

**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

**elite**®

*Elite Systems Vertriebsbüro,  
Weinbrennerstraße 17,  
76135 Karlsruhe, Deutschland.*

PRINTED IN JAPAN

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

**HINWEIS**  
**BITTE LESEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT DURCH, BEVOR SIE IHR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ BENUTZEN ODER IHREN KINDERN ERLAUBEN, ES ZU BENUTZEN.**

## **EPILEPSIEWARNUNG**

*In einigen Fällen können flackernde Lichtquellen und -muster, wie sie in unserer alltäglichen Umgebung vorkommen, epileptische Anfälle auslösen. Betroffene Personen sind besonders anfällig für die epilepsieauslösende Wirkung von Fernsehern und Videospiele, einschließlich der Spiele auf den NES-, Super NES- und Game Boy-Systemen. Auch Personen, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie leiden, sollten Sie Ihren Arzt um Rat fragen, ehe Sie Videospiele betreiben. Brechen Sie das Spiel SOFORT ab, und suchen Sie Ihren Arzt auf, wenn eines oder mehrere der folgenden Symptome auftreten: Sehstörungen, Augen- bzw. Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Orientierungsstörungen, Verwirrheitszustände, Schwindelgefühl, Übelkeit oder Krämpfe.*

## **VORSICHTSMASSNAHMEN**

1. *Schalte immer den Netzschalter aus, bevor du ein Game Pak in dein Super Nintendo Entertainment System einlegst oder herausnimmst.*
2. *Dies ist ein Präzisionsspiel, es sollte daher vor extremen Temperaturen geschützt werden.*
3. *Vermeide es, die Verbindungsstecker zu berühren oder sie Feuchtigkeit und Schmutz auszusetzen.*
4. *Reinige das Spiel nie mit Benzol, Verdünnern, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln.*

Striker™ and © 1992, Rage Software Ltd. All rights reserved. World Cup Striker™ and © 1993, Rage Software Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved.

LICENSED BY



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

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 PAKT.

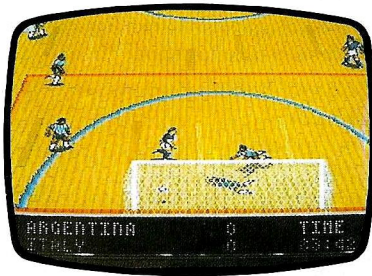
## EINLEITUNG

Als "STRIKER" herausgegeben wurde, waren wir der Überzeugung, das vollendete Fußballspiel für das SNES entwickelt zu haben. Nichtsdestotrotz haben wir uns Eure Wünsche und Anregungen zu Herzen genommen und das Originalspiel weiterentwickelt, um Euch so zu neuen Höchstleistungen anzuaspornen.

## SPIELSTART

Vergewissere Dich, daß das SNES AUSGESCHALTET ist. Lege das Game Pak in das SNES, und schalte das Gerät EIN.

Nach Verschwinden des Lizenzbildschirms erscheint der Sprachenauswahlbildschirm. Du wählst deine Sprache, indem du LINKS oder RECHTS auf dem Richtungsknopf (R-Knopf) drückst. Durch Drücken von Knopf B bestätigst du deine Wahl. Nach dem Erscheinen des ELITE-Logos wird die World Cup Striker-Einleitungssequenz abgespielt. Diese kannst du durch Drücken von START überspringen. Im Anschluß an die Einleitungssequenz erscheint der Hauptmenübildschirm. Jede Option wird durch ein Icon repräsentiert. Die Bedeutungen der verschiedenen Icons erscheinen in der Bildschirmmitte. Du startest das Spiel, indem du mit Hilfe des R-Knopfes Freundschaftsspiel, Weltmeisterschaft oder eine Option vom Menü "Andere Wettbewerbe" wählst. Anschließend bestätigst du deine Wahl durch Drücken von Knopf B.

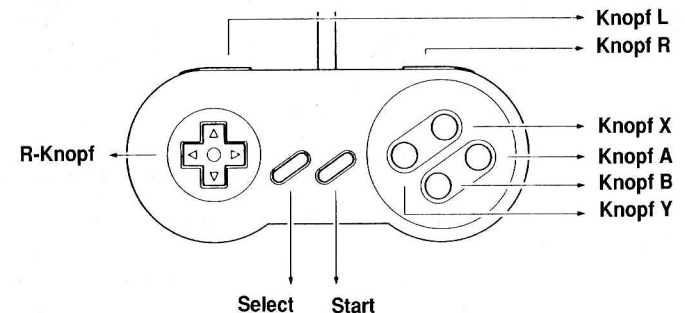


Wenn Du World Cup Striker noch nicht kennst, solltest du mit einem Freundschaftsspiel beginnen. Nach der Wahl von FREUNDSCHAFTSSPIEL erscheint der Freundschaftsspiel-Konfigurationsbildschirm, auf dem du dann ein Einzelspiel wählst. Du kannst dich jetzt für eines der alphabetisch aufgelisteten Teams entscheiden, indem du die Markierung mit dem R-Knopf auf die gewünschte Mannschaft bewegst und dann Knopf B drückst. Wenn du deine Mannschaft gewählt hast, suchst du dir auf die gleiche Weise deinen Gegner aus. Dein Team erscheint in der Liste der Gegner weiß markiert und steht dir nicht zur Auswahl.

Daraufhin erscheint der Mannschaftsbildschirm, auf dem du das Icon SPIELEN wählst. Die Teams laufen auf, und das Spiel beginnt am Anstoßpunkt.

## FUNKTIONEN DES STEUERGERÄTS

Striker wird mit Hilfe der folgenden Steuerfunktionen gespielt:



**Richtungsknopf:** *Mit Oben, Unten, Links & Rechts bewegst du den Spieler unter deiner Kontrolle (markiert durch seine Nummer über seinem Kopf) in die entsprechende Richtung.*

**Start:** *Mit diesem Knopf kannst du das Spiel unterbrechen und wieder aufnehmen.*

**Select:** *Wenn das Spiel abgepfiffen ist, kannst du mit diesem Knopf Auswechslungen ausführen. Durch zweimaliges Drücken von Knopf B kannst du den Vorgang abbrechen.*

**Knopf Y:** *Drücke diesen Knopf, wenn Du einen kraftvollen Power-Kick, einen Fallrückzieher, einen Flugkopfball oder einen langen Einwurf ausführen willst. Wenn der Torwart im Ballbesitz ist, kann er durch Drücken dieses Knopfes den Ball fallen lassen und damit nach vorn stürmen.*

**Knopf B:** *Mit diesem Knopf führst du einen normalen Power Kick, Gleitacklings, Freistöße und kurze Einwürfe aus. Wenn der Torwart im Ballbesitz ist, kann er mit diesem Knopf einen Power-Kick durchführen und den Ball mit dem R-Knopf steuern.*

**Knopf A:** *Drücke diesen Knopf, und steuere den Ball mit dem R-Knopf, um ihn zum nächsten Spieler zu passen. Wenn ein Spieler nicht im Ballbesitz ist, kann er durch Drücken dieses Knopfes einen anderen Spieler absichtlich foulen.*

**Knopf X:** *Drückst du diesen Knopf, dann erscheint deine Mannschaftsaufstellung und Strategie. Während eines Abstoßes, einer Ecke oder eines Freistoßes kannst du mit diesem Knopf Spieler an die Stelle scannen, auf der der Ball landen wird.*

**Knopf L:** *Mit diesem Knopf kannst du im Zeitlupenmodus zurückspulen, im Auswechslungsmodus einen Spieler zum Auswechslern bestimmen oder, wenn du Knopf X gedrückt hältst, die Mannschaftsaufstellung ändern.*

**Knopf R:** *Mit diesem Knopf kannst du im Zeitlupenmodus vorspulen, im Auswechslungsmodus einen Spieler zum Auswechslern bestimmen oder, wenn du Knopf X gedrückt hältst, die Mannschaftsaufstellung ändern.*

**Knopf R und L gleichzeitig:** *Durch gleichzeitiges Drücken dieser beiden Knöpfe brichst du ein Spiel ab. Danach kannst du entweder deine Wahl bestätigen und das Spiel verlassen oder zum Match zurückkehren.*

## IM SPIEL

### Freundschaftsspiel

*Mit Hilfe der Optionen des Hauptmenüs können die Begegnungen auf die Anforderungen selbst der hartgesotenen Kicker zugeschnitten werden. Du kannst entweder gegen den Computer oder einen Freund spielen. Mit der Multispieler-Vorrichtung können bis zu 5 Spieler bestimmte Kicker einer oder beider Mannschaften steuern. Wähle deine Formation aus einem Pool von 32 internationalen Teams.*

### Wettpokal

*Hol dir den Glanz und die Spannung des größten fußballerischen Ereignisses der Welt auf den Bildschirm. Wähle dein Team aus den 24 für den Wettbewerb qualifizierten Mannschaften, und tritt in einer der 6 Vorrunden an. Oder kreierte deine eigene Weltmeisterschaft und bestimme 24 der 32 internationalen Mannschaften zum Kampf um die begehrteste Trophäe der Fußballwelt. Auf dem Weltmeisterschaftsteamwahl-Menü markierst du deinen Favoriten mit Hilfe des R-Knopfes und wählst ihn durch Drücken von Knopf B. Anschließend kannst du die Optionen der Spielersteuerung (graphics), der Computersteuerung (graphics) oder der Gruppenzusammenstellung durchgehen. Alle Details der Mannschaften und Spieler können gesichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder abgerufen werden.*

### Weltmeisterschaft

*Führe eine der 32 internationalen Mannschaften in den Kampf um die Weltmeisterschaft. Dies ist ein Ein-Spieler-, Play-Off-Wettbewerb über 6 Runden, in dem die Opponenten um einen Platz im Wettpokalfinale und um die Qualifikation zum World Cup Striker-Special Cup streiten. Nach jeder genommenen Hürde wird es schwieriger, denn deine Gegner werden von Runde zu Runde besser und härter. Nicht beendete Wettbewerbe können gesichert und der Pokal dann später ausgefochten werden.*

### Special Cup

*Die erfolgreiche Teilnahme am Wettpokal qualifiziert dich automatisch für den World Cup Striker-Special Cup. Diese Miniliga aus Superteams hält das Beste bereit, was die Fußballwelt zu bieten hat. Jede Elf tritt zweimal gegen jede andere an.*

### Weltturnier

*Das World Cup Striker-Weltturnier bietet eine Fülle von Optionen und ermöglicht 4, 8, 16 oder 32 Teams die Teilnahme an einem Wettbewerb, in dem für Schwächere kein Platz ist. Auf dem Weltturnier-Teamwahl-Bildschirm kannst du die Anzahl der teilnehmenden Teams und die Steuerung des Gegners bestimmen. Mit dem R-Knopf markierst du die gewünschte Formation und wählst sie dann, indem du Knopf B drückst. Danach kannst du die Optionen der Spielersteuerung (graphics), der Computersteuerung (graphics) oder von Abwählen (‘ ’) durchgehen. Die Spiele können gegen eine Kombination aus Computergegnern und Mitspielern gespielt werden. Nicht beendete Turniere können gesichert und später ausgetragen werden.*

## Weltliga

*Erkämpfe dir einen Platz unter den Besten in der World Cup Striker-Weltliga. Bis zu 16 der 32 internationalen Teams können bei diesem globalen Kampf ums Leder antreten. Die Mannschaften werden wie beim Weltturnier ausgewählt, und die Meisterschaft kann gesichert und später zu Ende gespielt werden.*

## Hallenturnier

*Wenn du auf dem Optionenbildschirm die Option HALLE wählst, finden alle Wettbewerbe (einschließlich der Freundschaftsspiele) auf einem Hallenparkett mit Mannschaften zu je 6 Kickern statt. Die verschiedenen Wettbewerbe werden dabei in der bereits beschriebenen Weise abgehalten. Das Hallenturnier kann gesichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen werden.*

# SPIELERSTEUERUNG

## R-Knopf

**Spieler ist im Ballbesitz:**

- Der Spieler dribbelt mit dem Ball in die entsprechende Richtung.
- Nach dem Schuß können die Richtung des Balls (Effet) und der Rückdrall beeinflusst werden.

**Spieler ist nicht im Ballbesitz:**

- Steuert den Spieler mit der Nummer über seinem Kopf.
- Der Spieler führt ein Gleittackling in die entsprechende Richtung aus.

**Der Torwart ist im Ballbesitz:**

- Beeinflusst die Richtung des Balls nach einem Abstoß oder Abwurf (Effet).

**Bei Abstoß, Ecke oder Freistoß:**

- LINKS & RECHTS beeinflussen die Schußrichtung.
- OBEN & UNTEN beeinflussen die Schußhöhe.

**Einwurf:**

- LINKS, RECHTS, OBEN & UNTEN beeinflussen die Richtung des Einwurfes.

## Knopf Y

**Spieler ist im Ballbesitz:**

- Der Spieler führt einen kraftvollen Power-Kick aus. Die Länge des Schusses kann durch die Dauer des Drückens beeinflusst werden.

**Spieler ist nicht im Ballbesitz:**

- Wenn der Ball in der Luft ist, kann der Spieler einen Fallrückzieher, einen Flugkopfball oder einen normalen Kopfball ausführen. Die Richtung wird mit dem R-Knopf gesteuert.

**Torwart ist im Ballbesitz:**

- Der Torwart kann den Ball fallen lassen und nach vorn stürmen.

**Einwurf:**

- Der Spieler führt einen weiten Einwurf aus.

## Knopf B

**Spieler ist im Ballbesitz:**

- Der Spieler führt einen normalen Power-Kick aus. Die Kraft des Schusses wird durch die Dauer des Drückens bestimmt (und durch die Eigenschaften des jeweiligen Spielers). Nach dem Schuß kannst du mit dem R-Knopf die Richtung des Balls beeinflussen. Einen Absatztkick führst du aus, indem du Knopf B gedrückt hältst und dann den R-Knopf UNTEN drückst.

**Spieler ist nicht im Ballbesitz:**

- Befindet sich der Ball auf dem Boden, kann der Spieler ein Gleittackling ausführen. Mit Hilfe des R-Knopfes kannst du den Spieler während des Tackling steuern.

**Torwart ist im Ballbesitz:**

- Der Keeper vollführt einen Power-Kick. Die Stärke des Schusses wird durch die Dauer des Drückens beeinflusst (und durch die Eigenschaften des Torwarts). Nach dem Abstoß kann mit dem R-Knopf die Richtung des Schusses beeinflusst werden.

**Abstoß, Ecke oder Freistoß:**

- Der Spieler führt einen Abstoß, eine Ecke oder einen Freistoß aus.

**Einwurf:**

- Der Spieler führt einen kurzen Einwurf aus.

## Knopf A

**Spieler ist im Ballbesitz:**

- Der Spieler paßt zum nächsten Mitspieler, in die Richtung, in die der R-Knopf gedrückt wird. Wenn kein Spieler anspielbereit ist, wird ein langer Paß in die entsprechende Richtung gespielt. (Hinweis: Automatisches Passen ist nicht garantiert.)

**Spieler ist nicht im Ballbesitz:**

- Der Spieler begeht ein absichtliches Foul. Abhängig von der Entfernung des Gegenspielers kann es sich dabei z.B. um ein Gleittackling in die Beine, Stoßen oder ein gestrecktes Bein handeln.

**Der Torwart ist im Ballbesitz:**

- Ausführung eines automatischen Passes. Der Keeper spielt oder rollt den Ball in die gewählte Richtung (abhängig von der Entfernung) zum nächsten Spieler. Der anspielbereite Spieler, der am nächsten zum Torwart steht, kann dabei mit dem R-Knopf gesteuert werden.

## Knopf X

- Durch Gedrückthalten dieses Knopfes kann jederzeit während des Spiels die Aufstellung und Strategie der Mannschaft abgerufen werden.
- Wenn du diesen Knopf gedrückt hältst, kannst du mit Knopf L die Aufstellung und mit Knopf R die Strategie ändern.

## SELECT

Während des Spiels:

- Wenn das Spiel abgepfiffen wurde, kannst du durch Drücken von **SELECT** Auswechslungen vornehmen.

## Knopf L & R

- Wenn du Knopf L und R gleichzeitig drückst, brichst du das Spiel ab. Du mußt deine Entscheidung durch Drücken von Knopf X bestätigen.

Abstoß vom Tor

- Drücke Knopf L, wenn du vom linken, und Knopf R, wenn du vom rechten Fünfmeteraum abstoßen willst.

## OPTIONEN

Um World Cup Striker noch abwechslungsreicher zu gestalten, stehen dir eine Fülle von Optionen zur Verfügung, mit denen du fast jeden Aspekt des Spiels beeinflussen kannst. Drücke Knopf B, wenn du dich auf dem HAUPTMENÜ befindest, um den OPTIONENBILDSCHIRM zu öffnen. Die Optionen gelten für alle Wettbewerbe, einschließlich der Freundschaftsspiele. Zu den Optionen gehören:

### Hauptmenüoptionen:

- Die **SPIELDAUER** von 1 bis zu 90 Minuten verlängern.
- Zwischen einem 11-Spieler-Match unter freiem Himmel oder einem 6-Spieler-Match in der Halle wählen.
- Die **STEUEROPTIONEN** des Control Pad neu definieren.
- Die Begleitmusik zum Spiel ein- bzw. ausschalten.
- Das **EXTRAOPTIONEN**-Menü wählen.
- Alle vorherigen Turniersieger können mit der Option **POKALSIEGER SEHEN** abgerufen werden.
- Die batteriegestützte Speicherfunktion kann neu eingestellt werden. Du wirst um Bestätigung dieser Aktion gebeten.



## Extraoptionenmenü

Für Freundschaftsspiele und andere Wettbewerbe stehen Extraoptionen zur Verfügung:

### Optionen für Freundschaftsspiele

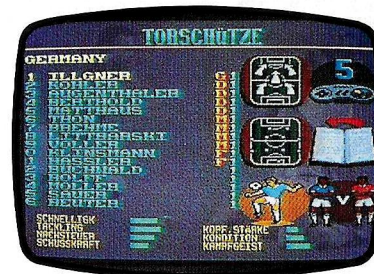
- Die Beschaffenheit des Platzes kann verändert werden, von Feucht bis Trocken.
- Mit Hilfe der Option **EIGENSCHAFTEN** kannst du die Spielstärke des Teams ändern, indem du einstellst, ob jeder Spieler seinen eigenen Fähigkeiten oder dem Standard entsprechend spielen soll. Dadurch können bessere Teams mit den gleichen Fähigkeiten wie schlechtere Mannschaften ins Match gehen.
- Der Schiri hat 3 verschiedene Fähigkeitsstufen, von Schwach bis Hart.
- Man kann die Windstärke einstellen. Das Spiel wird dadurch beeinflusst.
- Der Torwart kann vom Computer (3 Fähigkeitsstufen) oder dir gesteuert werden. Stelle die Option **TORWART** dementsprechend ein.
- Bei einem Unentschieden kann entweder in die Verlängerung gegangen (**STANDARDSPIEL**), bis zur Entscheidung weitergekickt (**1. TOR ENTSCHIEDET**) oder ein Elfmeterschießen veranstaltet werden (**ELFMETER**).
- Gewonnene Spiele können mit 2 oder 3 Punkten bewertet werden.

### Optionen für ALLE Wettbewerbe

- Der Torwart kann vom Computer (3 Fähigkeitsstufen) oder dir gesteuert werden. Stelle die Option **TORWART** dementsprechend ein.
- Gewonnene Spiele können mit 2 oder 3 Punkten bewertet werden.

## KADERWAHL

### Teamwahl:



Du wählst die Elf, die aufläuft, aus einem Kader von 16 Spielern. Positionen werden entsprechend der gewählten Formation zugeteilt. Du kannst bestimmen wer in der Verteidigung (D), im Mittelfeld (M), im Sturm (F), als Ausputzer (S) (wenn die Liberoformation gewählt wurde) oder als Torhüter (G) spielen soll.

Wähle die Option **AUFSTELLUNG ÄNDERN**. Du kannst jetzt den Spieler, den du auswechseln willst, mit dem R-Knopf markieren und ihn durch Drücken von Knopf B aus dem Spiel herausnehmen. Wenn die Markierung auf einen neuen Spieler zeigt, erscheinen dessen Stärken und die ihm angestammte Position am oberen Bildschirmrand. Ziehe diese Informationen bei der Wahl des einzuwechselnden Spielers in Betracht. Drücke erneut Knopf B, wenn du dich entschieden hast, dann werden die beiden Spieler ausgetauscht.

Durch Drücken von **START** kannst du die Option **AUFSTELLUNG ÄNDERN** jederzeit verlassen.

### Strategie:

Der Ball ist rund, und beim Kampf um das Leder spielen nicht nur die Stärken der einzelnen Spieler, sondern auch die Strategie eine außerordentlich wichtige Rolle. World Cup Striker hat die nötigen Funktionen, die es dir ermöglichen, durch Ändern der Aufstellung und der Strategie die Spielstärke jeder beliebigen Mannschaft zu verbessern.

Wähle auf dem "Team sehen"-Bildschirm das Icon **STRATEGIE**. Jetzt kannst du die Strategie und die Formation deiner Mannschaft für das anstehende Spiel wählen. Um Formation und Strategie zu ändern, drücke Knopf B.

### Aufstellung

Die Aufstellungsoption bietet dir die Wahl zwischen 8 verschiedenen Formationen:

Verteidiger - Mittelfeldspieler - Stürmer ..... 7 Optionen  
Ausputzer - Verteidiger - Mittelfeldspieler - Stürmer ..... 1 Option

### Strategie

Wähle eine der sechs Strategien:

Normales, Angriffs-, Offensiv-, Defensiv-, Vorsichtiges oder Konterspiel.

Wenn du dich entschieden hast, kannst du entweder das Spiel durch Wahl des Icons **SPIEL ABBRECHEN** beenden oder mit der fröhlichen Hackerei durch Wahl des Icons **SPIELEN** beginnen.

## AUFSTELLUNG BEI STANDARDSITUATIONEN:

Bei Abschlägen vom Tor, Ecken oder Freistößen kannst du die anspielbereiten Spieler in verschiedenen Formationen aufstellen.

Drücke vor der Ausführung der Ecke, des Ab- oder Freistoßes **START**. Der Standardsituationen-Bildschirm mit den Positionen der Spieler beider Mannschaften erscheint. Durch Drücken von Knopf B kannst du die zur Verfügung stehenden Formationen durchgehen:

4 Freistoßformationen  
4 Eckstoßformationen  
5 Abstoßformationen

Du kannst außerdem die Richtung des Schusses mit Hilfe des R-Knopfes beeinflussen. Wenn du die gewünschten Änderungen vorgenommen hast, gelangst du durch erneutes Drücken von **START** zurück zum Spiel.

Bei einem Einzelspieler-Match wird der Computer nach deiner Wahl, d.h. sofort, nachdem du **START** zur Wiederaufnahme des Spiels gedrückt hast, versuchen, deine freilaufenden Spieler zu decken. Es ist daher ratsam, die Standardsituationen schnell auszuführen, damit die Spieler bei der Ballannahme nicht gleich behindert werden. Beim 2-Spieler- & und Multispieler-Match kann Spieler 2 seine Teamaufstellung in der gleichen Weise steuern und somit versuchen, die angreifenden Spieler zu markieren. Sowohl Spieler 1 als auch Spieler 2 müssen **START** drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

## AUSWECHSELUNGEN

Wenn der Ball ruht, d.h. das Spiel wegen eines Freistoßes, einer Ecke, eines Ab- oder Anstoßes, etc., unterbrochen ist, kannst du durch Drücken von **SELECT** eine Auswechslung vornehmen. Durch Drücken von Knopf L oder R kannst du die Spieler auf dem Platz markieren (deren jeweiliger Verletzungsgrad wird angezeigt), und durch Drücken von Knopf B bestimmst du dann den Spieler, der auf die Bank soll. Mit Knopf L bzw. R begutachtest du daraufhin die Ersatzspieler (diese erscheinen auf der Statusleiste), und durch erneutes Drücken von Knopf B werden die Spieler dann ausgetauscht.

## MULTSPIELER-MATCHES MIT BIS ZU 5 SPIELERN

Mit Hilfe des Multispieler-Adapters (kann gesondert erstanden werden) katapultiert World Cup Striker das Super Nintendo in ungeahnte Bereiche. Bis zu 5 Spieler können jetzt in World Cup Striker um das Leder raufen. Hinweis: Ihr könnt es zu fünft mit dem Computer aufnehmen, oder ein 2-Spieler-Match wählen, wobei jede beliebige Kombination von Mitspielern gegeneinander spielen kann. Control Pad 1 und 2 treten immer gegeneinander an. Die Control Pads 3, 4 und 5 können auf beiden Seiten antreten. Schließe den Multispieler-Adapter an Port 2 deiner Super Nintendo-Konsole an. Schließe die Control Pads an die Ports des Multispieler-Adapters an. Du mußt dann auf dem "Team sehen"-Bildschirm das Icon **MEHRERE SPIELER** wählen.

Spieler 1 ist jetzt markiert. Die Nummer rechts neben der Positionsanzeige des Spielers zeigt die Nummer des Control Pads an. Anfänglich sind alle auf Control Pad 1 eingestellt. Jeder Spieler kann entscheiden, welche(n) Fußballer er übernehmen will, indem er Knopf B drückt. Die Control Pad-Nummer ändert sich dann und zeigt die Nummer des Control Pads, das die Steuerung übernommen hat. Wenn sich alle Spieler entschieden haben, wähle das Icon **SPIELEN**. (2-Spieler-Matches werden in der gleichen Weise gewählt. Wenn Control Pad 1 und 3 zusammen die gegnerische Mannschaft steuern, können nur Control Pad 4 & 5 mit Control Pad 2 zusammenspielen.) Sobald ihr entschieden habt, wer sich welches Trikot überstreift, könnt ihr das Icon **SPIELEN** wählen. Während einer Begegnung erscheint über dem Kopf des ballführenden Spielers eine Zahl, die die Control Pad-Nummer anzeigt, d.h. ein Kicker mit der Nummer 3 über seinem Kopf wird von Control Pad 3 gesteuert.

## STATISTIKEN:

Der Statistikbildschirm versorgt dich mit interessanten Infos über die gerade gespielte Begegnung, wie z.B. die Anzahl der erzielten Tore, der Schüsse auf das Tor, der Eckstöße, etc. Die Statistiken beider Teams erscheinen zusammen. Das Menü erscheint nach jedem Spiel bzw. jeder Trainingseinheit.

## STEUERUNG DES TORWARTS

Auf dem FREUNDSCH-OPTIONEN-Bildschirm gibt es eine Funktion, die dir erlaubt, die Steuerungsmethode für den Keeper zu ändern. Es ist nur bei Freundschaftsspielen möglich, den Hüter entweder manuell oder mit Hilfe des Computers zu steuern.

### AUTOKEEPER - GUT, MÄßIG & SCHWACH

Nach der Wahl von GUTER TORWART, MÄSSIGER TORWART oder SCHWACHER TORWART übernimmt der Computer die Steuerung des Torhüters. Entsprechend deiner Wahl zeigt der Keeper entweder eine gute, eine mäßige oder aber eine schwache Leistung.

### MANUELLER TORWART

Wenn du die Option MANUELLER TORWART gewählt hast, übernimmst du die Steuerung des Keepers, sobald der Ball in die Nähe des Torraumes kommt. Der manuelle Torwart hat eine größere Reichweite als der Autokeeper, aber du mußt ihn selbst steuern. Du kontrollierst seine Bewegungen folgendermaßen:

#### R-Knopf

Damit bestimmst du die Bewegungsrichtung und die Richtung, in die der Torwart zur Ballabwehr hechtet.

#### Knopf Y oder B

Drücke diesen Knopf, um nach dem Ball zu hechten.

Hinweis: Wenn der Ball vor den Füßen des Torwart landet, nimmt er ihn automatisch auf und bringt ihn wieder zurück ins Spiel.

## SPIELE SPEICHERN UND LADEN

World Cup Striker ist mit einer ausgefeilten Sicherungsvorrichtung ausgestattet, die bei jeder Art von Wettbewerb, im Freien oder in der Halle, genutzt werden kann. Es stehen 20 Speicherplätze zur Verfügung, und die Einzelheiten deiner aktuellen Mannschaft, die Trikotdesigns und die bereits absolvierten Spiele werden gespeichert.

### Ein Spiel speichern

Wenn du während eines Wettbewerbes ein Spiel sichern willst, wähle das Icon BEENDEN vom entsprechenden Meisterschafts-Statusbildschirm. Du wirst dann aufgefordert, das Spiel auf dem "Spiel beenden"-Bildschirm zu speichern. Wähle das Icon SPIEL SPEICHERN und bewege die blinkende Markierung an die gewünschte Stelle. Drücke Knopf B, um das Spiel zu sichern. Der Speicherplatz ist jetzt entsprechend bezeichnet.

Hinweis: Du wirst nur aufgefordert, den laufenden Wettbewerb zu speichern, wenn die Details sich von den bereits gesicherten unterscheiden.

### Ein Spiel laden

Auf dem Hauptmenü hat man die Möglichkeit, ein Spiel, das in einem vorhergehenden Wettbewerb gespeichert wurde, zu laden. Bis zu 20 nicht abgeschlossene Wettbewerbe können gespeichert bzw. geladen und somit zu einem beliebigen Zeitpunkt abgeschlossen werden.

Wähle das Icon SPIEL LADEN vom Hauptmenü. Daraufhin erscheint der "Spiel laden"-Bildschirm. Markiere jetzt mit dem R-Knopf den Wettbewerb, den du fortführen möchtest, und drücke Knopf A, um das gewünschte Spiel zu laden. Du kannst jetzt das gesicherte Match an dem Punkt wieder aufnehmen, an dem du es beendet hast.

Unbesetzte Speicherplätze sind als solche ausgezeichnet. Um den "Spiele laden"-Bildschirm zu verlassen, bewege die Markierung unterhalb des 20. Speicherplatzes auf das HAUPTMENÜ-Icon, und wähle es.

### Den Speicher neu einstellen

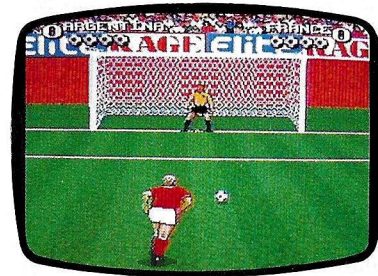
Die batteriegestützte Speichervorrichtung kann jederzeit vom Optionemenü neu eingestellt werden. Du wirst um Bestätigung dieses Befehls gebeten. Wähle das Icon SPEICHER NEU EINST, um den Befehl zu bestätigen. Alle Teamnamen, Spieler und Turniersieger werden dann wieder den Standardvorgaben des Herstellers entsprechend eingestellt.

## TRAINING

Bevor du dich daran wagst, den besten Teams der Welt die Stirn zu bieten, solltest du vielleicht erst einmal all die Finten und Tricks üben, die eine Weltklassemannschaft ausmachen. World Cup Striker hat einen Trainingsmodus, mit dem du Elfmeterschießen (gegen den Computer oder Spieler 2) oder Balltechnik trainieren kannst. Abhängig davon, welche Option gewählt wurde, kannst du in der Halle oder auf dem Rasen trainieren.

Wähle das Icon TRAINING vom Hauptmenü. Wähle dann ELFMETERSCHIESSEN, 2-SP-ELFM.SCHIESS. oder BALLKONTROLLE.

### ELFMETERSCHIESSEN:



Wähle das Team, mit dem du trainieren willst. Der Computer wählt nach dem Zufallsprinzip eine gegnerische Mannschaft. Bestätige deine Wahl durch Drücken von Knopf B. Du findest dich dann auf dem Elfmeterpunkt wieder. Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft hütet das Tor.

### Ausführung des Elfmeters

Der Richtungs-cursor bewegt sich auf dem Bildschirm kontinuierlich von einem Pfosten zum anderen. Benutze diesen Cursor zum Zielen. Die Schußlinie führt vom Spieler durch den Cursor. Wenn du dein Ziel festgelegt hast, führe den Elfmeter aus, indem du Knopf B drückst. Mit dem R-Knopf kannst du die Höhe des Schusses verändern.

Jedes Team schießt bis zu fünf Elfmeter. Wenn es nach diesen fünf Elfmeter noch immer unentschieden steht, entscheidet das nächste erzielte Tor. Du kannst das Training jederzeit abbrechen, indem du Knopf L und R gleichzeitig drückst und den Befehl anschließend durch Drücken von Knopf X bestätigst.

### Torwarttraining

Der Torwart kann sich vor dem Schuß nicht bewegen. Nachdem der Schuß abgefeuert wurde, kann der Torwart mit Hilfe des R-Knopfes nach links oder rechts weichen und so versuchen, den Ball abzuwehren. Die Höhe des Sprungs wird vom Computer angepaßt.

### 2-SPIELER-ELFMETERSCHIESSEN:

Das 2-Spieler-Elfmeterschießen funktioniert genauso wie das oben beschriebene Einzeltraining, allerdings muß Spieler 2 das Team wählen, mit dem er trainieren will.

### BALLKONTROLLE

Willst du üben, wie man den Gegner schwindelig spielt, genaue Pässe zirkelt, mit dem Ball auf und davon stürmt und das Rund im Netz unterbringt, mußt du das Icon BALLKONTROLLE wählen. Danach wählst du die Mannschaft, mit der du trainieren willst. Du kannst jetzt all die hohen Künste der Lederbehandlung auf dem Platz üben, ohne daß dir ein Gegner in die Quere kommt (Abgesehen von einem Autokeeper).

Die Spielsteuerung funktioniert genauso wie im normalen Spiel. Willst du die Ecken und Einwürfe trainieren, spielst du die Pille einfach über deine eigene Torauslinie oder ins Seitenaus. Der Autokeeper stößt den Ball vom Tor ab, wenn er einen Ball abgewehrt oder du am Tor vorbeigeschossen hast.

Du kannst das Training jederzeit verlassen, indem du Knopf L und R gleichzeitig drückst und den Befehl anschließend durch Drücken von Knopf X bestätigst.

### ZEITLUPE

Drin oder nicht drin? Wenn der Ball die Linie überquert zu haben scheint aber nicht im Netz wackelt, kann es schon mal zu nationalen Krisen kommen. Keine Sorge, denn mit World Cup Striker kannst du dir bis zu 7 Sekunden des Spielgeschehens in der Wiederholung anschauen und so eventuell einen handfesten Streit verhindern.

Drücke START, und unterbrich damit das laufende Spiel. Während der Spielunterbrechung kannst du dir eine Wiederholung der letzten 7 Sekunden anschauen. Wenn ein Tor erzielt wurde, wird das Zustandekommen des Treffers automatisch in der Wiederholung gezeigt. Im Folgenden erfährst du, wie man die Zeitlupe bedient:

R-Knopf: OBEIN zeigt das Geschehen rückwärts  
UNTEN zeigt das Geschehen vorwärts in normaler Geschwindigkeit  
LINKS schnell zurückspulen  
RECHTS schnell vorspulen

Knopf X: Langsame Wiederholung des Geschehens

Knopf A: Langsames Zurückspulen

Knopf R: Zeigt eine Einstellung nach der anderen

Knopf L: Zeigt rückwärts eine Einstellung nach der anderen

Knopf B & Y: Drücken und gedrückt halten, um die Zeitlupe zu unterbrechen

Du kannst die Zeitlupe jederzeit unterbrechen und zum Spiel zurückkehren, indem du erneut START drückst. Die Zeitlupe wird ständig wiederholt.

Hinweis: Du kannst die Zeitlupe nicht direkt nach einem Elfer abrufen.

Beim 2- oder Multispieler-Match steuert der Spieler die Zeitlupe, der das Tor erzielt hat.

### TEAMS EDIEREN

Eigentlich sollte bei einem Pool von 32 internationalen Mannschaften kein Mangel an spannenden Wettbewerben aufkommen. Wenn dich aber mal eine Mannschaft langweilt oder du Vereinsmannschaften auf den Rasen schicken willst, hält der World Cup Striker-Team-Editor die Lösung für dich bereit. Alle 32 Mannschaften können verändert werden, vom Namen bis zum Trikot. Die umgemodelten Mannschaften werden gespeichert, wenn du einen nicht abgeschlossenen Wettbewerb sicherst.

### Wie man Kader ediert:

Wähle das Icon TEAM EDIEREN vom Hauptmenü. Du kannst jetzt die Elf, die du ändern willst, aus der Liste von 32 Mannschaften wählen. Markiere die gewünschte Elf mit dem R-Knopf, und drücke dann Knopf B.

Du befindest dich jetzt auf dem "Team edieren"-Bildschirm. Hier kannst du den Namen der Mannschaft und Spielerdetails ändern (DETAILS EDIEREN-Icon) das Trikot neu entwerfen (TRIKOTDESIGN-Icon) oder für ein verändertes Team die Standardvorgaben wieder einstellen (ÄNDERUNGEN RÜCKG.-Icon). Markiere mit Hilfe des R-Knopfes die Eigenschaft der Mannschaft, die du gerne ändern möchtest, und drücke Knopf B.

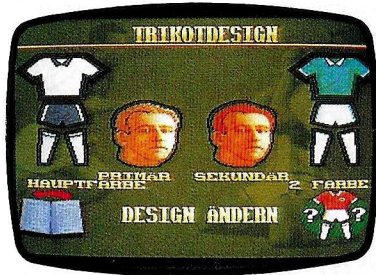
## Team & Spielernamen edieren

Markiere nach der Wahl des Icons **DETAILS EDIEREN** mit Hilfe des R-Knopfes die gewünschten Buchstaben. Drücke Knopf B, um vorwärts, und Knopf Y um rückwärts durch das Alphabet zu scrollen. Wenn du den Namen eines anderen Spielers markierst, erscheint oben auf dem Bildschirm seine empfohlene Position.

Wenn dir Fehler unterlaufen, kannst du diese manuell oder durch Wahl des Icons **ÄNDERUNGEN RÜCKG.** wieder ändern. Dadurch werden die vor dem Edieren gültigen Standardvorgaben wieder eingestellt.

Die Teamnamen können bis zu 10 Zeichen lang sein, die Spielernamen bis zu 16 Zeichen. Die Namen aller 16 Spieler können auf diese Weise geändert werden. Drücke **START**, wenn du die Option **DETAILS EDIEREN** verlassen willst.

## Trikotdesigner



Wähle mit dem R-Knopf das Icon **DESIGN ÄNDERN**, und bestätige den Befehl durch Drücken von Knopf B. Dann markierst du mit dem R-Knopf die Eigenschaften des Standardtrikots (**PRIMÄR**) bzw. des Ersatztrikots (**SEKUNDÄR**). Durch Drücken von Knopf B oder Y änderst du das Standardtrikotdesign (**PRIMÄR**) des Spielers auf der rechten Bildschirmseite und das Ersatztrikotdesign des Spielers auf der linken Seite (**SEKUNDÄR**). Die folgenden Eigenschaften kannst du ganz nach deinem Geschmack verändern.

Hautfarbe des Spielers - 4 Abstufungen	Streifenfarbe - 28 Farben
Haarfarbe des Spielers - 4 Abstufungen	Hosenfarbe - 28 Farben
Trikotfarbe - 28 Farben	Stutzenfarbe - 28 Farben

Wenn du mit deinem Design zufrieden bist, markiere das **OK**-Icon, und drücke dann Knopf B.

## Den Kadereditor verlassen

Du kannst jetzt die Änderungen speichern, indem auf dem Hauptmenü des "Team edieren"-Bildschirms das Icon **HAUPTMENÜ** wählst, kannst aber auch die Standardvorgaben wieder einstellen, indem du das Icon **ÄNDERUNGEN RÜCKG.** wählst.

Hinweis: Alle Mannschaftsoptionen können vom Team Editor-Menü jederzeit wieder eingerichtet werden.