automatisch entweder mit dem Kopf oder mit dem Fuß den Ball annehmen.



Hat ein Spieler den Ball zugepaßt bekommen, erwischt ihn in der Luft und gibt ihn gleich an den nächsten Teamkollegen ab, können so hervorragend freie Räume und Spieler genutzt werden. Wenn Ihr den Ball paßt, drückt sofort wieder den gleichen Knopf und gebt mit dem Steuerkreuz die Schußrichtung an.

Torwart

Der Torwart wird normalerweise vom Computer gesteuert, bis er in Ballbesitz ist. Hat er den Ball sicher gehalten, dann trägt er den Ball und zeigt seinem Team an, in welche Richtung er den Torabstoß ausführen will. Für einen langen Kick übers Feld drückt Ihr das Steuerkreuz in Richtung andere

SPIELER-KONTROLLE FORTS.

Seite vom Spielfeld und drückt den A-Knopf. Soll der Ball ins Mittelfeld gehen, drückt Ihr das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung und drückt den A-Knopf. Für einen kurzen Kick bestimmt Ihr mit dem Steuerkreuz die Schußrichtung und drückt den B-Knopf. Habt Ihr den Ball nicht nach wenigen Sekunden wieder ins Spiel hineingekickt, dann übernimmt der Computer wieder die Torwartkontrolle und setzt das Spiel fort.



Eckbälle und Einwürfe

Obwohl es in der Realität gravierende Unterschiede zwischen Eckstößen und Einwürfen gibt, ist die Ausführung bei Soccer Shootout identisch. Eine Reihe Punkte gibt Euch an, wo der Ball landen wird, wenn Ihr ihn in dem jeweiligen Moment ins Spiel zurückbringen wollt. Verändert mit dem Steuerkreuz die Richtung dieser Punkte-Linie, dann drückt den A-Knopf, um den Ball geworfen oder gekickt ins Spiel zurückzubringen. Sobald der Ball in der Luft ist, drückt das Steuerkreuz, um dem Ball einen anderen Drall zu geben, damit nicht ein gegnerischer Spieler in Ballbesitz kommt.



Freistoß

Wie die Eckbälle werden auch Freistöße durch den Entscheid des Schiedsrichters bestimmt. Anhand der Punkt-Linie könnt Ihr die Richtung des Balles bestimmen, um dann entweder mit dem A-Knopf einen hohen Ball, mit dem B-Knopf einen langen Ball oder mit Y-Knopf einen kurzen Paß zu spielen.



Auf Seite 30 erfahrt Ihr mehr über Situationen, in denen der Schiedsrichter auf Freistoß entscheidet.

Abstoß

Auf Abstoß wird entschieden, wenn der Ball zuletzt von dem angreifenden Team berührt wurde, bevor er über die Torauslinie ins Aus rollt. Im Spiel wird der Abstoß immer vom Torwart ausgeführt. Auch hier könnt Ihr mit Hilfe der Punkt-Linie die Richtung Eures Abstoßes bestimmen. Habt Ihr Euch entschieden, könnt Ihr mit mehrmaligem schnellen Drücken des A-Knopfes einen langen und mit einmaligem Drücken einen kurzen Abstoß ausführen.



Strafstoß

Wenn vom verteidigenden Team im eigenen Strafstoßbereich ein Foul begangen wird, wird der Schiedsrichter auf Strafstoß für das angreifende Team entscheiden. Nun steht einer der Spieler dem gegnerischen Torwart.

in einem Duell gegenüber. Trifft er, so wird sein Erfolg als Tor gewertet. Hierbei könnt Ihr die Richtung des Balles mit dem Steuerkreuz bestimmen und den Schuß mit dem A-Knopf auslösen. Der Torwart wird automatisch versuchen, den Ball zu halten.



Strafstoß-Modus

Spielt Ihr das Spiel im Strafstoß-Modus, bei dem Ihr nur Elfmeter schießt, sind die Kontrollen anders verteilt. Hier könnt Ihr beispielsweise sogar den Torwart ablenken, indem Ihr den X-Knopf gedrückt haltet und dann das Steuerkreuz in verschiedene Richtungen drückt. Als Folge wird Euer Schütze einige Körpertäuschungen vollführen, um den Keeper zu verunsichern. Beim Schuß habt Ihr dann drei verschiedene Möglichkeiten. Wählt zunächst mit dem Steuerkreuz die gewünschte Schußrichtung und drückt dann:



- den A-Knopf für einen harten Schuß,
- den B-Knopf für einen mittleren Schuß oder
- den Y-Kopf für einen weichen Schuß.

Ähnlich verhält es sich, wenn Ihr die Rolle des Torhüters übernehmt. Auch hier bestimmt Ihr zunächst mit dem Steuerkreuz die Richtung, in der Ihr den ankommenden Ball vermutet und löst dann mit dem A- oder dem B-Knopf Eure Aktion aus. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben und drückt dabei einen der genannten Knöpfe, vollführt Euer Keeper einen Sprung nach oben. Gleiches funktioniert auch, wenn Ihr nach gerade unten parieren wollt. Hierzu müßt Ihr das Steuerkreuz jedoch nach unten drücken.

MULTI-SPIELER MATCH

Soccer Shootout könnt Ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielen. Hierzu müßt Ihr allerdings im Besitz des Nintendo 4-Spieler-Adapters sein. Habt Ihr diesen wie in der Beschreibung angegeben installiert, wird wie folgt fortgefahren.

Vom PLAYER SELECT SCREEN könnt Ihr in den EXHIBITION, ALL-STAR oder INDOOR SOCCER Modus wechseln und dort wahlweise 1P 2P vs 3P (zwei Spieler gegen einen dritten) oder 1P 2P vs 3P 4P (zwei Spieler gegen zwei Spieler) anwählen. Im Spiel wird dann jeder der Spieler durch einen farbigen Pfeil und die jeweilige Nummer des Spielers angezeigt. Alle Funktionen im Multi-Spieler Modus entsprechen denen im normalen Ein- oder Zwei-Spieler Modus.



STRATEGISCHE AUFSTELLUNG

Nachdem Ihr Euer Team ausgewählt habt, gilt es, die Reserve-Spieler zu bestimmen und die Mannschaft taktisch aufzustellen. Aus einer Liste von 20 Spielern müßt Ihr Euch pro Match für 16 Spieler entscheiden, die Ihr mit ins Stadion nehmt. Wählt zunächst die vier Spieler aus, die für Euch nicht in Frage kommen. Hierbei bewegt Ihr den Cursor über die Mannschaftsaufstellung und drückt dann die START-Taste oder den A-Knopf, wenn Ihr einen Spieler aus dem Aufgebot streichen wollt. Sein Name erscheint dann abgedunkelt. Mit dem B-Knopf könnt Ihr Eure Entscheidung rückgängig machen. Wenn Ihr vier Spieler auf dem Aufgebot bestimmt habt, wird der Cursor sich über die Liste bewegen und das Wort „OK“ wird aufleuchten. Nun habt Ihr Euer Team für ein Spiel bestimmt und könnt durch Drücken der START-Taste oder des A-Knopfes fortfahren. Falls Ihr doch noch etwas ändern wollt, drückt das Steuerkreuz nach unten oder oben.



Als nächstes habt Ihr die Möglichkeit, die Aufstellung Eures Teams zu bestimmen. Ihr könnt hierbei festlegen, an welcher Position jeder der elf Spieler spielen wird. Drückt das Steuerkreuz nach rechts oder links, um zwischen verschiedenen Angriffsformationen zu wählen. Insgesamt stehen Euch acht verschiedene zur Verfügung: 4-4-2, 3-5-2, 3-4-3, SWEEPER, 4-3-3, 4-5-1, 1-3-3-3 und 4-2-4. Hierbei gibt die erste Zahl jeweils die Anzahl der Verteidiger, die zweite Zahl die Anzahl der Mittelfeldspieler und die dritte Zahl die Anzahl der Stürmer an. Es gibt jedoch auch zwei Ausnahmen. Die 1-3-3-3 Formation zum Beispiel ist eine 3-3-3 Formation mit einem zusätzlichen Verteidiger. Die SWEEPER Formation entspricht einer 3-4-2 Formation



STRATEGISCHE AUFSTELLUNG FORTS.

mit einem zusätzlichen Libero, der die Abwehr verstärkt. Diese PRESET Formation ist eine Voreinstellung des Teams und von Mannschaft zu Mannschaft verschieden.

Mit der POSITION Option könnt Ihr die gewählten Formationen dann personell besetzen oder sogar eine völlig neue Formation erstellen. Drückt hierfür den A-Knopf, wenn das Wort „POSITION“ gehighlighted ist und ein kleiner blauer Pfeil wird auf dem Spielfeld-Diagramm unter der Spielerliste erscheinen. Mit dem Steuerkreuz ist es Euch nun möglich, den Pfeil auf jede angezeigte Spielerposition des Feldes zu bewegen. Wählt Ihr eine der Positionen aus und drückt dann den A-Knopf, färbt sich das schwarze Feld blau und der Name des betreffenden Spielers wird in der Liste umrahmt. Nun könnt Ihr diesen Spieler an einer beliebigen Stelle des Spielfeldrasters plazieren. Auf diese Weise könnt Ihr beispielsweise neun Spieler am Strafraum plazieren und nur einen im Anstoßkreis. Eurer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Habt Ihr Eure Mannschaft dann endlich so aufgestellt, wie es Euren Vorstellungen entspricht, drückt die START-Taste oder den B-Knopf, um die Aufstellung abzuschließen und erneut die START-Taste um fortzufahren.

AUSWECHSELUNGEN

Auswechselungen können im Menü der strategischen Aufstellungen vor Spielbeginn oder auch während dem Spiel getätigt werden. Nachdem Ihr die vier Spieler ausgewählt habt, die nicht zum Aufgebot gehören sollen, wird das Spielfeld-Diagramm und eine Liste der Spieler erscheinen, die sich nun im Stadion auf dem Rasen und der Reservebank befinden. Drückt Ihr in diesem Menü das Steuerkreuz nach unten, könnt Ihr so auf der Liste die einzelnen Spieler anwählen. Sucht Euch nun den Spieler heraus, den Ihr auswechseln wollt und drückt dann den A-Knopf. Der Name des gewählten Spielers beginnt nun zu leuchten. Nun könnt Ihr Euch mit dem Steuerkreuz einen Spieler heraussuchen, der den eben gewählten ersetzen soll. Habt Ihr ihn gefunden, drückt erneut den A-Knopf und der Wechsel ist perfekt. Mit „START“ oder „B“ könnt Ihr das Spiel dann fortsetzen. Hinweis: Entschließt Ihr Euch, den Torwart auszuwechseln, so könnt Ihr diesen nur durch einen anderen Torhüter ersetzen. Ihr erkennt die Keeper an dem Handschuh-Symbol neben dem Namen des Spielers.



Während dem Match könnt Ihr einen Spieler nur dann austauschen, wenn der Ball gerade vom Gegner ins Aus befördert wurde und Ihr ihn wieder einwerft oder schießt. Drückt hierfür die START-Taste, sobald der Ball eine der Auslinien überschreitet und der Schiedsrichter wird das Spiel unterbrechen und Euch fragen, ob Ihr jemanden auswechseln möchtet. Wählt Ihr „YES“, könnt Ihr den Wechsel vollziehen, wählt Ihr „NO“, setzt Ihr das Spiel fort.

Das Auswechseln von Spielern ist besonders dann sinnvoll, wenn sie im Spiel eine gelbe Karte erhalten und Gefahr laufen, des Feldes verwiesen zu werden. Mehr über Fouls und Verwarnungen lest Ihr im nächsten Kapitel.

FOULS

Wie auch im realen Fußball-Match könnt Ihr auch bei Soccer Shootout nicht einfach einen Gegner foulen, um in Ballbesitz zu gelangen. Beobachtet der Schiedsrichter ein derartiges Vergehen, unterbricht er das Spiel und zeigt ein Foulspiel an. Mittels einer Zeitlupeneinspielung kann der Unparteiische dann entscheiden, wie hart das Foul war und ob es einer Verwarnung bedarf. In jedem Fall gibt es jedoch für das Team des gefoulten Spielers einen Freistoß.

Verwarnungen werden im Fußball durch gelbe oder rote Karten angezeigt. Ist ein Foul besonders schlimm, kann der Schiedsrichter dem Spieler eine gelbe Karte zeigen, was für diesen eine Art Warnung darstellt. Hierbei wird der Name des Spielers in ein Buch geschrieben und in der Mannschaftsliste erscheint neben seinem Namen ebenfalls eine gelbe Karte.



Erhält ein Spieler ein zweite gelbe Karte, entspricht das automatisch einer roten Karte und er wird des Feldes verwiesen. Die rote Karte kann jedoch auch gleich, ohne vorherige Verwarnung gezeigt werden, wenn ein besonders rüdes Foul begangen wurde. Wird ein Spieler des Feldes verwiesen, kann er nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden, d. h., daß das Team mit zehn Spielern weiterspielen muß.

In Soccer Shootout wird eine Verwarnung nur dann ausgesprochen, wenn Ihr einen Eurer Gegner mit einer Grätsche attackiert oder ihn mit der Schulter tackled.

SPIELTIPS

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Das gilt auch für Soccer Shootout. Wie auch im realen Fußball, werdet Ihr schnell merken, daß Ihr durch Training immer besser werdet. Dennoch folgen hier einige grundsätzliche Tips.

- Beim Aufstellen Eures Teams solltet Ihr Euch frühzeitig darüber klar werden, welche Taktik Ihr verfolgen wollt. Die Mannschaftspläne auf den nächsten Seite informieren Euch über die Stärken der Teams.
- Nutzt die POSITION Option, um das Team nach Euren Vorstellungen aufzubauen. Hierbei müßt Ihr Euch nicht an die vorgegebenen Muster der PRESET Option halten, sondern könnt Eurer Phantasie freien Lauf lassen. So könnt Ihr Euer Team beispielsweise extrem offensiv oder auch extrem defensiv aufbauen.
- Versucht nicht, Euer Spiel auf Fouls aufzubauen. Setzt den Gegner stattdessen unter Druck und versucht, ihm den Ball legal abzufragen. Ein konsequent aufgebautes Vorchecking beispielsweise kann beim Gegner zu Abspielfehlern führen.
- Ihr solltet immer versuchen, schon im Voraus zu errahnen, wo ein ab gespielter Ball ankommen wird. Auf diese Weise könnt Ihr Euch schon auf einen Torschuß oder den Aufbau der Abwehr vorbereiten.
- Bei Frei- und Eckstößen könnt Ihr dem Ball mittels des Steuerkreuzes einen Drall verleihen. Versucht auf diese Weise einen freistehenden Spieler zu erreichen.
- Vor dem Tor solltet Ihr daran denken, daß vielleicht ein anderer Eurer Spieler besser platziert ist als Ihr selbst. Spielt vor dem Tor Kurzpaß, um die Abwehr auszuschalten.
- Wenn einer Eurer Spieler die gelbe Karte erhält, solltet Ihr ihn auswechseln, um zu verhindern, daß er bei einem weiteren Vergehen des Feldes verwiesen wird.

DIE MANNSCHAFTEN

Im folgenden findet Ihr die Mannschaftstabellen der jeweiligen Mannschaften und die bevorzugten Positionen der Spieler. Die Teams sind nach ihrer Spielleistung aufgelistet bezüglich Tempo, Torwartstärke, Paß- und Schußgenauigkeit.

1. DEUTSCHLAND (Germany)

1. Kuproe	TW
2. Matthew	D
3. Krote	D
4. Schotz	D
5. Arturs	M
6. Zigler	D
7. Hauslehof	M
8. Mueffler	ST
9. Klink	ST
10. Riddle	M
11. Feiner	ST

Reserve

12. Helmut	D
13. Strasser	M
14. Brede	M
15. Kirkstien	M
16. Isner	TW
17. Jorgenson	ST
18. Klaus	ST
19. Hilsen	ST
20. Kilmer	ST

2. ITALIEN (Italy)

1. Pagaini	TW
2. Belsario	D
3. Maligno	M
4. Costa	D
5. Morici	M
6. Gavric	D
7. Coppa	M
8. Donatelli	M
9. Bonigno	ST
10. Sotini	M
11. Caligari	ST

Reserve

12. Panetta	D
13. Bertino	M
14. Iaggo	M
15. Moricone	ST
16. Marchetti	TW
17. Maldina	ST
18. Escobar	ST
19. Collecion	ST
20. Rafael	D

3. BRASILIEN (Brazil)

1. Taffe	TW
2. Jorge	D
3. Mocha	M
4. Simi	D
5. Bono	D
6. Silvera	D
7. Rae	ST
8. Jenga	M
9. Zinke	M
10. Tobet	M
11. Mario	ST

Reserve

12. Kauff	D
13. Santa	D
14. Miller	D
15. Eviad	D
16. Zettel	TW
17. Donizi	ST
18. Padovan	ST
19. Quilla	ST
20. Zanagosa	ST

4. ARGENTINIEN (Argentina)

1. Goya	TW
2. Shamor	D
3. Rougge	D
4. Vasi	D
5. MacAllen	M
6. Dondao	D
7. Beretz	M
8. Simon	M
9. Primo	ST
10. Batfiste	M
11. Bilbo	ST

Reserve

12. Borland	D
13. Caracac	D
14. Aldo	M
15. Zarada	M
16. Islang	TW
17. Arreu	ST
18. Vinilli	ST
19. Lanoni	ST
20. Pambid	ST

5. RUSSLAND (Russia)

1. Chezov	TW
2. Volkov	D
3. Onofrio	D
4. Gortav	D
5. Ivana	M
6. Kanchespel	M
7. Lyvano	M
8. Shalito	D
9. Dravalski	ST
10. Yorik	M
11. Kimikov	ST

Reserve

12. Forov	D
13. Klestin	D
14. Patiski	M
15. Poporov	M
16. Karin	TW
17. Nazarov	ST
18. Bergin	ST
19. Rieflin	ST
20. Zell	ST

6. SPANIEN (Spain)

1. Zarrecha	TW
2. Miguel	D
3. Alcoa	D
4. Gliner	D
5. Nagel	D
6. Cabisas	M
7. Tierra	M
8. Robero	M
9. Pulido	ST
10. Sampras	ST
11. Gochendo	ST

Reserve

12. Antonio	D
13. Emilio	D
14. Salcedo	M
15. Josep	M
16. Tabares	TW
17. Gargiola	M
18. Moreno	ST
19. Carreras	ST
20. Rodriguez	ST

DIE MANNSCHAFTEN FORTS.

7. MEXIKO (Mexico)

1. Campale	TW
2. Ortiz	D
3. Mirez	D
4. Morela	D
5. Juarez	D
6. Entierrez	M
7. Parinho	M
8. Morales	M
9. Pano	ST
10. Cisco	M
11. Balboa	ST

Reserve

12. Escalante	D
13. Gabriel	D
14. Estevez	D
15. Olmos	M
16. Guerra	TW
17. Gomez	ST
18. Chavez	ST
19. Guaymas	ST
20. Eduardo	ST

8. HOLLAND

1. Joseph	TW
2. Koynam	D
3. De Betts	D
4. De Volt	D
5. Sutter	D
6. Rutger	M
7. Poe	M
8. Ouver	M
9. Hutch	M
10. Van Bern	ST
11. Gold	ST

Reserve

12. Van Tropp	D
13. Hoek	D
14. Autumn	M
15. Monk	M
16. Scheider	TW
17. Boswort	ST
18. Bergdorf	ST
19. De Woot	ST
20. Vay	ST

9. GROSSBRITANNIEN (Great Britain)

1. Tresidder	TW
2. Sheer	D
3. Steen	D
4. Poppins	D
5. Patrick	D
6. Smith	M
7. Reed	M
8. Coffey	M
9. Cantor	ST
10. Hector	ST
11. Wreath	ST

Reserve

12. Burns	D
13. Fouts	D
14. Atkins	D
15. Grant	M
16. Patten	TW
17. Jess	M
18. Craig	ST
19. Aldridge	ST
20. Eaton	ST

10. FRANKREICH (France)

1. Xavier	TW
2. Picard	D
3. Croche	D
4. Tinh	D
5. Libre	M
6. Defebvre	D
7. Dutron	M
8. Youri	M
9. Lala	ST
10. Regina	M
11. Cox	ST

Reserve

12. Chering	D
13. Wilma	D
14. Medina	D
15. Emmens	M
16. Falkin	TW
17. Niles	M
18. Alberto	M
19. Ronneta	ST
20. LeVay	ST

11. USA

1. Mendoza	TW
2. Bally	D
3. Tomas	D
4. Park	D
5. Diego	D
6. Randle	M
7. Rosario	ST
8. Laflora	M
9. Winona	ST
10. Weathers	M
11. James	ST

Reserve

12. Neil	D
13. Alexander	D
14. Cooley	D
15. Blue	D
16. Fredericks	TW
17. Smalling	M
18. Scobel	M
19. Todd	ST
20. Wenders	ST

12. KAMERUN (Cameroon)

1. Bella	TW
2. Aceem	D
3. Nade	D
4. Waters	D
5. Zomba	D
6. Mbooto	M
7. Pascal	M
8. Poe	M
9. Hembre	ST
10. Tatami	ST
11. Oyoik	M

Reserve

12. Bago	D
13. Duane	M
14. Nijel	M
15. Coka	M
16. Andohar	TW
17. Rjum	ST
18. Ndwar	ST
19. Kodro	ST
20. Rimba	ST

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!