

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

elite[®]

Alleinvertrieb Deutschland

Laguna
 VIDEO GAMES

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
 Fax 0 61 07 / 930-230

PRINTED IN JAPAN

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

WARNUNG: BITTE LIES DIE BEIGEFÜGTE ANLEITUNG SORGFÄLTIG, BEVOR DU DAS SUPER NINTENDO SYSTEM BENUTZT.

VORSICHTSMASSNAHMEN

Bitte lies diese Anleitung, damit Du Dein neues Spiel wirklich beherrscht. Hebe die Anleitung sicher auf, damit Du auch später darauf zurückgreifen kannst.

- 1) *Bevor das Spielmodul in das Super Nintendo Entertainment-System eingelegt oder entfernt wird, muß die Konsole ordentlich abgeschaltet werden.*
- 2) *Das Modul besteht aus hoch präzisen elektronischen Bauteilen. Bitte bewahre es nicht an besonders kalten oder warmen Plätzen auf.*
- 3) *Vermeide es, die Kontakte zu berühren. Sie dürfen auch nicht naß oder schmutzig werden.*
- 4) *Du solltest es weder mit Benzin, Farbenverdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.*



© 1993, Rage Software.

LICENSED BY

Nintendo

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

ELITE® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELITE SYSTEMS LTD.



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.

EINLEITUNG

Nimm die Herausforderung auf dem Feld an!

Das Getöse der Menge erfüllt das Stadion, als Du aus dem Tunnel heraus auf den Rasen trittst. Der Moment der Wahrheit ist gekommen. Jetzt wirst Du herausfinden, ob die Zusammenstellung der Mannschaft Erfolg bringt und ob Du die richtigen Taktiken gewählt hast, um Dich an den Besten zu messen.

Die Wirklichkeitsnähe ist herausragend. Die Ballperspektive und der Spielverlauf vermitteln ein FußballszENARIO, wie es realistischer noch nie dagewesen ist. Durch die Zeitlupen-Funktion mit ihrer video-ähnlichen Steuerung kannst Du die spannendsten Aktionen wieder und wieder erleben.

Du kannst aus einer Unmenge verschiedener Optionen wählen – internationale Meisterschaften, Freundschaftsspiele, Hallen- oder KO-Liga sind die Möglichkeiten, aus denen Du wählen kannst. Wenn Dir das noch nicht genug ist, kannst Du Deine Mannschaft aus einer der 64 internationalen Teams wählen oder Dein eigenes Team zusammenstellen. Du kannst ihre sportlichen Fähigkeiten, wie Schußkraft, Durchhaltevermögen und Ballgefühl und andere Attribute, wie die Namen der Spieler und sogar die Farben der Trikots bestimmen!

Du kannst zwischen einem automatischen und einem manuellen Torhüter wählen. Entweder werden alle Spieler von Dir gesteuert oder nur teilweise. Ebenfalls hast Du die Option, gegen den Computer oder einen anderen Spieler anzutreten. Du kannst sicher sein, welche Art auch immer Du auswählst, nur der Beste wird gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Stelle sicher, daß der Stromschalter Deines SNES auf 'OFF' steht. Lege das Spielmodul in die SNES-Konsole und schalte das Gerät an. Nachdem das 'ELITE'-Logo gezeigt wurde, erscheint das Sprachauswahlmenü. Mit den 'Hoch' und 'Runter'-Tasten auf dem Steuerkreuz kannst Du die gewünschte Sprache einstellen. Bestätige Deine Auswahl, indem Du entweder den START-, AUSWAHL-, A- oder B-Knopf drückst.

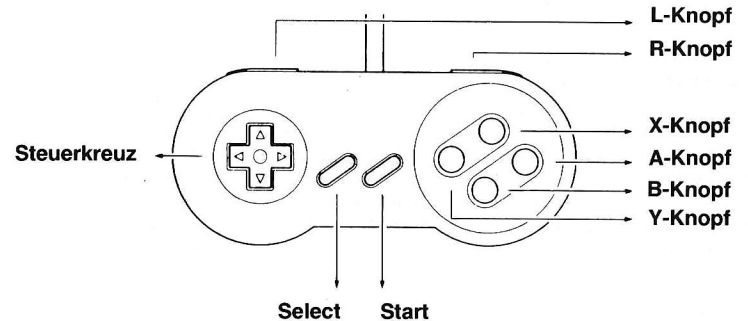
Dann wird das Striker-Titelbild gezeigt, gefolgt von der Einführungssequenz. Du kannst die Einleitung abbrechen, wenn Du auf START drückst. Nach der Einführungssequenz öffnet sich der Hauptmenü-Bildschirm. Du beginnst ein Spiel, wenn Du mit dem Steuerkreuz entweder ein Freundschafts-, Super Cup-, Weltmeisterschafts, Welt-Liga- oder Hallenfußballspiel auswählst. Bestätige Deine Wahl mit B.

Falls Du Striker zum ersten Mal spielst, solltest Du mit einem Freundschaftsspiel beginnen. Nachdem Du die Option FREUNDSCHAFTSSPIEL ausgewählt hast, wird der Freundschaftsspiel-Menübildschirm geöffnet. Wähle die Option 'EIN SPIELER'-Spiel. Jetzt kannst Du die Mannschaft auswählen, mit der Du spielen willst. Du bewegst den blinkenden Markierungsbalken mit dem Steuerkreuz auf die gewünschte Mannschaft und drückst B. Wenn Du die gewünschte Mannschaft gewählt hast, wähle Deinen Gegner auf die gleiche Art und Weise.

Danach erscheint der Bildschirm 'MANNSCHAFT ANSEHEN'. Wähle die Option 'PLAY'. Die Mannschaften laufen ins Stadion ein. Nach dem Anpfiff beginnt das Spiel.

FUNKTIONEN DES CONTROLL-PADS

In Striker ist das Controll-Pad folgendermaßen belegt:



- Steuerkreuz:** *Mit dem Steuerkreuz bringst Du den zur Zeit aktiven Spieler in die gewählte Richtung (vor, zurück, links und rechts).*
- Start:** *Durch Knopfdruck kannst Du das Spiel anhalten oder weiterführen.*
- Select:** *Du beendest das derzeitige Spiel. Du bestätigst danach entweder Deine Auswahl oder kehrst zum Spiel zurück.*
- Y-Knopf:** *Wenn Du diesen Knopf drückst, führt Dein Spieler eine kurze Flanke zu einem ausgewählten Mannschaftskameraden, einen Fallrückzieher oder Kopfball aus.*
- B-Knopf:** *Dieser Knopf hilft Dir, kraftvolle Pässe, Angriffe und Torschüsse, Freistöße, Ecken und Einwürfe auszuführen.*
- A-Knopf:** *Drücke diesen Knopf für einen Paß zum nächsten Spieler, während Du mit dem Steuerkreuz den Schuß dirigierst.*
- X-Knopf:** *Wenn Du diesen Knopf drückst, wird die von Dir gewählte Mannschaftsaufstellung und Taktik angezeigt. Während eines Torschusses, einer Ecke oder eines Freistoßes, kannst Du zu dem Spieler wechseln, der am nächsten der Stelle steht, an der der Ball aufschlagen wird.*
- L-Knopf:** *Im Zeitlupen-Modus kannst Du die aufgezeichnete Aktion zurückspulen oder im Auswechselmodus den Spieler wählen, der ausgewechselt werden soll.*
- R-Knopf:** *Im Zeitlupen-Modus kannst Du die aufgezeichnete Aktion vorlaufen lassen oder im Auswechselmodus den Spieler wählen, der gewechselt werden soll.*
- L & R gleichzeitig:** *Wenn Du beide Tasten gleichzeitig drückst, kannst Du auswechseln, während sich der Ball außerhalb des Spiels befindet.*

SPIELVARIATIONEN

Freundschaftsspiel

Als Optionen stehen Dir die Ein-Spieler-Version gegen den Computer oder die Zwei-Spieler-Version gegen einen menschlichen Gegner, bei der Spieler 1 gegen Spieler 2 antritt, zur Verfügung. Wähl Deine Mannschaft aus einer Liste von 64 internationalen Teams. Du kannst eine Reihe von Optionen festlegen, die verschiedene Spielaspekte bestimmen, wie die Fähigkeiten der Mannschaften. Du bildest verschiedene Mannschaften, die sich in Fähigkeit und Stärke ähnlich sind.

Super Cup

Beim 'Super Cup' spielt ein Spieler einen Sieben-Runden-Wettbewerb, der im K.O.-System ausgetragen wird. Du wählst Deine Mannschaft aus 64 möglichen internationalen Teams aus, bevor Du Dich der Herausforderung des Striker-Super-Cups stellst. Deine Gegner und an diesem Turnier teilnehmenden Mannschaften werden vom Computer ausgelost. Es werden Fähigkeiten und Stärke der Teams berücksichtigt. Wenn Du eine Runde erfolgreich bestanden hast, bekommst Du ein Paßwort, um in die nächste Runde zu gelangen.

Special Cup

Wenn Deine Mannschaft erfolgreich den Striker-Super-Cup gewonnen hat, darfst Du am Special Cup teilnehmen. Du steigst in eine Mini-Liga auf, in der Du gegen die Teams von Elite & Rage antrittst. Jedes Team muß zweimal gegeneinander spielen.

World Knockout

Ein Turnier im K.O.-System. Du kannst zwischen 8, 16, 32 oder 64 teilnehmenden Mannschaften wählen und die relevanten Optionen festlegen. Wähle so viele Mannschaften aus wie Du willst. Drücke im 'Wähle Mannschaft'-Bildschirm (Select Team) den Knopf B, um zwischen Spielersteuerung (P), Computersteuerung (C) und Deaktivierung (' ') umzuschalten. Die Spiele können als 'Spieler gegen Computer'-oder 'Computer gegen Computer'-Spiele ausgetragen werden. Der Spieler kann entweder alle am Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften selbst auswählen oder mit der Option 'RANDOMISE' dem Computer die Wahl überlassen. Wird eine Runde erfolgreich beendet, erhält der Spieler als Qualifikation für die nächste Runde ein Paßwort.

Welt-Liga

Bis zu 16 Mannschaften können in dieser internationalen Liga gegeneinander antreten. Die Teams spielen jeweils zweimal gegeneinander. Wer gegen wen antritt, hängt von Dir ab. Die Auswahl erfolgt wie im 'World Knockout'. Du erhältst ein Paßwort, wenn Du einige der Spiele erst zu einem anderen Zeitpunkt spielen willst.

Six a Side

Verlasse den Rasen. Deine Mannschaft wird das Leder in der Halle in einer Six-a-Side-Liga, bei einem K.O. oder Super Cup-Match treten. Wenn Du jedoch nicht in der richtigen Wettkampfstimmung bist, kannst Du auch ein einfaches Freundschaftsspiel austragen. Die Liga, K.O.-System oder Super Cup werden in der oben beschriebenen Art gespielt. Für jede erfolgreich beendete Runde erhältst Du ein Paßwort und alle Liga-Informationen.

SPIELSTEUERUNG

Steuerkreuz

Spieler im Ballbesitz:

- *Spieler dribbelt den Ball in die entsprechende Richtung.*
- *Beeinflusst beim Schießen die Richtung des Balls (aftertouch) oder den Anteil des Backspins.*

Spieler nicht im Ballbesitz:

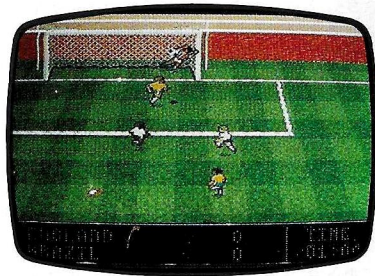
- *Bewegt den durch eine Zahl markierten Spieler.*
- *Angriff des Spielers, bei dem er in die entsprechende Richtung (slide tackle) grätscht.*

Torabstoß, Ecke oder Freistoß:

- *Links & rechts mit dem Steuerkreuz ändert die Richtung, in die der Ball geschossen wird.*
- *Hoch und runter verändert die Höhe des Schusses.*

Einwurf:

- *Links, rechts, hoch und runter verändern die Richtung, in die der Ball geworfen wird.*



Y-Knopf

Spieler im Ballbesitz:

- *Spieler führt einen kurzen Schuß aus.*

Spieler nicht im Ballbesitz:

- *Wenn der Ball in der Luft ist, kann der Spieler einen Fallrückzieher oder einen Kopfball ausführen. Die Richtung wird mit dem Steuerkreuz bestimmt.*

B-Knopf

Spieler im Ballbesitz:

- *Spieler tritt den Ball kraftvoll; wie kraftvoll hängt von der Zeitdauer ab, die der Knopf gedrückt wird (und natürlich von den Fähigkeiten des Spielers). Nach dem Tritt wird die Richtung des Schusses mit dem Steuerkreuz bestimmt.*

Spieler nicht im Ballbesitz:

- *Wenn der Ball auf dem Boden ist, führt der Spieler eine Grätsche aus. Mit dem Steuerkreuz lenkst Du den angreifenden Spieler.*

Torabstoß, Ecke oder Freistoß:

- *Spieler führt einen Torabstoß, eine Ecke oder einen Freistoß aus.*

Einwurf:

- *Spieler wirft ein.*

A-Knopf

Spieler im Ballbesitz:

- *Spieler schießt einen Paß zum nächststehenden Spieler, in die Richtung, in der das Steuerkreuz gedrückt wird. Wenn kein Spieler in der Nähe steht, wird ein langer Schuß in die angezeigte Richtung getreten. (Bitte beachte: automatische Pässe werden nicht garantiert.)*

X-Knopf

- *Zu jeder Zeit kann, durch Druck auf diesen Knopf, die Mannschaftsaufstellung und Strategie angezeigt werden.*
- *Während Du diesen Knopf gedrückt hältst, drücke L, um die Mannschaftsaufstellung und R, um die Strategie zu ändern.*

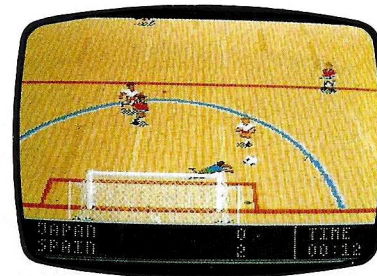
L- & R-Knöpfe

Während des Spiels:

- *Drücke R & L gleichzeitig, um in 'Dead Ball'-Situationen auszuwechseln.*

Bei Torabstoß (Nur nach den neuen FIFA-Regeln):

- *Drücke L, um den Ball von der linken Torseite und R, um ihn von rechts aus zu spielen.*

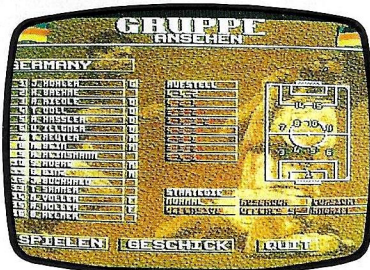


AUSWAHL DER MANNSCHAFTEN

Spielstrategie

Fußballspielen hat ebensoviel mit den Fähigkeiten der einzelnen Spieler wie mit der Strategie, die Du auf dem Feld einsetzt, zu tun. Striker gibt Dir die Möglichkeit, Formationen und Spielstrategien einzusetzen, um die spielerischen Fähigkeiten jedes Teams zu erhöhen.

Wähle aus dem Bildschirm 'VIEW SQUAD' das Menü 'STRATEGY'. Jetzt kannst Du die Strategie und die Formation auswählen, nach der Dein Team das Spiel bestreiten wird. Um die Formation und die Strategie zu ändern, drücke Knopf B.



Formation

Mit der Option 'Formation' kannst Du das Team in acht verschiedenen Aufstellungen über das Spielfeld verteilen:

- Verteidigung-Mittelfeld-Sturm 7 Optionen
- Libero-Verteidiger-Mittelfeld-Sturm 1 Option

Strategie (Strategy)

Wähle eine von sechs möglichen Strategien:

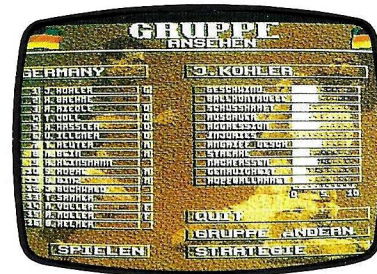
- Normal, offenes Spiel, defensives Spiel, vorsichtiges Spiel, Durchbruch oder Angriff.

Wenn Du Deine Wahl getroffen hast, kehrst Du entweder zum 'VIEW SQUAD' (Mannschaft ansehen) Bildschirm zurück, Du wählst die Option 'ABILITIES' (Fähigkeiten) und beendest das Spiel mit 'QUIT GAME' oder beginnst das Match mit 'PLAY'.



Auswahl der Mannschaften

Aus einer Liste von 16 Spielern kannst Du Deine Mannschaft aus 11 Spielern zusammenstellen. Die Spielpositionen werden abhängig von der gewählten Formation vergeben. Du kannst den Spielern folgende Funktionen zuteilen: Verteidiger (D), Mittelfeldspieler (M), Stürmer (F), Libero (S) (falls die Libero-Formation gewählt wurde) oder Tormann (G).



Wähle die Option 'CHANGE SQUAD' (Mannschaft ändern). Bewege den blinkenden Cursor mit dem Steuerkreuz, um die Spieler auszuwählen, die Du aus der Mannschaft entfernen willst und drücke Knopf B. Wenn sich der Zeiger auf einen anderen Spieler bewegt, werden seine Eigenschaften auf der rechten Bildschirmseite abgebildet. Diese Information wird Dir helfen, die Spieler auszuwählen, die Du in die Mannschaft nehmen willst. Drücke auch hier Knopf B, um Deine Auswahl zu bestätigen.

AUSWECHSELUNGEN

In sogenannten 'dead ball'-Situationen, d.h. wenn das Spiel für irgendeine Aktion unterbrochen wurde, wie bei Torabstößen, Freistößen, Ecken oder Abstoßen usw. kannst Du Spieler auswechseln. Mit dem L oder R-Knopf wählst Du den Spieler aus, (die Spieler auf dem Rasen werden nacheinander angewählt und ihr Verletzungsstatus angezeigt). Wenn Du den Spieler, den Du auswechseln willst, gefunden hast, drücke zur Bestätigung Knopf B. Mit den Knöpfen L oder R kannst Du nun aus den Ersatzspielern (die in der Statusanzeige gezeigt werden) einen auswählen. Drücke Knopf B und die gewählten Spieler werden gewechselt.

STATISTIK

Auf dem Statistikbildschirm findest Du nützliche Informationen über das gespielte Match. Du erfährst die Anzahl der geschossenen Tore, die Anzahl der Torschüsse, ausgeführten Ecken etc. Die Statistiken für beide Mannschaften erscheinen gleichzeitig. Dieses Menü wird nach Beendigung eines Spiels oder des Trainings gezeigt.

STEUERUNG DES TORMANNS

Auto Keeper – On (automatischer Tormann – an)

Wenn die Option **AUTO KEEPER** (automatischer Tormann) aktiviert ist, steuert der Computer den Tormann. Bei Torabstößen und Strafstoßen wird Dir die Steuerung wieder übergeben.

Auto Keeper – Off (automatischer Tormann – aus)

Ist die Option **AUTO KEEPER** (automatischer Tormann) deaktiviert, kontrollierst Du den Tormann, sobald der Ball in die Nähe des Torbereichs gerät. Bei der manuellen Steuerung hat der Tormann eine größere Bewegungsfreiheit, Du mußt aber auch seine Bewegungen steuern. Er wird so kontrolliert:

Steuerkreuz:

Bestimmt die Bewegungsrichtung des Tormanns.

Y- oder B-Knopf:

Drücke diesen Knopf, um nach dem Ball zu hechten.

Bitte beachte: Wenn der Ball zu Füßen den Tormanns aufliegt, wird dieser ihn automatisch aufnehmen und ihn zurück ins Spielfeld kicken.

PASSWÖRTER

Während der **Super Cup**-, **World Knockout**-, **Welt-Liga**- oder **Hallenturniere** werden Paßwörter vergeben. Du erhältst es, sobald eine Runde erfolgreich beendet wurde. Es ist sinnvoll, die Paßwörter bei längeren Turnieren in regelmäßigen Abständen zu notieren.

Wähle aus dem Hauptmenü das entsprechende Turnier und die Option **'ENTER PASSWORD'**, um ein Paßwort einzugeben. Der Bildschirm **ENTER PASSWORD** erscheint. Du steuerst den Markierungs-Cursor mit dem Steuercross. Durch die Tasten **Y** oder **B** bestimmst Du, ob die Buchstaben vorwärts oder rückwärts angezeigt werden. Wenn Du das richtige Paßwort eingegeben hast, kehrt du an den Punkt des Turniers zurück, an dem das Spiel gespeichert wurde. Ungültige Paßwörter werden ignoriert und müssen von neuem eingegeben werden.

Bitte beachte: In **K.O.**- oder **Super Cup**-Turnieren kann es vorkommen, daß Du gegen ein anderes Team spielst, nachdem Du ein gültiges Paßwort eingegeben hast. Die Spiele werden aus den möglichen Gegnern ausgelost.

Drücke den **SELECT**-Knopf, um den Paßwort-Bildschirm zu verlassen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

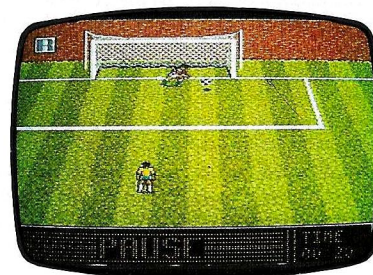
TRAINING

Bevor Du ausziehst, um es dem Rest der Welt zu zeigen, ist es sicher angebracht, alle wichtigen Techniken zu trainieren, die nötig sind, um Dich an die Spitze zu bringen. In **Striker** wurde ein Trainings-Modus integriert, der Dir zeigt, Strafstoße (gegen den Computer oder einen menschlichen Spieler) oder Ballkontrolle auszuführen.

Dazu benötigst Du die Option **'PRACTICE'** aus dem Hauptmenü. Wähle nun aus den Möglichkeiten **'SHOOT OUT'** (Schuß-Training) **'2 PLAYER SHOOT OUT'** (Schußtraining für zwei Spieler) oder **'BALL CONTROL'** (Ballkontrolle) das entsprechende Programm aus.

Schußtraining:

Wähle zuerst die Mannschaft aus, mit der Du trainieren willst. Der Computer wählt die gegnerische Mannschaft. Bestätige Deine Auswahl mit **B**. Dein Spieler erwartet daraufhin den Strafstoß eines gegnerischen Kickers.



Training für den Tormann

Bevor der Ball getreten wird, kann der Tormann mit dem Steuercross nach links oder rechts bewegt werden. Nachdem der Ball getreten wird, kann der Tormann nach links oder rechts hechten, um den Ball zu fangen.

- Hechtsprung am Boden entlang – Drücke das Steuercross diagonal nach unten (links oder rechts) und gleichzeitig Knopf **B**.
- Springen – Drücke das Steuercross nach links oder rechts und gleichzeitig Knopf **B**.
- Spring nach oben – Drücke diagonal hoch (links oder rechts) und gleichzeitig Knopf **B**.
- Nach oben parieren – Drücke das Steuercross nach oben und gleichzeitig Knopf **B**.

Elfmeter-Training

Nach dem Training für den Tormann kannst Du das Elfmeterschießen trainieren. Der Richtungszeiger bewegt sich kontinuierlich vor und zurück. Benutze ihn als Ziel. Die Schußlinie geht vom Spieler aus durch den Cursor. Wenn Du einen Schuß vorbereitet hast, drücke **B**, um ihn zu treten. Mit dem Steuercross kannst Du die Schußhöhe variieren.

Jede Mannschaft hat bis zu 5 Strafstoße; falls es danach unentschieden steht, wird verlängert bis es zu einer Entscheidung kommt. Du kannst das Training jederzeit verlassen; Du drückst den **Select**-Knopf, dann den **B** Knopf.

Elfmeter-Training für zwei Spieler:

Das Elfmeter-Training für zwei Spieler funktioniert in derselben Weise wie die oben beschriebene Version für einen Spieler. Im Training für zwei Spieler muß jedoch Spieler 2 eine Mannschaft wählen, die er trainieren will.

Ballkontrolle:

Um die verschiedenen Fähigkeiten auf dem Rasen (z.B. Dribbling, Pässe, Rennen mit dem Ball, Schüsse auf das Tor oder Ecken) zu üben, wählst Du die Option 'BALL CONTROL' aus. Zuerst stellst Du das Team zusammen, mit dem Du trainieren möchtest. Deine Mannschaft kann alle Fertigkeiten ohne Gegner (außer dem automatischen Tormann) auf dem Rasen üben.

Du steuerst die Spieler wie in einem normalen Spiel. Ecken und Einwürfe können geübt werden. Du kickst für eine Ecke den Ball hinter Dein eigenes Tor und, um einen Einwurf zu trainieren, trittst Du ihn über die Seitenbegrenzung. Der automatische Tormann tritt den Ball zurück ins Spielfeld, wenn er einen Torschuß abgewehrt hat oder der Ball über sein Tor geflogen ist.

Ein Trainingsspiel dauert zwei Minuten. Du kannst die Übungseinheit jederzeit abbrechen, indem Du den Select-Knopf, gefolgt von B, drückst.

Wenn Du das Training beendest hast, wird der Statistikbildschirm gezeigt und Dein Spiel analysiert.

WIEDERHOLUNG EINER SPIELSZENE (ACTION REPLAY)

War es eins oder war es keins? Diese Frage wird meistens gestellt, wenn der Winkel korrekt aussieht, aber der Ball trotzdem nicht ins Tor geht. Kein Grund zur Sorge. In Striker kannst Du immer bis zu sieben Sekunden des Spiels in der Zeitlupe rückwirkend verfolgen. Ganz nützlich bei umstrittenen Toren!

Wenn Du während des Spiels den Start-Knopf drückst, wird das Spielgeschehen angehalten. In dieser Pause kannst Du Dir die Sieben-Sekunden-Zeitlupe anschauen. Bei einem Tor, wird diese Szene automatisch wiederholt. Die Zeitlupenfunktion wird folgendermaßen gesteuert.

Steuerkreuz: HOCH die Aktion wird in normaler Spielgeschwindigkeit zurückgespult.
RUNTER die Aktion wird in normaler Spielgeschwindigkeit abgespielt.
LINKS die Aktion wird im Zeitraffer zurückgespult.
RECHTS die Aktion wird im Zeitraffer vorgespult.

X-Knopf: Drücke X für den Vorlauf in Zeitlupe.

A-Knopf: Drücke A, um die Aktion in Zeitlupe zurückzuspulen.

R-Knopf: Drücke R, um die Aktion ohne Anzeige vorzuspulen.

L-Knopf: Drücke L, um die Aktion ohne Anzeige zurückzuspulen.

B- & Y-Knopf: Pausenfunktion der Wiedergabe.

Um die Pause zu beenden oder die Wiedergabe der Torsequenz abzubrechen und um in den normalen Spielmodus zurückzukehren, können Sie jederzeit START drücken. Die Wiedergabefunktion wird ununterbrochen wiederholt.

Im 2-Spieler-Modus kontrolliert der Spieler, der das Tor geschossen hat, die Wiederholung der Spielszene (Action Replay).

DER MANNSCHAFTSEEDITOR

Da Du aus 64 internationalen Mannschaften wählen kannst, dürftest Du zu keiner Zeit Mangel an Wettbewerb haben. Vielleicht langweilst Dich jedoch irgendwann einige der Mannschaften oder Du willst mit einigen nationalen Teams Meisterschaften gewinnen, dann ist der integrierte Mannschaftseditor das Richtige für Dich. Die Merkmale von bis zu 28 der insgesamt 64 Mannschaften können geändert werden. Die Veränderungen reichen von reinen Namensänderungen bis hin zur Farbe ihrer Trikots.

Wie Du Mannschaften editieren kannst:

Wähle aus dem Hauptmenü den Befehl 'EDIT SQUAD' (editiere Mannschaft) aus. Du kannst aus einer Liste von 64 Mannschaften diejenige auswählen, die Du verändern willst. Drücke zur Bestätigung den SELECT-Knopf.

Das 'EDIT SQUAD'-Hauptmenü öffnet sich. Jetzt kannst Du den Namen der Mannschaft, der einzelnen Spieler oder die Farben der Trikots ändern. Um die Merkmale zu markieren, die Du ändern willst, benutze das Steuerkreuz und drücke dann die Taste B.

Namen von Mannschaft und Spielern ändern

Wenn Du die Option 'EDIT PLAYER NAME' (Spielernamen ändern) gewählt hast, benutze das Steuerkreuz, um den Namen zu ändern und drücke B, um den neuen Namen zu bestätigen.

Mit dem Steuerkreuz markierst Du die einzelnen Buchstaben. Drücke dann Knopf B, um den Buchstaben auszuwählen. Um die Originalnamen oder eventuelle Fehler zu löschen, kannst Du das 'BACKSPACE'-Feld benutzen oder Knopf A drücken, wenn Du Buchstaben mit dem Steuerkreuz markierst. Mannschaftsnamen können bis zu 10 und Spielernamen bis zu 14 Buchstaben lang sein. Wenn Du einen neuen Namen eingegeben hast, kannst Du ihn entweder verwerfen (und dadurch den ursprünglich angezeigten Namen behalten) oder speichern und zum 'EDIT SQUAD'-Bildschirm zurückkehren. Die Namen aller 16 Spieler können auf diese Weise geändert werden.

Trikot-Designer

Mit dem Steuerkreuz veränderst Du das Aussehen und spezielle Merkmale des gewünschten 'Heim'- oder 'Auswärts'-Trikots durch Druck auf Knopf B oder Y. Der Spieler links repräsentiert das Trikot für 'Heim'-Spiele, der rechte das Trikot für 'Auswärts'-Spiele. Die folgenden Attribute können Deinem Geschmack angepaßt werden:

- Hautfarbe – 8 Schattierungen.
- Haarfarbe – 4 Schattierungen.
- Farbe des Hemds – 32 Möglichkeiten.
- Farbe der Streifen – 32 Möglichkeiten.
- Farbe der Socken – 32 Möglichkeiten.

Wenn Du mit Deinem Design zufrieden bist, markiere 'OK' und drücke Knopf B.

Wie Du den Mannschaftseditor verlassen kannst

Wenn Du Deine Änderungen behalten willst, wähle 'FINISHED' (Beendet) aus dem 'EDIT SQUAD'-Hauptbildschirm heraus. Wenn Du lieber mit den alten Einstellungen weiterspielen willst, wähle 'RESTORE TEAM' (stelle Mannschaft wieder her).

Hinweis: Aus dem Menü des Mannschaftseditors kannst Du alle Eigenschaften jederzeit wiederherstellen.

