

VIRTUAL SOCCER™

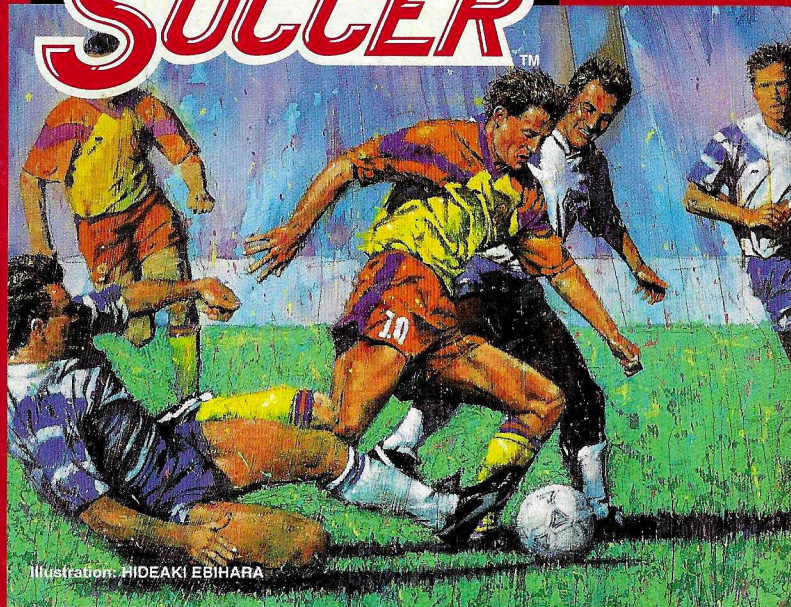


Illustration: HIDEAKI EBIHARA



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Imported to Europe by Virgin Interactive Entertainment

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg GERMANY



Germany, Distributed by Konami

Konami (Deutschland) GmbH

Berner Str. 109
60437 Frankfurt
GERMANY

VIRTUAL SOCCER™

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH !

Du hast mit diesem Hudson Soft Produkt eine gute Wahl getroffen.

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von "Virtual Soccer™". Um dieses Spiel voll zu genießen, solltest Du die Anleitung sorgfältig durchlesen und folgendes befolgen.

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

LICENSED BY

Nintendo®

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

©1993 HUDSON SOFT
VIRTUAL SOCCER™
IS A TRADEMARK OF
HUDSON SOFT.



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

EINFÜHRUNG

Willkommen zum "Virtuellen Fußball", dem einzigen einfach zu bedienenden Fußballspiel, das veränderliche Spielfeldansichten und eine Vielzahl von Möglichkeiten aufweist, die Ihnen viele Jahre lang ein unterhaltsames Spielvergnügen bieten.

Contents

EINFÜHRUNG	1
MENÜS	2
WAHL DER MANNSCHAFT	5
INFORMATIONEN ZUM SPIEL	5
MANNSCHAFTSÜBERSICHT	6
SO WIRD VIRTUELLER FUSSBALL GESPIELT	8



MENÜS

Virtueller Fußball hat sechs Menüs für Einstellungen vor dem Spiel. Die wählbaren Ikonen - andere als die blauumrandeten - können für weitere Einstellungen angewählt bzw. ausgewählt werden. Die Einstellungen folgendermaßen vornehmen:



Steuerfeld

Oben/Unten	Moves between icons.
Rechts/Links	Anwählen einer Ikone.
B/START	Eingabe einer Wahl.
A/SELECT	Rückgang auf das vorherige Menü.

Eine Beschreibung der einzelnen Menüs und ihrer verschiedenen Funktionen folgt..

Hauptmenü

① Anzahl der Spieler (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone zur Bestimmung der gewünschten Anzahl der Spieler.

Ihre Optionen: Ein Spieler gegen Computer und Spieler gegen Spieler.

② Modus des Spiels (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone zur Eingabe des gewünschten Spiels an. Vorsaison oder zusammengestellte Mannschaften erlauben das Spiel von einem oder zwei Spielern gegeneinander in einem einzelnen Spiel. Spiele mit einer zusammengestellten Mannschaft können jedoch erst dann gespielt werden, wenn die Daten für die beiden Mannschaften eingegeben worden sind. Der Nations-Shield-Preis, die Trophäe für zusammengestellte Mannschaften und die kontinentale Meisterschaft können nur im Ein-Spieler-gegen-Computer-Modus durchgeführt werden. Bitte beachten Sie, daß die Trophäe für zusammengestellte Mannschaften nicht gespielt werden kann, ehe die Daten für alle acht Mannschaften eingegeben worden sind. Mit "Practice" wird das Trainings-Menü geöffnet (siehe Abschnitt zum Training).

Ihre Optionen: Vorsaison; zusammengestellte Mannschaften; Nations-Shield-Preis, Trophäe für zusammengestellte Mannschaften, kontinentale Meisterschaft und Training.

③ Optionen

Anwählen dieser Ikone öffnet das Menü für die Optionen (siehe den Abschnitt "Optionen").

④ Wetter

Anwählen dieser Ikone öffnet das Wetter-Menü (siehe den Abschnitt "Wetter").



Optionen

Mit diesem Menü werden folgende Punkte gewählt:



Zeit

Drücken Sie auf den rechten oder linken Teil des Steuerfelds, um die Zeit für jedes Spiel zu bestimmen.



Spielfeldansicht (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone an zur Wahl der Ansicht, in der das Spiel gespielt werden soll.

Ihre Optionen: Seitenansicht, Aufsicht und Bodenansicht.



Original-Einstellungen

Anwählen dieser Ikone öffnet das Menü für Original-Einstellungen (siehe den Abschnitt "Original-Einstellungen")



Normal/Schnell

Anwählen dieser Ikone ermöglicht die Wahl des Schwierigkeitsgrads des Spiels.

Wetter

Mit diesem Menü werden folgende Punkte gewählt:



Wetterbedingungen (Anwählen)

Durch das Anwählen dieser Ikone können Wetterbedingungen sowohl für Training als auch für zusammengestellte Mannschaften-/Vorsaison-Spiele gewählt werden.

Ihre Optionen: Schönes Wetter, Hitze oder Regen



Spielfeld-Bedingungen (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone an zur Wahl der Spielfeld-Bedingungen, sowohl für Training als auch für zusammengestellte Mannschaften-/Vorsaison-Spiele.

Ihre Optionen: Fest, Hart und Aufgeweicht



Windrichtung (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone an zur Wahl der Windrichtung, sowohl für Training als auch für zusammengestellte Mannschaften-/Vorsaison-Spiele.

Ihre Optionen: windstill, nördlich, südlich, östlich, westlich



Mono/Stereo (Anwählen)

Wählen Sie diese Ikone an zur Wahl der Tonausgabe in Mono oder Stereo.

Training

Mit diesem Menü werden folgende Punkte gewählt:



Normal

Durch das Auslösen dieser Ikone wird eine Mannschaft Ihrer Wahl auf das Spielfeld geschickt, um nach Ihren Angaben zu trainieren.



Elfmeter

Durch das Auslösen dieser Ikone können Sie Elfmeter trainieren.



1 gegen 2

Durch das Auslösen dieser Ikone können Sie gegen einen Freund in einem spannenden Elfmeter-Turnier antreten.



Torwart-Training für Elfmeter

Durch das Auslösen dieser Ikone können Sie als Torwart das Halten von Elfmetern trainieren.

Hinweis: Wenn Sie einen dieser Modi wieder verlassen wollen, drücken Sie START.

Mannschaftsaufstellung

Sie können bis zu acht Mannschaften für Spiele mit zusammengestellten Mannschaften bzw. die Meisterschaft um die Trophäe für zusammengestellte Mannschaften aufstellen. Drücken Sie auf den oberen oder unteren Teil des Steuerfeldes, um eine von acht Dateien auszuwählen, in der Sie je eine zusammengestellte Mannschaft speichern können. Nach der Wahl einer Datei zum Speichern der Mannschaft eine der Tasten START/A/B/X/Y zum Aufrufen des Bildschirms für die Zusammenstellung drücken. Zum Verlassen dieses Bildschirms und des vorhergehenden Dateien-Bildschirms einfach "Exit" wählen und eine der bereits beschriebene Tasten drücken.



Und so stellen Sie Ihre eigene Mannschaft auf:

Steuerfeld	Oben/Unten	Bewegt den Cursor auf die nächste Zeile.
	Rechts/Links	Bewegt den Cursor horizontal zur nächsten Position
	A/B	Springt zwischen Buchstaben, Zahlen oder Trikotfarben.

Wenn Sie alle gewünschten Positionen gewählt haben, bewegen Sie den Cursor auf EXIT und drücken dann eine der Tasten START/A/B/X/Y, um den Bildschirm zu verlassen.

WAHL DER MANNSCHAFT

Der Bildschirm zur Wahl der Mannschaft wird vor einem Spiel angezeigt (bei Wahl eines Spiels mit zusammengestellten Mannschaften bzw. die Meisterschaft um die Trophäe für zusammengestellte Mannschaften wird der Bildschirm für zusammengestellte Mannschaften angezeigt). Aus dem Menü können Sie eine von 24 Mannschaften aus der ganzen Welt wählen.

Steuerfeld	Rechts/Links	Dreht die Weltkugel auf das Land Ihrer Wahl.
	B/START	Eingabe des gewählten Landes.



Zur Wahl der zusammengestellten Mannschaften:

Steuerfeld	Oben/Unten	Bewegt den Cursor zwischen den Mannschaften.
	B/START	Eingabe der gewählten Mannschaft.

INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Der Bildschirm mit Informationen zum Spiel wird vor einem Spiel angezeigt und stellt die Konditionen dar, die das Spiel beeinflussen können. Es gibt folgende Informationen und Einflüsse:

Platz	Beeinflusst die Moral der gegnerischen Mannschaft.
Wetter	Beeinflusst die Ausdauer der eigenen Spieler.
Spielfeld	Beeinflusst das Spiel auf dem Spielfeld.
Wind	Beeinflusst den Ball in der Luft.
Schiedsrichter	Beeinflusst die Anzahl der Strafstoße.

Wenn Sie eine der Tasten START/A/B/X/Y drücken, gelangen Sie zum nächsten Bildschirm.

Hinweis: Vor einem Vorsaison-Spiel oder einem Spiel mit einer zusammengestellten Mannschaft kann der Schiedsrichter durch Drücken der rechten oder linken Seite des Steuerfeldes ausgetauscht werden.

MANNSCHAFTSÜBERSICHT

Mit einem Druck auf die SELECT-Taste kann der Bildschirm mit der Mannschaftsübersicht vor einem Spiel angezeigt werden, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld verletzt ist, und er kann auch während eines Spieles aufgerufen werden, wenn der Ball im Aus ist. Auf dem Bildschirm können Aufstellungen, Auswechseln von Spielern und die Statistiken der Spieler überprüft werden. Folgendermaßen vorgehen:

Steuerfeld	Rechts/Links	Bewegt den Pfeil auf einen gewünschten Spieler.
	Unten	Ruft den Statistik-Bildschirm des mit dem Pfeil gewählten Spielers auf.
	Oben	Schließt den Statistik-Bildschirm des mit dem Pfeil gewählten Spielers.
	L/R	Änderung der Aufstellung.
	A/B/X/Y	Aktiviert/Desaktiviert den Kreis für die Spielerwahl. Aktiviert/Desaktiviert die automatische Torwart-Funktion (schwarzer Kreis um den Torwart für automatisches Spiel). Ändert die Positionen oder tauscht zwischen dem mit dem Pfeil markierten Spieler und dem gewählten Spieler aus, der sich in einem weißen Kreis befindet.
	START	Übergabe der Steuerung an die zweite Mannschaft. Verlassen des Bildschirms.

AUTOMATISCHER TORWART

Die automatische Torwart-Funktion erlaubt eine Konzentration auf die anderen Spieler auf dem Feld. Der automatische Torwart ist aktiv, wenn auf dem Bildschirm für die Mannschaftsübersicht der Torwart von einem schwarzen Kreis umgeben ist.

Wenn er aktiviert ist, bewegt sich der Torwart unabhängig von einer Eingabe auf dem Steuerfeld oder einer Betätigung der Auslösetaste. Er macht außerdem Abstoße automatisch und verteidigt sich gegen Freistoße.

Die automatische Torwart-Funktion erstreckt sich nicht auf Elfmeter, die später in dieser Bedienungsanleitung erklärt werden. Kurz gesagt müssen Sie das Tor bei einem Elfmeter selbst verteidigen.

Zum Aktivieren oder Desaktivieren der automatischen Torwart-Funktion einfach die A/B/X/Y-Taste drücken, bis der schwarze Kreis erscheint bzw. erlischt.

Aufstellung

Durch Drücken der L- oder R-Taste auf dem Steuerfeld kann eine von verschiedenen Aufstellungen gewählt werden.

Mannschaftsstärke

Die Mannschaftsstärke ändert sich entsprechend der gewählten Aufstellung. Sie wird auf den Anzeigen in der oberen linken Ecke des Bildschirms für die Mannschaftsübersicht dargestellt. Die Anzeigen sind:

- 1 Moral (die Ikone selbst ändert sich zwischen Daumen aufwärts/abwärts oder okay)
- 2 Verteidigerstärke
- 3 Mittelfeldstärke
- 4 Stürmerstärke

Hinweis: Die Moral hat Einfluß auf verschiedene Statistik-Parameter eines individuellen Spielers. Die Moral sinkt oft, wenn der Mannschaftskapitän verletzt oder während eines Spieles vom Feld geschickt wurde.

Statistiken einzelner Spieler

Durch Druck nach unten auf dem Steuerfeld wird die Statistik oder Eigenschaftstabelle eines Spielers angezeigt, der mit einem Pfeil auf dem Bildschirm mit der Mannschaftsübersicht markiert ist. Der Name des Spielers und seine Position werden ebenfalls angezeigt. Die Markierung "G" ist für Torwart, "B" für Verteidiger, "M" für Mittelfeldspieler und "F" für Stürmer. Der Mannschaftskapitän ist mit "Cpt" gekennzeichnet. Ferner gibt "AUTO" an, daß der Torwart automatisch bedient wird. Jeder Spieler hat ganz persönliche Eigenschaften, die seine Leistungen beim Spiel beeinflussen. Es gibt folgende Eigenschaften:



- 5 Schußkraft Bestimmt die Geschwindigkeit und die Schußweite.
- 6 Schnelligkeit Bestimmt die Bewegungen auf dem Bildschirm.
- 7 Verteidigung Bestimmt die Geschicklichkeit der Verteidigung des Spielers (z.B. wie schnell er angreift). Bei Torwarten zeigt dieser Punkt an, wie gut er das Tor verteidigt.
- 8 Stärke Bestimmt die Ausdauer des Spielers und besonders seine Gesamtleistung während der zweiten Spielhälfte.
- 9 Angriff Bestimmt die technische Geschicklichkeit des Angriffs des Spielers (z.B. wie gut er Angriffen ausweicht, Genauigkeit von Schüssen usw.).

Bewertungen reichen von 1 (schlecht) bis 5 (sehr gut).

Austausch

Zum Austausch oder Wechseln von Positionen wird der zum Austausch vorgesehene Spieler mit dem Steuerfeld gewählt, indem der Pfeil über ihn bewegt und dann eine der Tasten A/B/X/Y gedrückt wird (daraufhin wird ein weißer Kreis um den gewählten Spieler angezeigt).

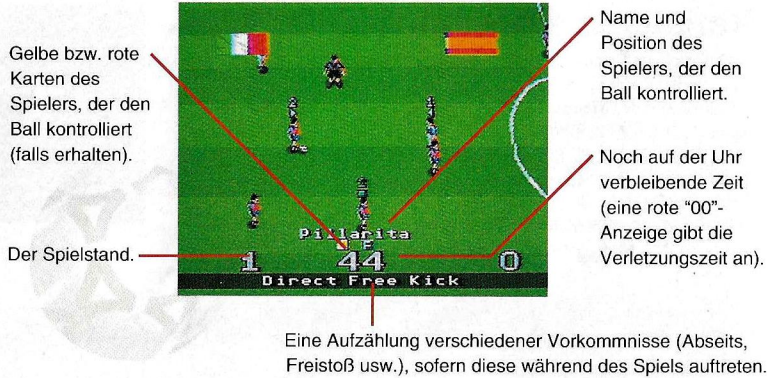
Dann den Pfeil zu dem Spieler bewegen, der durch den gewählten Spieler ausgetauscht werden soll. Anschließend eine der Tasten A/B/X/Y drücken, um den Austausch der Spielerpositionen durchzuführen. Ein Druck auf die START-Taste bringt Sie dann zurück ins Spiel.

SO WIRD VIRTUELLER FUSSBALL GESPIELT

Der folgende Abschnitt enthält eine Beschreibung der Hauptfunktionen von Virtuellem Fußball.

Das Spielfeld

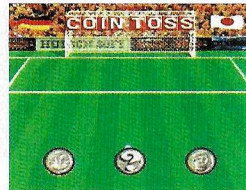
Das Spielfeld von Virtuellem Fußball zeigt die folgenden Informationen auf dem Bildschirm an:



Der Münzenwurf

Vor dem Beginn eines Spiels wird die Münze geworfen. Ein Spieler kann Kopf oder Zahl einfach durch Werfen der Münze auf der rechten Seite (Spieler 1) oder linken Seite (Spieler 2 bzw. Computer) durch einen beliebigen Druck auf das Steuerfeld und durch anschließendes Drücken einer der Tasten A/B/X/Y wählen. Nach der Wahl wird die Münze in der Mitte geworfen, um den Gewinner des Münzenwurf zu entscheiden.

Der Gewinner kann sich dann mit den auf dem Bildschirm angezeigte Feld-Ikonen zwischen Wahl der Spielfeldseite oder dem Anstoß entscheiden. Die mittlere Ikone gibt den Anstoß an. Wählen Sie die gewünschte Ikone mit dem Steuerfeld und drücken Sie anschließend eine der Tasten A/B/X/Y, um die Wahl zu bestätigen.



Der Anstoß

Am Beginn eines Spiels, nachdem ein Tor erzielt wurde und nach der Halbzeitpause erfolgt ein Anstoß. Während des Anstoßes drücken Sie eine der Tasten A/B/X/Y, um das Spiel aufzunehmen. Der Ball wird an den nächsten, mit einem Quadrat markierten Spieler abgegeben.

Kontrollieren Sie Ihre Mannschaft!

Der mit einem Pfeil markierte Spieler wird von Ihnen kontrolliert und der mit einem Quadrat gekennzeichnete Spieler kann einen Ball übernehmen.

- Angriff -

Mit einem Pfeil markierten Spieler im Ballbesitz.

Steuerfeld	Kontrolliert die Bewegungen in alle Richtungen. Kontrolliert die Richtungen der Schüsse. Leichte Flugbahnveränderung des Balles bei Schüssen und Pässen.
L	Verschiebt Paß-Markierung nach links (Ansicht von oben/ Bodenansicht). Verschiebt Paß-Markierung nach links in Relation zum Spieler, der mit dem Ball dribbelt (Seitenansicht).
R	Verschiebt Paß-Markierung nach rechts (Ansicht von oben/ Bodenansicht). Verschiebt Paß-Markierung nach rechts in Relation zum Spieler, der mit dem Ball dribbelt (Seitenansicht).
START	Pause während des Spiels.
SELECT	Aufruf des Menüs für das Spiel, wenn der Ball im Aus ist.
A-Taste	Weitergabe des Balls an den mit einem Quadrat gekennzeichneten Spieler.
B-Taste	Anheben des Balls (schnelles Berühren der Taste). Den Ball schießen (langes Niederdrücken der Taste).
X-Taste	Versuch eines absichtlichen Fouls (wird angerechnet).
Y-Taste	Spielt den Ball an den mit einem Quadrat gekennzeichneten Spieler.

- Angriff/Verteidigung -

Mit dem Pfeil markierter Spieler ohne Ball

Steuerfeld	Kontrolliert die Bewegungen in alle Richtungen. Leichte Flugbahnveränderung des Balles nach Schüssen und Kopfbällen.
L	Nicht verwendet.
R	Nicht verwendet.
START	Pause während des Spiels.
SELECT	Aufruf des Menüs für das Spiel, wenn der Ball im Aus ist.
A-Taste	Kopfball.
B-Taste	Den Ball schießen (Schuß mit voller Kraft, gesprungener Kopfball oder Schuß über den Kopf, abhängig von Höhe und Winkel des abgefangenen Balls).
X-Taste	Versuch eines absichtlichen Fouls.
Y-Taste	Kopfball.

- Verteidigung -

Mit Pfeil markierter Spieler

Steuerfeld	Kontrolliert die Bewegungen in alle Richtungen.
L	Nicht verwendet.
R	Nicht verwendet.
START	Pause während des Spiels.
SELECT	Aufruf des Menüs für das Spiel, wenn der Ball im Aus ist.
A-Taste	Angriff/gegrätschter Angriff.
B-Taste	Angriff/gegrätschter Angriff.
X-Taste	Versuch eines absichtlichen Fouls.
Y-Taste	Angriff/gegrätschter Angriff.

Torwart mit Ball (Manueller Betrieb)

Steuerfeld	Kontrolliert die Bewegungen in alle Richtungen. Kontrolliert die Richtungen der Schüsse. Leichte Flugbahnveränderung des Balles nach Schüssen und Kopfbällen.
L	Verschiebt Paß-Markierung nach links (Ansicht von oben/Bodenansicht) Verschiebt Paß-Markierung nach links in Relation zum Torwart, der mit dem Ball dribbelt (Seitenansicht)
R	Verschiebt Paß-Markierung nach rechts (Ansicht von oben/Bodenansicht) Verschiebt Paß-Markierung nach rechts in Relation zum Torwart, der mit dem Ball dribbelt (Seitenansicht)
START	Pause während des Spiels.
SELECT	Aufruf des Menüs für das Spiel, wenn der Ball im Aus ist.
A-Taste	Weitergabe/Rollen des Balls an den mit einem Quadrat gekennzeichneten Spieler.
B-Taste	Den Ball schießen. (Hinweis: Der Torwart macht einen hohen Abschlag, wenn er sich innerhalb des Strafraums befindet.)
X-Taste	Versuch eines absichtlichen Fouls.
Y-Taste	Spielt den Ball an den mit einem Quadrat gekennzeichneten Spieler.

Torwart ohne Ball (Manueller Betrieb)

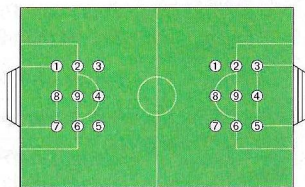
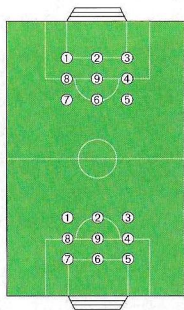
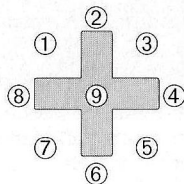
Steuerfeld	Kontrolliert die Bewegungen in alle Richtungen. Kontrolliert die Richtung von Sprüngen.
L	Nicht verwendet.
R	Nicht verwendet.
START	Pause während des Spiels.
SELECT	Aufruf des Menüs für das Spiel, wenn der Ball im Aus ist.
A-Taste	Springen zum Fangen oder Stoßen des Balls.
B-Taste	Springen zum Fangen oder Stoßen des Balls.
X-Taste	Versuch eines absichtlichen Fouls.
Y-Taste	Springen zum Fangen oder Stoßen des Balls.

Eckstoß

Bei einem Eckstoß wird das Spielfeld vergrößert gezeigt, während die Spieler sich auf den Eckstoß vorbereiten. Beachten Sie, daß auf dem Bildschirm ein Pfeil erscheint, der angibt, in welche Richtung der Ball zu schießen ist.

Bei dieser Ansicht kann das Steuerfeld zur Wahl des Punktes im Strafraum verwendet werden, auf den der Ball geschossen werden soll. Während des Drückens des Steuerfeldes eine der Tasten A/B/X/Y zur Eingabe Ihrer Wahl drücken. Alle Eingaben des Steuerfeldes beziehen sich relativ auf den Strafraumbereich, der auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Nachdem die Ecke auf die Eckstoß-Position ausgerichtet ist, kann der Ball durch Drücken der B-Taste zum gewählten Punkt im Strafraum oder der Ball mit der A- oder Y-Taste zu einem mit einem Quadrat markierten Spieler (der mit den L/R-Tasten neu bestimmt werden kann) geschossen werden. Nach dem Schuß kann die Flugbahn des Balls durch Nachdrücken auf dem Steuerfeld beeinflusst werden.



Oben/Links	Obere linke Ecke des Strafraums	Rechts	Rechte Seite des Strafraums
Oben	Obere Mitte des Strafraums	Unten/Links	Untere linke Ecke des Strafraums
Oben/Rechts	Obere rechte Ecke des Strafraums	Unten	Untere Mitte des Strafraums
Links	Linke Seite des Strafraums	Unten/Rechts	Untere rechte Ecke des Strafraums
Keine Eingabe	Mitte des Strafraums		

Dribbeln

Wenn ein Spieler den Ball dribbelt und er dabei plötzlich die Richtung ändert, während der Ball am weitesten vor ihm entfernt ist, verliert er meistens die Kontrolle über den Ball.

Einwürfe

Bei einem Einwurf wird die Seitenlinie, von der aus der Einwurf stattfindet, auf der Unterseite des Bildschirms gezeigt. Mit der L- oder R-Taste den Spieler bestimmen, zu dem der Ball geworfen werden soll (angezeigt durch ein Quadrat über dem Spieler). Dann die A/B/X/Y-Taste zum Weiterspielen drücken.

Nachdrücken

Nach dem Schießen eines Balls kann ein Spieler durch Drücken der Rechts/Links-Taste (Ansicht von oben/Bodenansicht) oder der Oben/Unten-Taste (Seitenansicht) auf dem Steuerfeld der Balles eine leichte Kurve geben.

Menü für das Spiel

Immer wenn sich der Ball außerhalb des Spielfeldes befindet und Sie die SELECT-Taste drücken, rufen Sie damit das Menü für das Spiel auf. Mit diesem Menü können Sie Einsicht in die Statistiken, die Aufzeichnungen (siehe den Abschnitt über die Aufzeichnungen) und die Mannschaftsübersicht nehmen.

Aufzeichnungen

Virtueller Fußball zeichnet ständig die verschiedenen Leistungen auf, etwa das beste Torergebnis und das schnellste Tor. Um diesen Bildschirm wieder zu verlassen, drücken Sie eine der Tasten START/A/B/X/Y.

Freistoß

Manchmal werden einem gefaulten Spieler direkte oder indirekte Freistöße zugewiesen. Ein Freistoß wird von dem Punkt ausgeführt, an dem das Foul passierte.

Die Mauer

Bei Vergabe eines Freistoßes in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Torbereichs bildet die gegnerische Mannschaft eine Mauer zwischen dem schießenden Spieler und dem Tor. Ein zeitlicher gut angepaßter Kopfstoß eines Spielers in der Mauer kann einen Schuß ablenken, der sonst über die Mauer gehen würde.

-Direkter Freistoß-

Bei einem direktem Freistoß kann der Spieler den Ball direkt auf das Tor des Gegners oder zu dem mit einem Quadrat markierten Spieler schießen (der mit der L/R-Taste neu bestimmt werden kann). Ein Druck auf die B-Taste läßt den Ball über die Mauer fliegen. Zum Zuspieren die A- oder Y-Taste drücken.

-Indirekter Freistoß-

Dieser Freistoß wird normalerweise der verteidigenden Mannschaft gegeben, wenn ein Abseits gegeben wurde. Bei einem indirekten Freistoß kann der Spieler den Ball nur an einen mit einem Quadrat markierten Spieler weitergeben. Ein indirekter Freistoß wird durch ein rotes "X" über dem kontrollierten Spieler angezeigt. Zum Zuspieren die A- oder Y-Taste drücken.

Der Schiedsrichter

Es gibt fünf verschiedene Typen von Schiedsrichtern beim Virtuellen Fußball. Sie reichen von blind bis spartanisch, wenn es darum geht, einen Spieler für ein Foul beim Spielen zu bestrafen. Wenn jedoch bei einem vorsätzlichen Foul (durch das Drücken der X-Taste) oder bei einem Angriff von hinten ein Schiedsrichter in der Nähe ist, sind unabhängig vom Typ des Schiedsrichters die Chancen hoch, daß der Spieler bestraft wird.

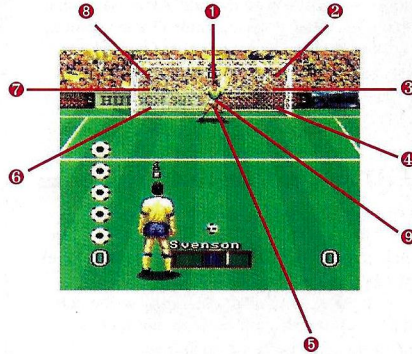
Gelbe/Rote Karten

Abhängig von der Schwere eines Fouls und von der Laune des Schiedsrichters kann der unfaire Spieler eine gelbe oder rote Karte erhalten. Zwei gelbe Karten oder eine rote Karte zwingen den Spieler zum Verlassen des Feldes, so daß die Mannschaft mit der verbleibenden Feldspielerzahl weiterspielen muß.



Elfmeter

Einem Spieler wird normalerweise ein Elfmeter zugesprochen, wenn er von einem gegnerischen Spieler im Strafraum der anderen Mannschaft gefoult wurde. Nach dem Zusprechen eines Elfmeters wird auf dem Bildschirm der Strafraum gezeigt.



- (a) Torzahl der ersten Mannschaft
- (b) Torzahl der zweiten Mannschaft
- (c) Schuß-Meßgerät
- (d) Anzahl der Schüsse

Im PRACTICE-Modus werden die Toranzeigen der Mannschaften gegen die folgenden Anzeigen ausgetauscht:

- (a) Die Anzahl der Schußversuche
- (b) Die Anzahl der erzielten Tore...

Während eines Elfmeters kann der Spieler seinen Schuß mit dem Steuerfeld auf einen der neun Bereiche innerhalb des Tores ausrichten. Im 2-Spieler-Modus kann der andere Spieler, der den Torwart kontrolliert, einen der neun Bereiche innerhalb des Tores zur Verteidigung wählen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- | | |
|------------------|------------------------------|
| 1. Oben | Obere Mitte des Tores |
| 2. Oben/Rechts | Obere rechte Ecke des Tores |
| 3. Rechts | Rechte Seite des Tores |
| 4. Unten/Rechts | Untere rechte Ecke des Tores |
| 5. Unten | Untere Mitte des Tores |
| 6. Unten/Links | Untere linke Ecke des Tores |
| 7. Links | Linke Seite des Tores |
| 8. Oben/Links | Obere linke Ecke des Tores |
| 9. Keine Eingabe | Mitte des Tores |

Zum Schießen wird der ausgesuchte Bereich gewählt und dann die A/B/X/Y-Taste gedrückt. Im 2-Spieler-Modus muß der den Torwart kontrollierende Spieler ebenfalls gleichzeitig die Eingabe durchführen, um das Tor zu verteidigen.

- Schuß-Meßgerät -

Die Genauigkeit und die Schußkraft eines Elfmeters wird durch das Schuß-Meßgerät überwacht. Der Spieler muß zum Schießen die A/B/X/Y-Taste genau dann drücken, wenn die Nadel innerhalb des "blauen Bereichs" ist. Die Größe des blauen Bereichs wird durch die Schußkraft-Bewertung bestimmt. Die Geschwindigkeit der Nadel wird durch die Angriffs-Bewertung bestimmt.

Halbzeit/Spielende Statistik-Bildschirm

Nach der ersten und der zweiten Hälfte eines Spiels wird der Statistik-Bildschirm angezeigt. Zusammen mit den betreffenden Namen wird der Zeitpunkt, an dem ein Tor erzielt wurde (weiß für normale Tore und rot für Eigentore) und die gelben/roten Karten, die während des Spiels vergeben wurden, sowie die verletzten und ausgetauschten Spieler (in Kursivschrift) angezeigt.

Derselbe Bildschirm wird angezeigt, wenn ein Spiel in die Verlängerung (zweimal 15 Minuten) geht.

Unentschieden

Im den Modi "Vorsaison" und "kontinentale Meisterschaft" gibt es kein Unentschieden. Wenn der Spielstand auch nach einer Verlängerung noch gleich ist, schaltet das Spiel auf Elfmeterschießen mit sofortiger Bestimmung des Siegers um. Hierbei hat jede Mannschaft abwechselnd fünf Elfmeterschüsse. Wenn nach zehn Schüssen das Ergebnis immer noch unentschieden ist, schießt jede Mannschaft je einmal abwechselnd und die erste Mannschaft, die einen Treffer erzielt, wird zum Sieger erklärt.

Abseits

Ein Schiedsrichter kann gegen Spieler während eines Spiels ein Abseits verhängen. Die Häufigkeit der Abseits-Entscheidung hängt hauptsächlich vom Können des Schiedsrichters ab.



Spielanalyse

Im Anschluß an jedes Spiel erscheint ein Spielanalyse-Bildschirm, der solche Informationen enthält wie Ballbesitz, Anzahl der Strafstoße und zu welchem Prozentsatz Ihre Mannschaft das gegnerische Spielfeld beherrschte. Eine der Tasten START/A/B/X/Y drücken, um den Bildschirm zu verlassen.



Kontinentale Meisterschaft (Turnierspiel)

Neben einzelnen Spielen bietet Virtueller Fußball einen Ausscheidungswettkampf, der im Ein-Spieler-Modus gespielt werden kann. Eine Mannschaft muß sich ihren Weg durch harte Spiele schlagen, um die begehrte Kontinentale Meisterschaft zu gewinnen.

Die Fortschritte, die eine Mannschaft während der Meisterschaft macht, wird in der Kontinentale Meisterschaft-Tabelle aufgezeichnet. Durch einen Druck auf die rechte oder linke Seite des Steuerfeldes kann die gesamte Tabelle betrachtet werden.



Hinweis: Wenn während einer Meisterschaft-Spielserie ein verletzter Spieler auf einer Trage vom Spielfeld getragen wird, steht er nicht für das nächste Spiel zur Verfügung.

Trophäe für zusammengestellte Mannschaften und Nations-Shield-Preis

Sie können in einer Liga aus acht Mannschaften, und zwar zum einen mit den als Standard vorhandenen acht Mannschaften (Nations-Shield-Preis) oder andererseits mit den acht von Ihnen zusammengestellten Mannschaften (Trophäe für zusammengestellte Mannschaften) einen Wettkampf von 14 Spielen durchführen. Der Rang innerhalb der Liga beruht auf einem Punkte-System (3 Punkte für jeden Sieg, 1 Punkt für jedes Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage). Die einzelnen Spalten von Zahlen auf dem Bildschirm mit der Meisterschaftstabelle haben von links nach rechts folgende Bedeutung: Anzahl der Spiele; Gesamtzahl der Siege; Gesamtzahl der Unentschieden; Gesamtzahl der Niederlagen; Gesamtzahl der Tore (Tordifferenz zwischen den selbst gegen den Gegner erzielten Toren zu den gegnerischen Toren); und Gesamtzahl der Punkte. In Fällen, wo die vom Gegner erzielte Anzahl von Toren die der eigenen Tore überschreitet (negative Tordifferenz), erscheint die Anzeige der Gesamtzahl der Tore in roten Zahlen.

Hinweis: Wenn während einer Meisterschaft-Spielserie ein verletzter Spieler auf einer Trage vom Spielfeld getragen wird, steht er für das nächste Spiel nicht zur Verfügung.

Eingeschränkte 90-Tage-Garantie

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von dieser Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung. Ferner unterliegt Virgin keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Virgin garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersatz dieses Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen. Senden Sie das Produkt in einem Umschlag an das Customer Service Centre, und legen Sie den Nachweis für das Datum des Kaufes bei.

Indem wir dem ursprünglichen Käufer das Modul kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach. Schreiben Sie bitte an Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A, Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. BINDEND. FÜR ALLE GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES, GILT DIE OBENGENANNTTE FRIST VON 90 TAGEN. VIRGIN ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.