

Sensible SOCCER



Sensible
SOFTWARE



Sony Music Entertainment (France) OY

1-3 rue du Chateau,
92522 Neuilly sur Seine Cedex, France.

Columbia Tristar Home Video Holland

Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B,
1216 CH Hilversum, The Netherlands

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo
GAME BOY™

Sensible SOCCER

DMG -VZ-FAH

European Champions

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI





DIT ZEGEL IS UW VERZEKERING DAT NINTENDO DIT PRODUKT HEEFT BEKEKEN EN DAT HET VOLDOET AAN ONZE EISEN TE WETEN BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENT WAARDE. LET EROP DAT DIT ZEGEL ALTIJD OP SPELLETJES EN ACCESSOIRES AANWEZIG IS OMDAT DIT EEN COMPLEET EN PASSEND GAME BOY SYSTEEM WAARBORGT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE, RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER LA COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

LICENSED BY



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are Trademarks of Nintendo.

SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.
© 1993 SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.
SENSIBLE SOCCER IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

AK

Auteursrecht 1992, 1993 Sensible Software.
Gepubliceerd onder exclusieve licentie aan Sony Imagesoft Inc. van Renegade.

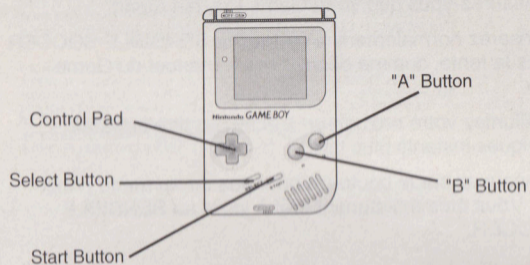
Copyright 1992, 1993 Sensible Software
Publié sous licence exclusive de Renegade accordée à Sony Imagesoft Inc

DÉMARRAGE

1. Assurez-vous que votre Game Boy est éteint.
2. Insérez normalement la cartouche SENSIBLE SOCCER dans la fente, comme décrit dans le manuel du Game Boy.
3. Allumez votre ordinateur. L'écran de titre apparaît quelques instants plus tard.
4. Appuyez sur le bouton A pour passer au menu principal. Vous êtes maintenant prêt à jouer au SENSIBLE SOCCER.

1

COMMANDES



Sensible Soccer offre deux environnements de jeux différents: les menus et le terrain. Dans les menus, utilisez le pavé de contrôle du Game Boy pour mettre en surbrillance les cases d'options. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner l'option en surbrillance. Reportez-vous à la partie Commande des joueurs pour savoir comment diriger les joueurs sur le terrain.

INTRODUCTION

Sensible Soccer est un jeu de football, ou plutôt une simulation de jeu de football. L'élément fondamental du jeu est la partie de football elle-même, dont je décrirai brièvement les règles ci-après. Autour du jeu, nous avons ajouté un grand nombre de matchs différents - coupes, ligues et championnats, réels ou imaginaires. Toutes ces possibilités devraient vous permettre de profiter au maximum du programme que nous considérons comme la simulation de football la plus réaliste et la plus agréable à jouer du marché.

Commandes des joueurs

Au cours du jeu, vous ne pouvez diriger qu'un joueur à la fois: celui qui a une grosse flèche au dessus de la tête. S'il est trop loin du ballon ou si, pour une raison quelconque, il perd l'équilibre, le contrôle passe à un autre joueur.

Commandes sans le ballon

Ces commandes sont utilisables lorsque le joueur que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon.



4

Courir

Pour diriger votre joueur, appuyez sur le pavé de contrôle dans la direction où il doit Courir. Un joueur qui court peut intercepter le ballon détenu par un adversaire.

Prise du ballon

Lorsque vous courez en vous éloignant du ballon, vous pouvez agir sur le ballon ou un adversaire en appuyant sur le bouton A. Le joueur se déplace [...] dans la direction dans laquelle il se trouve. Vous pouvez alors faire dévier le ballon dans une direction différente de la sienne lorsque le ballon lui arrive. Pour cela, redirigez votre pavé de commande lorsque le joueur est à mi-course, c'est-à-dire avant qu'il n'entre en contact avec le ballon. Cette manoeuvre demande un peu d'habitude.

Têtes

Lorsque le ballon est en l'air et que vous appuyez sur le bouton A, au lieu de heurter le ballon, le joueur que vous contrôlez tente de faire une tête. Vous pouvez dévier une tête comme une prise de ballon, mais dans ce cas le changement de direction doit avoir lieu avant que le joueur n'entre en contact avec le ballon.

Commandes avec le ballon (Boutons Mode Débutant)

Ces commandes ne sont utilisables que lorsque le joueur est directement en possession du ballon.

Dribbleur

Lorsque vous êtes sur le ballon, appuyez sur le pavé de contrôle dans la direction dans laquelle le joueur doit dribbler. Vous constaterez que plus le joueur se déplace rapidement, plus il a de mal à changer de direction et à conserver le contrôle du ballon. Cette manoeuvre demande elle aussi un peu de pratique.

Passe

Lorsque vous êtes sur le ballon et que vous appuyez sur le bouton A tout en déplaçant le pavé de contrôle, le ballon roule au sol face à vous ou, si l'un de vos coéquipiers se trouve pratiquement dans cette direction et suffisamment proche, le ballon lui arrive directement dans les pieds.

Coup de pied

Pour donner un coup de pied dans le ballon de la manière habituelle, dirigez le pavé de contrôle dans la direction



5

6

voulue, et appuyez sur le bouton B.

(Si vous avez choisi les Boutons du Mode EXPERT, le bouton A permet d'effectuer des passes et des coups de pied. Pour passer le ballon, appuyez rapidement sur le bouton A. Pour donner un coup de pied, appuyez plus longtemps sur le bouton A.)

Courbe ascendante

Lorsque le joueur a donné un coup de pied dans le ballon (au lieu de le passer) vous pouvez appliquer au ballon une courbe ascendante de différents angles. Pour cela, changez la direction de votre pavé de commandes très peu de temps après avoir appuyé sur le bouton de Coup de pied. Il n'est **pas** nécessaire de relâcher ce bouton avant de changer de direction.

Tableau de changement de direction pour une courbe ascendante

Si le joueur remonte le terrain en courant et donne un coup de pied dans le ballon, la courbe ascendante appliquée à un tir fonctionnera de la façon suivante:

Normaler Geradeausschuß



Plus vous commandez rapidement la courbe ascendante, plus elle est accentuée.

Combinaisons

Toutes les combinaisons de coups de pied et de lancés fonctionnent comme des coups de pied et des passes normales, mais les angles illégaux ou illogiques ne sont pas acceptés.

Gardiens de but

Les gardiens de but sont toujours sous le contrôle de l'ordinateur, sauf lorsqu'ils ont le ballon en main ou qu'ils vont tenter un tir au but. Dans ce cas, ils ne peuvent que renvoyer le ballon d'un coup de pied.

7

Banc de touche

Vous pouvez changer la formation de vos équipes ou faire entrer un joueur lorsqu'il y a hors jeu ou coup franc, ou au début d'une mi-temps. Pour cela, appuyez sur le bouton SELECT. Vous voyez alors apparaître l'écran Tactiques préalables au match, qui est expliqué dans la suite de ce document.

Pause

Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez sur le bouton START. Pour le reprendre, appuyez à nouveau sur le bouton START.

Les menus

Les menus se divisent en 4 catégories: Options, Amical, Coupe et Championnat. Utilisez les commandes de déplacement vers le haut et vers le bas de votre pavé de contrôle pour passer d'une catégorie à l'autre. Pour en sélectionner une, appuyez sur le Bouton A.

Options

Longueur du jeu: La durée réelle de chaque match peut être fixée à 3,5 ou 7 minutes.

Temps (Oui/Non): Ce jeu comporte deux sélections de terrain. La première, appelée Type de terrain, permet de choisir l'une des sept options suivantes: Verglacé, Humide, Mou, Boueux, Normal, Sec, Dur ou Au hasard. L'autre, appelée Temps de saison, permet essentiellement de simuler l'influence des conditions atmosphériques sur un match, un championnat ou une coupe. A chaque mois de l'année est affectée une condition météorologique. Un match se déroulant en juillet aura beaucoup plus de chance de se jouer sur un terrain sec que sur un terrain boueux. Pour les Coupes et les Championnats, le mois sélectionné marquera le début de la saison. Chaque ligue est disputée sur une période de 8 mois, sur lesquels les matchs sont répartis régulièrement. Comme chaque rencontre de Coupe dure un mois, une coupe de trois rencontres commençant en juillet aura sa finale en septembre. Les matchs aller et retour se déroulent au cours du même mois.

Equipes: Vous pouvez choisir entre Equipes Club et Equipes Nationales.

Boutons: Si vous choisissez Débutant, les boutons A et B permettent de donner des coups de pied et de passer le

ballon. Si vous choisissez Expert, seul le bouton A est utilisable.

Dribbler: Les débutants pourront dribbler plus facilement si vous choisissez Débutant.

Musique (Oui/Non): Permet d'activer ou de désactiver la musique des menus.

Foule (ON/OFF): Permet d'activer ou de désactiver les effets de foule.

QUITTER: Cette option vous fait revenir au menu principal.

Amical

Un Match amical est un match unique où une équipe joue contre l'ordinateur (ou où l'ordinateur joue contre lui-même, si vous demandez que les deux équipes soient contrôlées par ordinateur).

Type de terrain

Vous devez commencer par choisir un type de terrain en passant en revue les options disponibles en utilisant le bouton A. Vous avez le choix entre 8 [...] possibilités.

Choix des équipes

Après avoir choisi le Type de terrain, vous devez choisir vos équipes. Pour cela, mettez-en 2 en évidence: faites défiler la liste vers le haut ou vers le bas en utilisant le bloc de contrôle. Le nombre d'équipes à sélectionner avant que le jeu puisse se poursuivre est indiqué au bas de l'écran. Appuyez une fois sur le bouton A pour sélectionner une équipe sous contrôle de l'ordinateur (marquée O). Appuyez à nouveau sur le bouton A pour sélectionner l'équipe sous le contrôle du joueur (marquée J). Si vous changez d'avis, appuyez à nouveau sur le bouton A pour annuler totalement votre sélection.

N'oubliez pas qu'au cours d'un match vous ne pouvez avoir qu'une équipe sous le contrôle du joueur.

Jouer match

Pour confirmer votre choix, appuyez sur le bouton B (OK). Lorsque vous avez sélectionné vos équipes, sélectionnez Jouer match. Après chaque match amical, vous revenez au menu Amical.

Coupe

La coupe sert essentiellement à éliminer un certain nombre d'équipes. A l'issue d'une série de matchs, les équipes

gagnantes restent en compétition, et les équipes perdantes sont immédiatement éliminées jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 équipes, qui jouent le dernier match de la coupe en Finale. Le vainqueur de la finale remporte la Coupe et la gloire.

Utilisez votre pavé de contrôle de la manière habituelle pour mettre une option en surbrillance. Appuyez sur le bouton A pour la sélectionner.

Vous pouvez sélectionner le type de terrain, le nombre d'équipes/de rencontres, et les prolongations et/ou les penalties à différents stades du jeu. Les extérieurs ne s'appliquent qu'aux rencontres jouées en match aller et retour.

En cas de match nul après 90 minutes de jeu, les équipes joueront les prolongations si vous avez sélectionné Oui (O) pour cette rencontre. Si vous avez sélectionné (N), aucune prolongation n'a lieu.

Les penalties sont traités de la même façon que les prolongations, mais si les deux sont possibles, la prolongation précède toujours le penalty.

Si la compétition doit comporter des matchs aller-retour, le choix sera effectué à l'issue de deux matchs au cours desquels les deux équipes se recevront mutuellement. Le cumul des scores des deux matchs donne le score final. L'équipe gagnante est celle qui a le total le plus élevé à l'issue des deux rencontres. Si les deux équipes sont à égalité, et si vous avez choisi Oui pour les Buts Extérieurs, l'équipe ayant marqué le plus de buts au cours du match à l'extérieur est déclarée gagnante. Si, malgré tout, les deux équipes sont toujours à égalité, il y a prolongation et/ou tir de penalty, le cas échéant, immédiatement après les 90 minutes du match retour.

Si, à la fin d'un match aller ou d'un match aller-retour, les équipes sont à égalité et qu'il n'y ait eu ni prolongation ni penalty, ou si les équipes sont toujours à égalité après prolongation, mais qu'il n'y ait pas eu de penalty, les équipes rejoueront le match (un aller seulement) pour déterminer le vainqueur.

Choix des équipes

Choisissez les équipes de Coupe [...] comme vous choisiriez les équipes d'un match Amical. Vous pouvez

sélectionner jusqu'à 16 équipes à la fois, mais au cours d'un match vous ne pouvez avoir qu'une équipe contrôlée par **le** joueur.

Lorsque toutes les options vous conviennent, sélectionnez Jouer en coupe pour commencer le jeu.

Lorsque vous êtes dans la séquence Coupe, sélectionnez Jouez match, puis Match suivant pour disputer la rencontre suivante. Lorsque vous arrivez à un match impliquant l'intervention d'une équipe contrôlée par un joueur, vous voyez apparaître l'écran Tactiques préalables au match (expliqué ci-après).

Pour faire défiler à l'écran les matchs nuls ou les résultats d'une rencontre, utilisez les flèches du bas du tableau.

Vous pouvez toujours sortir d'une Coupe puis y revenir - si aucune autre [...] n'a débuté. Pour cela, sélectionnez l'option QUITTER sur le menu Coupe. Si vous y revenez ultérieurement, vous pourrez reprendre le match de Coupe ou en débiter un nouveau.

Championnat

Le championnat est une compétition au cours de laquelle de 2 à 7 équipes se rencontrent pour des matchs succes-

sifs jusqu'à ce qu'elles aient toutes joué de une à quatre fois, comme prévu. Les résultats sont affichés sous forme de tableau. Les critères utilisés sont les suivants: Gagné: 2 ou 3 points; Match nul: 1 point; Match perdu: 0 point.

L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des matchs gagne le Championnat.

Pour sélectionner les options Type de terrain, Nombre d'équipes, A jouer par chaque équipe et Points pour une victoire, faites dérouler les différentes options du menu Championnat et utilisez le bouton A pour en sélectionner une.

Pour choisir des équipes de Championnat, utilisez la case Choisir équipes, comme vous l'avez fait pour Amical et Coupe *avant* de sélectionner Jouer en championnat.

Dans une séquence de jeux, sélectionnez Jouer match et Match suivant, comme dans l'option Coupe ci-dessus.

Les résultats s'affichent sous forme de tableaux, jeu par jeu. Au bas de l'écran, deux flèches permettent d'afficher toutes les statistiques du tableau du Championnat (nombre de matchs joués, gagnés, nuls, perdus. Nombre de

buts marqués et concédés, etc). En choisissant Suivant, vous commencez le prochain match prévu au tableau.

Vous pouvez toujours sortir d'un championnat et y revenir, à condition qu'aucun autre championnat n'ait été déclenché par la sélection de l'option Choisir.

Tactiques préalables au match

Avant chaque match, l'équipe a la possibilité de modifier le schéma d'intervention tactique de ses joueurs.

Pour modifier la formation, sélectionnez la case appropriée. Vous avez le choix entre huit formations: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, [..] Attaque intégrale et [..] Défense intégrale.

Oppo

Pour visualiser la formation probable de l'équipe adverse devant jouer le match en cours, sélectionnez Voir adversaire (sélectionnez la case Quitter pour sortir du jeu).

Equipe

Cette option affiche la liste de tous les joueurs. Quelques colonnes, à gauche du nom des joueurs, demandent certaines explications:

Première colonne - Les nombres indiqués dans cette colonne indiquent les joueurs sélectionnés pour le jeu, et les numéros des maillots qu'ils portent. Les joueurs dont le nom s'accompagne de STARS sont les meilleurs.

Seconde colonne - Contient les numéros d'équipe des joueurs. Les numéros à partir de 12 correspondent aux joueurs qui peuvent être utilisés comme remplaçants.

Les noms des joueurs sont également indiqués. A leur gauche, figurent les lettres représentant les positions qu'ils occupent (G - Gardien de but, D - Défense, M - Milieu de terrain, F - Avant).

Pour modifier la sélection d'une équipe, permutez les joueurs. Votre pavé de commande se déplace sur la liste des noms comportant une flèche. Appuyez une fois sur le bouton A pour choisir un joueur, puis déplacez la flèche sur la liste pour sélectionner un autre joueur en appuyant sur le bouton A. Les numéros des maillots des joueurs sont alors permutés. Cette opération vous permet de modifier la position des joueurs, ou de faire entrer un joueur sur le terrain et de choisir un remplaçant. Le bouton B vous fait revenir à l'écran précédent lorsque vous avez terminé.

Lorsque la sélection de votre équipe vous convient, choisissez J pour commencer le match. Amusez-vous bien!

Sensible Soccer Copyright 1992, 1993 Sensible Software.

Sous licence exclusive accordée à Sony Imagesoft Inc.
par Renegade.

Conversion Game Boy par Engima Variations

Manuel original par Jon Hare

Modifications au Game Boy par Richard Hewison

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Imagesoft résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY IMAGESOFT. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

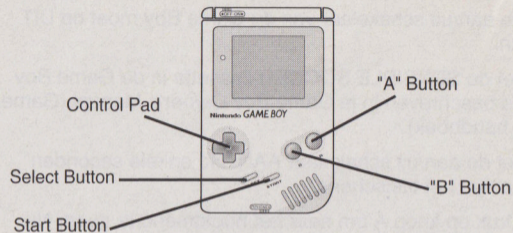
Sony Music Entertainment (France) OY

1-3 rue du Chateau, 92522 Neuilly sur Seine Cedex, France.

OPSTARTEN

1. De aan/uit schakelaar van de Game Boy moet op UIT staan.
2. Zet de SENSIBLE SOCCER cassette in de Game Boy zoals beschreven in je Game Boy Owner's Manual (Game Boy handboek).
3. Zet de aan/uit schakelaar AAN. Na enkele seconden verschijnt het titelscherm.
4. Druk op knop A om naar het hoofdmenu te gaan. Nu kun je SENSIBLE SOCCER gaan spelen.

CONTROLS



Sensible Soccer heeft twee verschillende spelomgevingen: de menu's en de bediening van de spelers op het veld. Het menusysteem wordt gebruikt met behulp van je bedieningspaneel op je Game Boy, waarmee de optiehokjes kunnen worden geselecteerd. Druk op knop A om de geselecteerde optie te bevestigen. In het paragraafje "Bediening van de spelers" wordt uitgelegd hoe de spelers op het veld worden bediend.

INLEIDING

Sensible Soccer is een spel dat over de hele wereld 'voetbal' genoemd wordt. Het belangrijkste is het voetbalspel zelf en de regels zal ik hieronder bespreken. We hebben om het voetbalspel heen allerlei verschillende echte en verzonden competities opgebouwd, zoals de Cup, League (divisies) en kampioenschappen. Al deze onderdelen van het spel dragen bij aan het speelplezier van Sensible Soccer: de meest realistische en speelbare voetbalsimulatie tot nu toe.

Bediening van de spelers

Tijdens het spel kan je slechts één teamlid tegelijkertijd bedienen. De speler die je op dit moment bestuurt is de speler met het witte cijfer boven zijn hoofd. De besturing wordt op een andere speler overgedragen als de speler te ver van de bal afkomt, of als hij om wat voor reden dan ook is gevallen.

Bediening zonder balbezit

Deze bediening wordt gebruikt als je een speler bestuurt die op dat moment geen balbezit heeft.

Hardlopen

Je stuurt de speler door je bedieningspaneel in de gewenste richting te drukken. Een hardlopende speler kan de bal onderscheppen van een tegenstander in balbezit.

Sliding

Als je hardloopt zonder balbezit kun je door knop A in te drukken naar de bal of een tegenstander glijden. Daarmee maakt je speler een sliding in de richting waarin hij liep. Tijdens een sliding kan de speler zodanig bestuurd worden dat hij de bal in een andere richting trapt dan waarin hij glijdt. Dit doe je door tijdens de sliding een andere richting in te drukken met je bedieningspaneel, maar vóórdat je speler de bal raakt. Deze truc moet je wel eerst leren!

Kopballen

Als de bal in de lucht is en je drukt op knop A dan maakt de speler geen sliding, maar gaat hij proberen de bal te koppen. Ook hier kan je hem in een andere richting laten koppen, maar dat moet wel gebeuren vóórdat hij de bal raakt.

Bediening met balbezit (met Novice [beginners] knoppen)

Deze besturing wordt alleen gebruikt als jouw speler balbezit heeft.

Dribbelen

Als je balbezit hebt, hoef je alleen maar je bedieningspaneel in te drukken in de richting waarin je wilt dribbelen. Je zult merken dat hoe harder de speler loopt, hoe moeilijker het is om van richting te veranderen en daarbij de bal niet te verliezen. Dit is ook een handigheidje dat je zult moeten leren.

Pass

Als je balbezit hebt en op knop A drukt terwijl je je bedieningspaneel gebruikt, wordt de bal doorgespeeld in de richting waarin de speler kijkt. Als één van je teamgenoten op passafstand staat, min of meer in de richting waarin je kijkt, wordt de bal rechtstreeks naar hem toegespeeld.

Schoppen

Druk de gewenste richting in met je bedieningspaneel en druk op knop A.

(Als de knoppen op EXPERT staan, wordt knop A zowel voor pass en schoppen gebruikt. Wil je een pass, duk dan snel en licht op knop A. Wil je schoppen, druk dan hard op knop A).

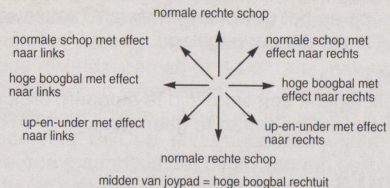
Hoogte van de bal en effect

Zodra de bal is geschopt (niet bij een pass) kan je de hoogte en het effect op de bal beïnvloeden. Druk snel op een richting op je bedieningspaneel nadat je op de Kick knop hebt gedrukt. Je hoeft de kick knop niet los te laten voor je dit doet.

Richtingspijlintabel voor hoogte en effect

Als we er vanuit gaan dat de speler hardloopt en de bal naar voren schopt, werken de richtingspijlen als volgt op de hoogte en het effect van de bal:

hoe sneller je het toepast, hoe sterker het effect zal zijn.



Vrije schop/inworp

Alle vrije schoppen en inworpen werken als een normale schop of pass, maar de speler kan geen illegale of onlogische hoek kiezen voor zijn schop of inworp.

Doelverdedigers

De doelverdedigers worden altijd door de Game Boy bestuurd, behalve als ze de bal in hun handen hebben of op het punt staan een doelschop te doen. In dat geval kunnen ze de bal alleen het veld in schoppen.

De Reservebank

Je kunt de reservebank tijdens de wedstrijd oproepen als de bal uit het spel is of als er een vrije schop is toegekend,

of voor het begin van een speelhelft. Druk gewoon op de SELECT knop en het gewone Pre-Match Tactics scherm verschijnt. Dit wordt later uitgelegd.

Stoppen

Om het spel tijdens een wedstrijd te stoppen, druk je op de START knop. Om verder te gaan, druk je START weer in.

De menu's

De menu's zijn in vier categorieën onderverdeeld: Options, Friendly, Cup and League. Gebruik de regelknoppen (omhoog en omlaag) op je bedieningspaneel om van de ene categorie naar de andere te gaan. Druk op knop A om je keus te bepalen.

“Options”

Game Length: de lengte van een wedstrijd kan op 3, 5, of 7 minuten worden ingesteld.

Weer (AAN/UIT): Er zijn twee manieren waarop het soort veld wordt gekozen bij dit spel. De ene is “Pitch Type”. Hier heb je de keuze uit “icy” (bevroren), “wet” (nat), “soft” (zacht), “muddy” (modderig), “normal” (normaal), “dry” (droog) of “hard” (hard), of een willekeurige

keuze uit deze zeven mogelijkheden. De andere manier wordt “Seasonal Weather” genoemd. Hiermee kun je de invloed van het weer op een voetbalwedstrijd nabootsen in de “League” (bondsvoetbal) of “Cup”. Alle maanden van het jaar hebben hun eigen specifieke weer. Bij een vriendschappelijke wedstrijd in juli heb je dus weinig kans op een modderveld. Bij Cup- en League wedstrijden geldt de geselecteerde maand als het begin van het seizoen. De wedstrijden in een League worden over acht maanden verspreid. Alle rondes van een Cup duren één maand, dus als een Cup met drie rondes in juli begint, wordt de finale in september gespeeld. Bij twee rondes worden beide rondes in dezelfde maand gespeeld.

Teams: Dit kunnen Club teams of Nationale teams zijn.

Knoppen: Als je je programma op Novice (Beginners) hebt staan dan worden knoppen A en B gebruikt voor schoppen en het doorspelen van de bal. Als je staat op Expert wordt alleen knop A gebruikt

Dribbelen: Het dribbelen met de bal is gemakkelijker voor beginners als je op Novice staat

Muziek (AAN/UIT): De muziek kan aan- of uitgezet worden.

Publiek: (AAN/UIT): Geluideffecten van het publiek kunnen aan of uit.

EXIT: Dit brengt je terug naar het Hoofdmenu.

“Friendly “(vriendschappelijke wedstrijd)

Dit is een wedstrijd tussen de speler en de Game Boy (ook krijg je de kans om Game Boy tegen Game Boy te zien spelen)

Type veld

Eerst moet je het gewenste veld en weersomstandigheden kiezen. Gebruik knop A om door de beschikbare opties te rollen. Er zijn acht verschillende veld types.

Teams kiezen.

Kies vervolgens de spelerteams. Kies er twee uit de teamlijst. Rol met je bedieningspaneel door de lijst met teams. Onder aan het scherm staat het juiste aantal teams dat gekozen moet worden voordat je met het spel verder kunt. Druk één keer op knop A om het computerteam te selecteren (aangegeven door C). Druk nog eens op knop A om het spelerteam te selecteren (aangegeven door P).

Als je van gedachten verandert, druk dan voor de derde keer op knop A en de keus wordt geheel ongedaan gemaakt.

Play Match

Druk op knop B (OK) om je keus te bevestigen. Als de teams gekozen zijn, selecteer je Play Match. Na elke Friendly gaat het spel terug naar het Friendly menu.

Cup

De Cup competitie is een afvalcompetitie. De teams spelen tegen elkaar en wie verliest, valt af. Wie wint gaat door naar de volgende ronde. Uiteindelijk zijn er nog maar twee teams over. Deze spelen de laatste wedstrijd, de Cup Final. De winnaar van de Cup Final ontvangt de Cup en de glorie.

Gebruik je bedieningspaneel op de gebruikelijke manier om een optie te kiezen. Door knop A in te drukken, wordt de momenteel verkozen optie geselecteerd.

Er zijn opties waarmee je het soort veld en de weersomstandigheden kan kiezen, evenals het aantal teams/rondes en het gebruik van verlenging en/of penalties tijdens bepaalde fasen van de competitie. Goals in een uitwedstri-

jd zijn alleen van toepassing in rondes die tijdens twee wedstrijden gespeeld zijn.

Als een wedstrijd na 90 minuten gelijkspel staat, wordt er een verlenging gespeeld als "Yes" in die optie voor die ronde is gekozen. Als je "No" hebt gekozen wordt er geen verlenging gespeeld.

De mogelijkheid tot het nemen van penalties wordt op dezelfde manier geregeld als verlenging. Als beide mogelijk zijn, vindt er altijd eerst een verlenging plaats voordat er tot penalties wordt overgegaan. Een ronde kan ook worden beslist door de twee teams twee keer te laten spelen, eerst speelt één team thuis, dan het andere. De doelpunten van ieder team in beide wedstrijden worden bij elkaar opgeteld en het team met de hoogste score heeft gewonnen. Als het na de twee wedstrijden nog steeds gelijkspel is, en je hebt "Yes" gekozen voor de optie "Away Goals" betekent dat dat het team dat meer doelpunten scoorde in de uitwedstrijd, heeft gewonnen. Als de teams dan nog steeds gelijk staan, wordt er een verlenging gespeeld en/of penalties genomen aan het eind van de 90 minuten van de tweede wedstrijd.

Als de ronde in één of twee wedstrijden moet worden beslist, en het is gelijkspel en er is geen verlenging of penalties, of de wedstrijd is na de verlenging nog steeds gelijkspel en er zijn geen penalties, dan spelen de teams de wedstrijd nog een keer (slechts één keer).

Teams kiezen

Vervolgens moeten de teams voor de Cup competitie net zo worden gekozen als als bij een vriendschappelijke wedstrijd. Je kan maximaal 16 teams tegelijkertijd selecteren, maar slechts één ervan kan een spelerteam zijn.

Als je tevreden bent met alle opties kies je "Play Cup" om de competitie van start te laten gaan.

Als je eenmaal met de Cup serie bezig bent moet je steeds "Play" blijven kiezen gevolgd door "Next" om door te gaan naar de volgende wedstrijd.

Alle spelerwedstrijden leiden naar het "Pre-Match Tactics" scherm (zie hieronder).

Je rolt door de trekking/resultaten van een ronde met behulp van je richtingaangevende pijlen onderaan de tabel.

Je kunt een Cup te allen tijde verlaten en er weer naar terugkeren zolang je maar geen nieuw Cup competitie hebt opgezet. Kies hiervoor de EXIT optie uit het Cup Menu. Als je daarna weer terugkeert, krijg je de kans om verder te gaan met de Cup competitie of een nieuwe te beginnen.

“League” (bondscompetitie)

De League is een competitie waarbij 2 tot 7 teams wedstrijden tegen elkaar spelen totdat ze allemaal naar wens één tot drie keer tegen elkaar hebben gespeeld. De resultaten worden op de volgende wijze opgeteld: 2 of 3 punten als het team wint, 1 punt als ze gelijkspelen en geen punten als ze verliezen.

Het team met de meeste punten aan het einde van alle wedstrijden heeft de League gewonnen.

Je kunt uit vele opties in het League menu kiezen, met behulp van knop A, zoals “Pitch Type” (soort veld), “Number of Teams” (aantal teams), “Play each Team” (aantal keren dat tegen de teams gespeeld wordt), en “Points for a Win” (aantal punten voor het winnende team).

Kies de teams die meedoen op dezelfde wijze met behulp van het “Choose Teams” hokje, net als bij vriendschappelijke wedstrijden (Friendly's) en Cupwedstrijden, maar wel voordat je Play League selecteert.

Als je eenmaal met de competitie bezig bent, kun je Play Match en Play Next kiezen, zoals in de Cup optie hierboven.

Resultaten worden per spel vertoond. Onderaan het scherm zijn twee pijltjes. Deze kunnen gebruikt worden om de hele league tabel statistiek te laten zien (aantal gespeelde, gewonnen, gelijkgespeelde, verloren wedstrijden. Het aantal gescoorde en toegekende goals, enz.) Door NEXT te kiezen wordt de volgende vastgestelde wedstrijd gespeeld.

Je kunt op elk moment een league verlaten en er naar teruggaan als je geen andere league begonnen bent door de Choose optie te selecteren.

“Pre-Match Tactics” (taktiek vóór de wedstrijd)

Vóór iedere wedstrijd krijgen alle spelers de gelegenheid de taktische opstelling van hun team te wijzigen. De opstelling kan worden gewijzigd door het gewenste hokje te selecteren. Je kunt kiezen uit acht opstellingen: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1; 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack (volkomen in de aanval) [ATK] en All Out Defence (volkomen in de verdediging)[DEF].

Oppo

De meest waarschijnlijke opstelling van de tegenstanders in de huidige wedstrijd kan worden bekeken door Oppo te selecteren (druk op het EXIT hokje om dit te verlaten).

Team

Dit laat een lijst van al je spelers zien. Er zijn een paar kolommen links van de namen van de spelers die uitleg nodig hebben.

De eerste kolom - De nummers laten je hier zien welke spelers momenteel gekozen zijn om te spelen en hun shirtnummers. Spelers met STARS (sterren) naast hun naam zijn je beste spelers.

De tweede kolom - Dit zijn de ploegnummers van de spelers. Nummers boven de elf betekenen dat die spelers op dit moment aangewezen zijn als vervangers.

Daarna worden de namen van de spelers vertoond. Rechts daarvan staan letters die hun speelposities aangeven (G - Goal Keeper, D - Defense, M - Midfield, F - Forward) [doelverdediger, verdediger, middenvelder, aanvaller].

Als je spelers in je team wilt vervangen, kun je ze omruilen. Met een pijltje op je bedieningspaneel kun je de namenlijst langs gaan. Druk één keer op knop A om een speler te kiezen. Kies daarna een andere speler met knop A door met de pijl nog een keer langs de lijst te gaan. De shirtnummers van de spelers zijn nu omgewisseld. Hiermee kun je de positie van de spelers veranderen of een speler invoeren en van een ander een vervanger maken. Knop B brengt je terug naar het vorige schem als je klaar bent.

Als je tevreden bent met je teamselectie, kies je PLAY om aan de wedstrijd te beginnen. Veel plezier!

Sensible Soccer Copyright 1992, 1993 Sensible Software.

Onder exclusieve licentie aan Sony Imagesoft Inc. van Renegade.

Game Boy conversie door Engima Variations.

Oorspronkelijke handleiding door Jon Hare.

Game Boy handleiding wijzigingen door Richard Hewison.

"Sony Imagesoft garandeert de originele koper van het Sony Imagesoft product, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefect of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het product te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het product port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Imagesoft product het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdsliemiet toe betreffende de geldigheid van de garantie bepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op..u van toepassing. De voornoemde garantie bepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

Columbia Tristar Home Video Holland,
Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B, 1216 CH
Hilversum, The Netherlands

10

Faint, illegible text, possibly bleed-through from the reverse side of the page.

Faint, illegible text, possibly bleed-through from the reverse side of the page.