CHAMPIONS OF EUROPE™



THE OFFICIAL GAME OF UEFA 92

SEGA™ TECMAGIK™

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA '92

Thank you for selecting the latest addition to Tecmagik's award winning range of video games. Following the success of PACMANIA, POPULOUS and SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92 we are proud to present CHAMPIONS OF EUROPE - UEFA '92 the official game of the UEFA 1992 Football Championships.

Introduction

Your chance to be a champion has arrived!

With CHAMPIONS OF EUROPE you can play any of the 34 qualifying teams in the real life UEFA Championships. Choose a team to practice your skills, penalties and goalkeeping. Then play a single game or the complete UEFA tournament against the Master System or a friend. With all action taking place on an accurately scaled, multi directional scrolling pitch with proportional players, pitch markings and goals, there is nothing closer to real soccer.

Tecmagik have developed an 'instinctive' control method that enhances both realism and playability. The ball travels ahead of the player as it would in a real game and requires skill to control both dribbling and tackling. Eight on screen intelligent referees each with unique characteristics will be watching play closely at all times with red and yellow cards ready when necessary.

Added to this are features like penalties, throw ins, substitution, extra time and sudden death penalty knock out.

This fast paced action game also offers many pre-play options allowing you to select game length, wind speed and tactics as well as one or two player mode.

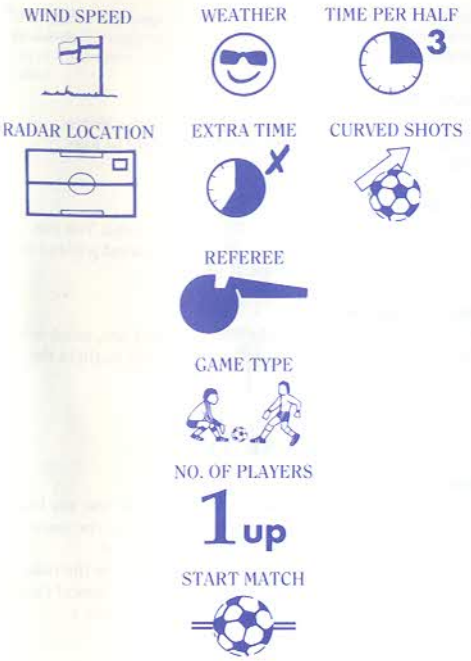
You will need skill and determination to master CHAMPIONS OF EUROPE, but anything worth winning is not won easily and when your UEFA trophy appears on screen you will know you are a real Champion!

LOADING THE GAME

1. ENSURE THAT YOUR MASTER SYSTEM IS TURNED OFF.
2. Place your cartridge in the Master System. Have a control pad plugged into Control port 1.
3. Turn on your Master System.
4. The game will open with an animated intro sequence featuring Walt Disney's Berni. Press START to enter the Main Menu.
5. Make your selections in the Main Menu before starting play.

THE MAIN MENU

The Main Menu consists of icon driven options which allow you to select and change all pre-play options. These options appear on screen in the following layout:



MAIN MENU OPTIONS

Wind Speed

For Demo, Practice and Single game options you can pre-select the wind speed by pointing the foot at this icon and pressing button 1 to cycle through the four possible speeds.
In Tournament mode the computer will randomly select the wind speed.



Weather

For Demo, Practice and Single game options you can pre-select the weather by pointing the foot at this icon and pressing button 1 to select either wet or dry conditions. In Tournament mode the computer will randomly select wet or dry weather.



Time

For all game modes including Tournament you can pre-select the length of game. The length of time for each half game is indicated on screen and this number should be doubled to calculate the time for a full match. There are four options.



Radar
The radar acts as a mini map of the entire pitch indicating the positions of all players from both teams. The game player's team is indicated in white. The opposition's team is indicated in black. The player currently in possession of the ball is indicated by the team colour of the game player's team.

For all game modes you can pre-select the position of the radar to remain in one of the four corners of the large pitch. Alternatively the radar can be switched off if you decide it is not an option you wish to use.

Extra Time
For all game modes you can pre-select to have extra time or not. If you choose to have extra time and a draw still occurs at the end of the match a sudden death penalty will be automatic. If you choose not to select extra time and a draw occurs the match will end at a draw.

Curved Shots
For all game modes you can pre-select curved or straight shots. Known in the football world as "after touch" the way a ball is kicked can change the curve at the end of the shot. This can be particularly useful for taking corner kicks.

Referee
For Demo, Practice and Single game modes you can select the referee for each match. In CHAMPIONS OF EUROPE there are eight different referees, some very strict and others very lenient. Only through experience will you learn each referee's characteristics. In Tournament mode the Master System will randomly select the referee for you.

The referee will also give information like time left to play and current score in addition to instructions like play on, throw in and tell you when a foul has occurred.

Game Type
You can select from four different types of game: Demo; Practice; Single game; Tournament. These will be fully explained in the GAME TYPE section.

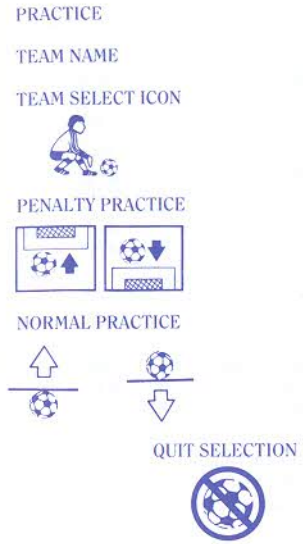
Number of players
CHAMPIONS OF EUROPE is a 1 or 2 player game. You can select to play against the Master System or against a friend in either single game or tournament mode.

Play the game
Once you have made all of your pre-play selections, point to the 'Play the game' icon and you will automatically begin in the mode you selected.

GAME TYPE

Demo
The demo mode is a good place to start the first time you load CHAMPIONS OF EUROPE. It will help you to see the speed, the way the players move, how fouls, penalties and substitutions appear on screen and allow you to see the radar in action for when you play the first match. You can cancel the running demo at any time simply by pressing button 1.

Practice
Once you have selected practice mode you will automatically access a sub menu. This will appear on screen in the following layout:



Team select
To select the team you wish to practice with, point the foot at the team select icon and press button 1. A screen will appear showing the map of Europe from which you can choose any of the 34 teams that qualified for the real UEFA '92 Championships. Simply scroll the foot across Europe using the D button of your control pad until you reach the country and team you wish to select. As you move from country to country the icon at the bottom of the screen will change colour to indicate the team colours for that country and the name of the country will appear above the icon. The 'sock' of the foot you are using to select your team will also indicate the colour of the team for each country.

Once you have found the team you wish to practice with, press button 1 while keeping the foot in position on the correct country and you will automatically be returned to the Practice sub menu.

You will see that the team you selected is now indicated in this menu.

Penalty practice
The two 'mini goal' icons indicate the top (left) and bottom (right) of the pitch. You can select to practice 5 penalty shots into either goal controlling shooter and goal keeper alternately. A full explanation of the skills and controls required for penalty practice and normal can be found in the PLAYER CONTROLS section.

Regular practice
You can select to practice either playing up or down the pitch.

Select the left icon to play up the pitch and the right to play down.

The practice option is a very useful way to learn all of the controls for playing a skilful game of football without having to play against an opposing team. Use this section to practice passing, dribbling, shooting, corners, throw ins and general ball control before playing your first match. Your team may need a warm up!

Single game

Before starting a single game you will have already selected the pre-play options and this will include whether this is a 1 or 2 player game. Whether you are in 1 or 2 player mode only player 1 can use the team select option to select the teams both players will play. If it is a two player game, player 2 can indicate his choice but, player 1 must then select the team according to player 2's choice. The team select process is exactly the same method as explained in the practice section.
Below the team select icon you will see a 'direction of play' icon. This will vary according to whether you have won or lost the 'flip of the coin'. This is completely random. If you have won, two option icons will give you a choice of which direction you play in, but you have lost only a single option will appear and this will show that you will be playing down the pitch.

Tournament

This is the challenge of the Champions. The best teams in Europe will compete to win the coveted UEFA Cup playing up to five matches before finally achieving victory. Tecmagik have faithfully reproduced the structure of the real Championship through the quarter finals, semi finals and finals.

Once you have selected tournament mode and the 'play the game' option in the main menu you will automatically be presented with a map of Europe. Choose your team and a screen will appear to confirm your choice for the team you will take into the UEFA finals.

Select the 'play the game' option to continue.

The next screen to appear will show your team in the line up for the UEFA FINALS. If you are playing in 2 player mode player 2 will automatically play the opposition team in every match where player 1's chosen team competes.

Once you select to play in the tournament you will have the opportunity to play at least 3 games at quarter final level and the points you achieve in these three matches will decide whether you go through to the semi finals.

The points are awarded for the following results:

Win	2 points
Draw	1 point
Lose	0 points

The performance of the other teams in your group will affect your chances of going through to the semi finals. Only the top two from your group will qualify.

In the semi finals you have to win to advance to the finals. If the match ends in a draw 3 minutes extra time is automatic and if the draw still stands then you will have to play the sudden death penalty shoot out to find a winner.

PLAYER CONTROLS

The key to playing a successful match is to master these controls. In this section all of the individual moves will be described. Through practice you will find your own favourite combinations of moves that give you an edge against any opponent.

Remember that you are in control of a whole team. Each individual team player will have different skills and weaknesses which will affect their speed, strength, tackling ability and overall performance.

Basics

The Master System automatically selects the player nearest the ball.

The D-button controls the direction in which your player runs.

With no button pressed

To dribble, run at a steady speed keeping the ball just in front of you. If you run too fast or slow you will lose possession of the ball.

To steal from an opponent, run onto the ball.

Button 1

If the ball is in the air, your player will try to head the ball.

Once you have gained possession of the ball hold button 1 to trap it. Using the D-button, rotate to face the player you wish to pass to and release button 1 to pass.

To "chip" (short, high shot) the ball, press button 1 briefly.

If the opposition is in possession of the ball, press button 1 to activate a sliding tackle.

Button 2

If the ball is free, pressing button two will activate 'sprint mode' which allows you to gain ground on your opponent very quickly.

If you have possession, your player kicks the ball hard and you have the option of bending the shot using the D-button.

Both Buttons

Press both buttons during play to cycle between the different team tactics. This can only be selected if you are in possession of the ball. There are four formations to choose from:

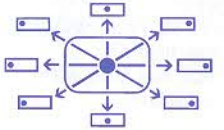
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
attacking	defensive	mid field	attacking

Throw ins

The Master System will automatically throw to the closest player, but by pressing button 1 you can speed up the process.

Penalties

The eight directions of the D-button, represent 8 target areas of the goal.



When shooting, select the direction you wish using the D-button and press button 1 to take the penalty.

When controlling the goal keeper use the same technique first selecting the direction you wish him to 'dive' and using button 1 to activate.

Corners

Tecmagik have created a unique method of corner control for speed and accuracy.
A cross hair is used to indicate the point where you want the ball to land.
Position the cross-hair on your chosen spot then press button 1 to take the corner.
Remember that the wind speed will affect the direction and speed of the ball.

DEVELOPMENT CREDITS

Champions of Europe: UEFA '92, Tecmagik's first original game, was designed and programmed by:

Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong and Karen Mangum at Tecmagik Inc, Belmont, California.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.
For Proper Usage:

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in it's case.
- Be sure to take an occaisional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Warranty

Tecmagik cartridges are manufactured and shipped under the strictest quality control standards. If this product proves to be defective in materials or workmanship it will be replaced. The warranty does not apply to the software program itself which is provided "as is". This warranty does not affect the statutory rights of the consumer. This manual is provided "as is".
Note: Tecmagik will not be liable for any injury, loss or damage, direct or indirect or consequential, arising out of the improper use of, or the inability to use, this product.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA 92

Merci d'avoir choisi un jeu TECMAGIK: vous avez fait le bon choix. Après les méga-hits PACMANIA, POPULOUS et SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92, nous avons l'honneur de vous présenter CHAMPIONS D'EUROPE - COUPE DE L'UEFA '92, le jeu officiel du championnat d'Europe de football.

Introduction

Devenez champion de foot!

Avec CHAMPIONS D'EUROPE, vous pouvez jouer contre l'une des 34 équipes de qualification UEFA. Choisissez une équipe pour vous entraîner, tirer des penalties et garder les buts. Faites ensuite un match unique ou le tournoi UEFA complet contre le système de l'ordinateur ou un ami. L'action se déroule sur un terrain de foot à l'échelle qui défile dans toutes les directions avec des joueurs, des limites de terrain et des buts représentés proportionnellement. Vous avez réellement l'impression de vous trouver sur un terrain de foot.

Tecmagik a mis au point une méthode de commande "instinctive" qui accentue à la fois le réalisme et le plaisir de jouer. Le ballon se déplace devant le joueur, comme il le ferait en réalité et il vous faudra faire preuve d'adresse pour contrôler le dribble et le tacle. Sur l'écran huit arbitres sont en fonction, tous dotés de caractéristiques particulières, ils surveillent le jeu avec attention, prêts à présenter des drapeaux rouges ou jaunes quand il le faut.

A cela, s'ajoutent d'autres caractéristiques comme les penalties, les rentrées en touche, le remplacement, les prolongations et les tirs au but.

Ce jeu à action rapide vous propose également plusieurs options à déterminer avant de jouer, qui vous permettent de choisir la longueur de la partie, la vitesse du vent et la tactique, ainsi que le mode un joueur ou deux joueurs.

Il vous faudra de l'adresse et de la détermination pour maîtriser CHAMPIONS D'EUROPE, mais tout ce qui vaut la peine d'être gagné ne s'obtient pas facilement et lorsque vous verrez apparaître sur votre écran le trophée de l'UEFA, vous pourrez être certain que vous êtes un véritable champion!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. VERIFIEZ QUE VOTRE MASTER SYSTEM N'EST PAS EN MARCHE
2. Mettez la cartouche dans la Master System.
   Une manette de jeu doit être branchée sur le port 1.
3. Mettez votre Master System en marche.
4. Le jeu commence par une séquence de dessin animé avec Berni, de Walt Disney. Appuyez sur START pour accéder au menu principal.
5. Faites vos sélections au menu principal avant de commencer à jouer.

LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal est constitué d'options commandées par icônes qui vous permettent de sélectionner et de changer toutes les options avant de jouer. Ces options apparaissent sur l'écran, présentées de la manière suivante:

VITESSE VENT



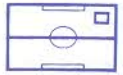
METEO



DUREE MI-TEMPS



LOCALISATION RADAR



PROLONGATIONS



TIRS COURBES



ARBITRE



TYPE DE JEU



NOMBRE DE JOUEURS

1up

DEBUT DE MATCH



OPTIONS MENU PRINCIPAL

Vitesse du vent

Pour les options Demo, Practice et Single game (démonstration, entraînement et match unique), vous pouvez présélectionner la vitesse du vent en plaçant le pied sur cette icône et en appuyant sur le bouton 1 pour voir défiler les quatre vitesses possibles. En mode tournoi, l'ordinateur choisira au hasard, la vitesse du vent.



Météo

Pour les options Demo, Practice et Single game (démonstration, entraînement et match unique), vous pouvez présélectionner la météo en plaçant le pied sur cette icône et en appuyant sur le bouton 1 pour sélectionner un état de terrain mouillé ou sec. En mode tournoi, l'ordinateur sélectionnera au hasard, des conditions météo pluvieuses ou sèches.



Durée

Pour tous les modes de jeu, y compris le mode tournoi, vous pouvez présélectionner la durée de la partie. La durée de chaque mi-temps est indiquée sur l'écran et il suffit de multiplier ce nombre par deux pour obtenir la durée totale du match. Il existe quatre options.



Radar

Le radar sert de mini-plan du terrain et indique les positions de tous les joueurs des deux équipes. L'équipe des joueurs de la partie sont indiqués en blanc, l'équipe adverse est indiquée en noir. Le joueur qui se trouve en possession du ballon est indiqué par la couleur de l'équipe dont il fait partie.

Pour tous les modes de jeu, vous pouvez présélectionner la position du radar de telle sorte qu'il reste dans l'un des quatre coins du grand terrain. Vous pouvez également éteindre le radar, si vous décidez de ne pas utiliser cette option.

Prolongations

Pour tous les modes de jeu, vous pouvez présélectionner d'avoir ou non des prolongations. Si vous choisissez d'avoir des prolongations et que vous faites match nul, il y aura automatiquement tir au but en fin de partie. Si vous sélectionnez pas les prolongations, et que vous faites match nul, le score sera un match nul.

Tirs courbés

Pour tous les modes de jeu, vous pouvez présélectionner des tirs courbés, ou droits. La manière dont on lance le ballon peut changer la courbe en fin de parcours, ce qui s'appelle en football "after touch". Ceci peut être particulièrement utile pour tirer un corner.

Arbitre

Pour les options Demo, Practice et Single game (démonstration, entraînement et match unique), vous pouvez sélectionner l'arbitre pour chaque match. Dans CHAMPIONS D'EUROPE il y a huit arbitres différents, certains sont très sévères, d'autres très indulgents. Seule l'expérience vous permettra de connaître leurs caractéristiques propres.
En mode tournoi, le système de l'ordinateur choisira l'arbitre au hasard.

C'est également l'arbitre qui vous indiquera combien de temps il reste à jouer et le score du moment en plus d'instructions comme; continuez à jouer, rentrée en touche ou bien faute.

Type de jeu

Vous pouvez sélectionner quatre types de jeux différents: Demo, Practice, Single game et tournament (démonstration, entraînement, match unique, tournoi). Ils sont expliqués en détail dans la section TYPE DE JEU.

Nombre de joueurs
On peut jouer à CHAMPIONS D'EUROPE à un ou deux joueurs. Vous pouvez choisir de jouer contre la console ou contre un ami pour un seul match ou en mode tournoi.

Jouer
Une fois que vous avez fait toutes vos sélections avant jeu, placez-vous sur l'icône "Play the game" et le jeu commencera immédiatement dans le mode que vous avez choisi.

TYPE DE JEU

Démonstration
Le mode démonstration est parfait pour commencer à vous familiariser avec CHAMPIONS D'EUROPE. Il vous permettra de voir la vitesse, la manière dont les joueurs se déplacent, comment les fautes, les penalties et les remplacements apparaissent à l'écran et aussi de voir le radar en action, pour quand vous jouerez votre premier match. Vous pouvez annuler la séquence de démonstration à tout moment, en appuyant tout simplement sur le bouton 1.

Entraînement
Une fois que vous avez sélectionné le mode entraînement, vous accéderez directement à un sous-menu qui apparaîtra à l'écran, de la manière suivante:

ENTRAINEMENT

NOM DE L'EQUIPE

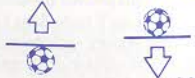
ICONE DE SELECTION D'EQUIPE



ENTRAINEMENT PENALTY



ENTRAINEMENT NORMAL



SORTIR SELECTION



Sélection de l'équipe
Pour sélectionner l'équipe avec laquelle vous voulez vous entraîner, placez le pied sur l'icône sélection d'équipe et appuyez sur le bouton 1. Un écran apparaît alors montrant une

carte de l'Europe à partir de laquelle vous pouvez choisir une des 34 équipes qui se sont qualifiées pour les vrais championnats d'Europe UEFA 92. Faites simplement défiler le pied à travers l'Europe en utilisant le bouton D de votre manette de jeu jusqu'au pays et à l'équipe que vous désirez sélectionner. Au fur et à mesure que vous vous déplacez de pays en pays, l'icône située au bas de l'écran changera de couleur indiquant les couleurs de l'équipe de ce pays et le nom du pays apparaîtra au-dessus de l'icône. La "chaussette" du pied que vous utilisez pour sélectionner votre équipe indiquera également la couleur de l'équipe pour chaque pays.

Une fois que vous avez trouvé l'équipe avec laquelle vous désirez vous entraîner, appuyez sur le bouton 1 tout en gardant le pied sur la position du pays choisi et vous vous retrouverez automatiquement au sous-menu entraînement.

Remarquez que l'équipe que vous avez sélectionnée est maintenant indiquée à ce menu.

Entraînement penalty
Les deux icônes "mini-but" indiquent le haut (gauche) et le bas (droite) du terrain. Vous pouvez choisir de vous entraîner au tir de 5 penalties dans l'un des deux buts, soit en temps que tireur du penalty, soit en temps que gardien de but. Vous trouverez des explications détaillées des qualités et des commandes requises pour l'entraînement penalty et l'entraînement normal dans la section COMMANDES JOUEUR.

Entraînement de routine
Vous pouvez choisir de vous entraîner soit en attaquant soit en défenseur. Sélectionnez l'icône de gauche pour la position d'attaque et celle de droite pour la position de défense. L'option entraînement est très utile pour apprendre les commandes et réussir un bon match de football sans avoir à jouer contre une équipe adverse. Utilisez cette section pour vous entraîner à faire des passes, à dribbler, à tirer, pour les corners, les rentrées en touche et pour le contrôle général du ballon avant de jouer votre premier match. Votre équipe a peut-être besoin de s'échauffer!

Match unique
Avant de commencer un match unique, vous aurez déjà sélectionné les options avant jeu et parmi celles-ci, vous aurez choisi s'il s'agit d'une partie à un joueur ou à deux. Que vous soyez en mode 1 ou 2 joueurs, seul le joueur numéro 1 peut utiliser l'option sélection d'équipe pour sélectionner l'équipe avec laquelle les deux joueurs vont jouer. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, le joueur numéro 2 peut indiquer son choix, mais le joueur numéro 1 doit ensuite sélectionner l'équipe en fonction du choix du joueur numéro 2.

Le procédé de sélection d'équipe est exactement le même que celui indiqué dans la section entraînement.

Au-dessous de l'icône sélection d'équipe, se trouve une icône "Direction of game".(coup d'envoi). Celle-ci varie suivant que vous avez gagné ou perdu au "tirage au sort". C'est le hasard qui décide. Si vous avez gagné, deux icônes option vous donneront le choix de la direction dans laquelle vous voulez jouer, mais si vous avez perdu, une seule option apparaîtra et elle vous indiquera que vous allez jouer en position de défense.

Tournoi

C'est le challenge des champions! Les meilleures équipes d'Europe sont en compétition pour gagner la très convoitée Coupe de l'UEFA en jouant jusqu'à cinq matches, avant d'obtenir la victoire finale. Tecmagik a fidèlement reproduit la structure d'un vrai championnat avec les quarts de finale, les demi-finales et les finales.

Une fois que vous aurez sélectionné le mode tournoi, et l'option "Play the game" au menu principal, une carte d'Europe apparaîtra automatiquement. Choisissez alors votre équipe et la confirmation du choix de l'équipe que vous ferez jouer dans la finale de la coupe de l'UEFA apparaîtra à l'écran.

Sélectionnez l'option "Play the game" pour continuer.

Le prochain écran qui apparaît montre votre équipe en place pour la finale de la coupe de l'UEFA. Si vous jouez en mode 2 joueurs, le joueur numéro 2 se trouvera automatiquement dans l'équipe adverse pour chacun des matchs où l'équipe choisie par le joueur numéro 1 est en compétition.

Une fois que vous aurez choisi de jouer dans le tournoi, vous aurez l'occasion de jouer au moins trois matches au niveau quarts de finale et les points que vous marquerez au cours de ces trois matches décideront de votre participation à la demi-finale.

Points accordés en fonction des résultats:

Gagnant	2 points
Nul	1 point
Perdant	0 points

Les résultats des autres équipes de votre groupe influenceront vos chances de participer à la demi-finale. Seules les deux meilleures équipes de votre groupe se qualifieront.

Dans la demi-finale, il vous faut gagner pour participer à la finale. Si le match se termine sur un score nul, il y a automatiquement 3 minutes de prolongations. Si le score est toujours nul après ces prolongations, il vous faudra alors procéder à un tir au but pour départager les deux équipes.

LES COMMANDES JOUEUR

Pour bien réussir un match il vous faut maîtriser ces commandes. Nous décrivons dans cette section tous les mouvements particuliers. L'expérience vous dira quelles sont vos combinaisons de mouvements préférées, celles qui vous donneront un avantage certain sur l'adversaire.

N'oubliez pas que vous contrôlez toute l'équipe. Chaque joueur dans l'équipe aura des points forts et des points faibles différents, ce qui influencera leur vitesse, leur force, leur habileté au tacle et leur jeu en général.

Principes de base

La console sélectionne automatiquement le joueur qui est le plus près du ballon

Le bouton D sélectionne la direction dans laquelle votre joueur court.

Sans appuyer sur aucun bouton

Pour dribbler, courir à vitesse constante en conservant le ballon devant vous. Si vous courez trop vite ou trop lentement, vous perdez le ballon.

Pour prendre le ballon à l'adversaire, courir après le ballon.

Bouton 1

Si le ballon est en l'air, le joueur essayera de faire une tête.

Une fois que vous avez le ballon, appuyez sur le bouton 1 pour le garder. Appuyez sur le bouton D pour vous retourner et faire face au joueur auquel vous voulez passer le ballon et relâchez le bouton 1 pour le passer.

Pour faire un lob, une passe courte et haute, appuyez rapidement sur le bouton 1.
Si c'est l'adversaire qui a le ballon, appuyez sur le bouton 1 pour activer un tacle.

Bouton 2

Si le ballon est libre, vous activerez le mode "sprint" qui vous permet de gagner très rapidement du terrain sur votre adversaire.

Si vous avez le ballon, votre joueur donne un bon coup de pied dans le ballon et vous diriger le tir avec le bouton D.

Avec les deux boutons

Appuyez sur les deux boutons pendant le jeu pour passer d'une tactique à une autre. Vous ne pouvez faire cette sélection que si vous avez la balle. Vous pouvez choisir entre quatre cas de figures:

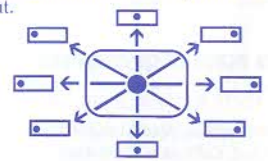
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
attaque	défense	milieu de terrain	attaque

Rentrées en touche

Le système de l'ordinateur lance automatiquement au joueur situé le plus près, mais vous pouvez accélérer cette opération en appuyant sur le bouton 1.

Penalties

Les huit directions du bouton D représentent les huit zones de cible du but.



Lorsque vous tirez, sélectionnez la direction que vous désirez avec le bouton D et appuyez sur le bouton 1 pour tirer le penalty.

Lorsque vous contrôlez le gardien de but, utilisez la même technique en sélectionnant d'abord la direction dans laquelle vous voulez qu'il "plonge" puis appuyez sur le bouton 1 pour activer.

Corners

Tecmagik a mis au point une méthode spéciale pour contrôler la vitesse et la précision dans les corners.

Un repère en forme de croix indique le point où vous voulez que le ballon atterrisse.

Mettez le repère en forme de croix en position sur le point choisi et appuyez sur le bouton 1 pour tirer le corner.

N'oubliez pas que la vitesse du vent influence la direction et la vitesse du ballon.

REMERCIEMENTS POUR LE DEVELOPPEMENT

Champions of Europe: UEFA '92 a été converti pour la Master System par:

Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong et Karen Mangum à Tecmagik Inc, Belmont, California, Etats-Unis.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boite.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

GARANTIE

Les cartouches Tecmagik sont fabriquées et expédiées selon des standards de contrôle de qualité très stricts. Si ce produit s'avère défectueux dans le matériau ou la fabrication, il sera remplacé. La garantie ne s'applique pas au programme logiciel qui est fourni "tel quel". Cette garantie n'affecte pas les droits statutaires du consommateur. Ce manual est fourni "tel quel". Les cartouches Tecmagik sont fabriquées et expédiées selon les normes de contrôle de qualité les plus strictes.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA '92

Desideriamo innanzitutto ringraziarvi per aver scelto l'ultima novitá della linea di videogiochi della Tecmagik, vincitrice di vari premi. Sulla scia del successo riscosso da PACMANIA, POPULOUS e SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92, siamo lieti di presentare I CAMPIONI D'EUROPA - UEFA '92, il gioco ufficiale del Campionato di Calcio UEFA 1992.

Introduzione

Ora avete la possibilità di diventare Campioni!

Con I CAMPIONI D'EUROPA, potrete giocare con una qualsiasi delle 34 squadre qualificatesi per partecipare al vero Campionato di Coppa UEFA. Scegliete innanzitutto una squadra con cui allenarvi (falli, rigori, parate); proseguite giocando una sola partita o, addirittura, l'intero torneo UEFA contro il Master System o un amico. Nulla sarà più eccitante di questo videogioco, il cui scenario è accuratamente riportato su scala, in un campo a scorrimento multidirezionale, con giocatori, segnali e goal riprodotti proporzionalmente ed in modo estremamente veritiero!

Tecmagik ha sviluppato un metodo di controllo "istintivo", che migliora sia il realismo che la facilità di gioco. Il pallone viene lanciato in avanti, come accade nella realtà, e dovrete quindi usare le vostre abilità per controllare i passaggi e le marcature.

Otto arbitri "professionisti", visualizzati sullo schermo, ed osserveranno attentamente la partita, pronti ad per alzare il cartellino rosso o giallo quando sarà necessario.

Oltre a ciò, il gioco presenta altre caratteristiche quali calci di rigore, rimesse, sostituzioni di giocatori, tempi supplementari e vittoria in caso di pareggio della squadra che segna il primo goal.

Questo gioco d'azione veramente entusiasmante, vi offre inoltre numerose opzioni di pre-partita, che vi permettono di scegliere la durata dell'incontro, la velocità del vento e le tattiche da usare, oltre al modo a uno o due giocatori.

Per imparare a giocare a I CAMPIONI D'EUROPA dovrete usare le vostre abilità e determinazione ma sapete già che qualsiasi premio comporta fatica, e quando la vostra coppa UEFA apparirà sullo schermo saprete di essere diventati dei veri Campioni!

CARICAMENTO DEL GIOCO

1. ASSICURATEVI CHE IL MASTER SYSTEM SIA SPENTO.
2. Inserite la cartuccia nel Master System. Collegate alla porta 1 la tastiera di comando.
3. Accendete il Master System.
4. Il gioco inizierà con una sequenza introduttiva animata, nella quale appare Berni, il cartone animato di Walt Disney. Per accedere al Menu Principale, premete il tasto START.
5. Prima di iniziare la partita, effettuate le selezioni dal Menu Principale.

IL MENU PRINCIPALE

Il Menu Principale consiste di opzioni basate su icone, che vi permettono di selezionare e modificare tutte le opzioni di pregioco. Tali opzioni appaiono sullo schermo come segue:

VELOCITA VENTO



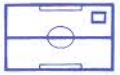
CONDIZIONI ATMOSFERICHE



1 - 2 TEMPO



POSIZIONE RADAR



TEMPI SUPPLEMENTARI



TIRI D'EFFETTO



ARBITRO



TIPO DI PARTITA



NUMERO DI GIOCATORI

1up

INIZIO PARTITA



OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE

Velocità del vento

Per le opzioni Dimostrazione, Esercitazione e Partita, potete preselezionare la velocità del vento puntando l'indicatore sul bordo inferiore di quest'icona e premendo il tasto 1 per scorrere tra le quattro possibili velocità. Nel modo Torneo, il computer selezionerà a caso la velocità del vento.



Condizioni atmosferiche

Per le opzioni Dimostrazione, Esercitazione e Partita, potete preselezionare le condizioni atmosferiche puntando l'indicatore sul bordo inferiore di quest'icona e premendo il tasto 1 per selezionare Pioggia o Sereno. Nel modo Torneo, il computer selezionerà a caso una delle due possibilità.



Durata della partita

Per tutti i modi di gioco, Torneo incluso, potete preselezionare la durata della partita. La durata di ciascun tempo appare sullo schermo e questo valore deve essere raddoppiato per calcolare la durata di un'intera partita. Vi sono quattro opzioni.



Radar

Il radar funge da mini mappa dell'intero campo, indicando la posizione di tutti i giocatori per entrambe le squadre. La squadra attualmente in azione appare colorata di bianco, l'opposizione è invece indicata in nero. Il giocatore che è attualmente in possesso del pallone viene visualizzato con il colore della squadra a cui spetta il turno di gioco.

Per tutti i modi di gioco, potete preselezionare la posizione del radar affinché questo rimanga in uno dei quattro angoli del campo di calcio. In alternativa, se non desiderate usarlo, potrete disattivare il radar.

Tempi supplementari

Per tutti i modi di gioco, potete preselezionare se disporre di tempi supplementari oppure no. Qualora sceglieste di andare ai tempi supplementari e la partita terminasse in un pareggio, si passerà automaticamente ai calci di rigore. Se invece scegliete di non selezionare i tempi supplementari e la partita termina con un pareggio, questo sarà il risultato finale.

Tiri ad effetto

Per tutte le modalità di gioco, potete preselezionare tiri ad effetto o diritti. Il termine usato nel mondo del calcio è "tiro ad effetto", in quanto il pallone cambia direzione alla fine del lancio; questa modalità potrebbe rivelarsi particolarmente utile per i calci d'angolo.

Arbitro

Per le opzioni Dimostrazione, Esercitazione e Partita, potete selezionare l'arbitro di ogni incontro. In I CAMPIONI D'EUROPA, vi sono otto arbitri diversi, alcuni molto severi, altri più tolleranti. Solo con la pratica e l'esperienza imparerete le caratteristiche di ognuno di essi. Nel modo Torneo, il Master System selezionerà a caso l'arbitro per il vostro incontro.

L'arbitro vi darà inoltre informazioni varie, ad esempio il tempo di gioco rimasto e il punteggio corrente, oltre alle istruzioni, come continua, tira ecc, segnalerà, inoltre, eventuali falli commessi

Potete selezionare tra quattro tipi di gioco diversi: Dimostrazione, Esercitazione, Partita o Torneo, spiegati in dettaglio nella sezione TIPO DI GIOCO.

Numero di giocatori

I CAMPIONI D'EUROPA è un gioco a 1 o 2 giocatori. Potete scegliere di sfidare il Master System o un amico, nel modo Partita o Torneo.

Gioco
Una volta effettuate tutte le selezioni di pre-partita, puntate l'indicatore sull'icona "Play the game" (Inizio partita) ed attiverete automaticamente la modalità da voi selezionata.

TIPO DI GIOCO

Dimostrazione
Il modo Dimostrazione è un ottimo punto di partenza segiochi per la prima volta con I CAMPIONI D'EUROPA. Vi aiuterà a familiarizzare con la velocità d'azione, il modo in cui i giocatori si muovono, compiono i falli, vengono assegnati i calci di rigore e si effettuano le sostituzioni, oltre a permettervi di osservare il radar in azione per quando giocherete la prima partita. Potete cancellare la dimostrazione in corso premendo semplicemente il tasto 1.

Esercitazione
Una volta selezionato il modo Esercitazione, accederete automaticamente ad un sottomenu, che apparirà sullo schermo come segue:

ESERCITAZIONE

NOME SQUADRA

ICONA DI SELEZIONE SQUADRA



ESERCITAZIONE CALCI DI RIGORE



PRATICA NORMALE



ABBANDONA SELEZIONE



Selezione della squadra
Per selezionare la squadra con cui desiderate esercitarvi, puntate l'indicatore sul bordo inferiore dell'icona di selezione della squadra e premete il tasto 1. Apparirà una schermata, indicante la mappa d'Europa, dalla quale potrete scegliere una qualsiasi delle 34 squadre che si sono qualificate per il reale Campionato UEFA '92. Scorrete semplicemente il cursore a forma di scarpetta da calcio sullo schermo usando il tasto D della vostra tastiera di controllo, sino a portarlo sul paese e sulla squadra che desiderate selezionare. Spostandovi da un paese all'altro, l'icona nella parte inferiore dello schermo cambierà di colore, indicando i colori della squadra ed il nome del paese. La calza della scarpetta usata per selezionare la squadra, indicherà invece il colore della squadra di ciascun paese.

Una volta individuata la squadra con cui volete allenarvi, premete il tasto 1 mantenendo al tempo stesso la scarpetta sul paese desiderato, ritornerete automaticamente al sottomenu Esercitazione.

Noterete che la squadra da voi selezionata appare ora in questo menu.

Pratica dei calci di rigore
Le due icone di "mini goal" indicano la parte superiore (sinistra) e inferiore (destra) del campo di calcio. Potete scegliere di esercitarvi a tirare 5 calci di rigore in qualsiasi porta, controllando sia il calciatore che il portiere. Una spiegazione completa delle abilità e comandi richiesti per la pratica dei calci di rigore e la pratica normale viene fornita nella sezione COMANDI DEI GIOCATORI.

Pratica normale
Potete scegliere di esercitarvi a giocare nella metà campo sinistra o destra. Selezionate l'icona sinistra se desiderate giocare nella metà campo sinistra e quella destra per giocare nella metà campo destra.

Quest'opzione è estremamente utile per imparare tutti i comandi di gioco senza dover necessariamente giocare contro una squadra avversaria. Usate questa sezione per esercitarvi nei passaggi, dribblaggi, tiri, calci d'angolo, rimesse e in generale nel controllo del pallone prima di cimentarvi in una partita vera e propria. La vostra squadra probabilmente vorrà fare un po' di ...riscaldamento!

Partita Singola
Prima di iniziare una partita, dovrete aver già selezionato le opzioni di pre-gioco, che includeranno la modalità a 1 o 2 giocatori. In entrambi i modi, solo il primo giocatore può usare l'opzione di selezione della squadra per scegliere entrambe le formazioni con cui i due giocatori si sfideranno. Nel modo a 2 giocatori, il secondo giocatore può effettuare la propria scelta ma sarà il primo giocatore a selezionare la squadra indicata dall'avversario.

Il processo di selezione della squadra è lo stesso di quello spiegato nella sezione di pratica normale.

Sotto l'icona di selezione della squadra, apparirà un'icona di "direzione del gioco", che varierà a seconda che abbiate vinto oppure no il "lancio della moneta", per stabilire chi inizia per primo. Ciò avviene completamente a caso. Nel caso vinciate, due icone di opzione vi permetteranno di scegliere il campo di gioco ma se perdete, sullo schermo apparirà solo un'icona, che vi informerà che giocherete nella metà campo destra.

Torneo
Si tratta della sfida di Campionato. Le migliori squadre europee gareggeranno tra loro per aggiudicarsi la tanto agognata Coppa UEFA, partecipando a cinque incontri prima della vittoria finale. La Tecmagik ha riprodotto fedelmente la struttura del Campionato reale mediante quarti di finale, semifinali e finali.

Una volta selezionato il modo Torneo e l'opzione "Inizio partita" dal Menu Principale, sullo schermo apparirà automaticamente la mappa d'Europa. Dopo aver scelto la vostra squadra una schermata confermerà la selezione dei campioni che accederanno arrivare alle finali di Coppa UEFA.

Per continuare, selezionate l'opzione "Inizio partita".

La schermata successiva, indicherà la vostra squadra in gara per le FINALI DI COPPA UEFA. Se giocate nel modo a 2 giocatori, il secondo giocatore assumerà automaticamente la funzione di opposizione in ogni incontro.

Una volta selezionata la modalità Torneo, avrete l'opportunità di giocare almeno 3 partite a livello di quarti di finale, ed il punteggio da voi raggiunto in questi tre incontri stabilirà se farvi accedere alle semifinali.

I punti vengono assegnati per i seguenti risultati:

Vittoria	2 punti
Pareggio	1 punto
Sconfitta	0 punti

Le prestazioni delle altre squadre del vostro gruppo influiranno sulle vostre possibilità di accedere alle semifinali. Solo le prime due squadre del vostro gruppo potranno qualificarsi.

Nelle semifinali, dovrete vincere per poter accedere alle finali. Se un incontro termina con un pareggio, verranno assegnati automaticamente 3 minuti supplementari e se il risultato è nuovamente un pareggio, la prima squadra a segnare un goal vincerà la partita.

COMANDI DEI GIOCATORI

Il segreto per poter vincere un incontro, è la padronanza con cui userete questi comandi. In questa sezione verranno descritte tutte le varie mosse. Mediante l'esercitazione, scoprirete le combinazioni più efficaci, che vi permetteranno di avvantaggiarvi rispetto agli avversari.

Ricordate che siete in controllo dell'intera squadra. Ogni singolo giocatore avrà diverse abilità e debolezze, che ovviamente influiranno sulla sua velocità, forza, abilità nel marcare gli avversari e sulle prestazioni generali.

Punti fondamentali
Il Master System sceglie automaticamente il giocatore più vicino al pallone.

Il tasto D controlla la direzione di spostamento del giocatore.

Quando non viene premuto alcun tasto
Per dribblare, correte a velocità costante tenendo il pallone di fronte a voi. Se correte troppo velocemente o troppo lentamente, perderete il pallone.

Per sottrarre il pallone a un avversario, correte nella direzione del pallone stesso.

Tasto 1
Se il pallone è lanciato in aria, il vostro giocatore cercherà di dare un colpo di testa.

Una volta che vi siete impossessati del pallone, tenete premuto il tasto 1 per bloccarlo. Usando il tasto D, ruotate il giocatore nella direzione del compagno di squadra a cui volete passare la palla e rilasciate il tasto 1 per effettuare il tiro.

Per effettuare un lancio breve e alto, premete rapidamente il tasto 1.

Se la squadra avversaria è in possesso del pallone, premete il tasto 1 per attivare una marcatura a scivolamento. Tasto 2

Se nessun giocatore è in possesso del pallone, premendo il tasto 2 attiverete il "modo sprint", che vi permette di superare in volata il vostro avversario per impadronirvi della palla.

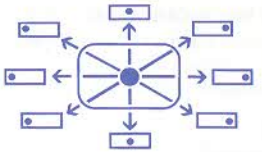
Se uno dei vostri giocatori possiede il pallone, E lo colpisce molto duramente, avrete l'opzione di dargli un effetto speciale premendo il tasto D.

Entrambi i tasti
Premete entrambi i tasti durante la partita per cambiare le varie tattiche di gioco. Ciò può avvenire solo se spetta a voi tirare il pallone le formazioni tra cui potete scegliere quattro sono:

4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
attacco	difesa	mezzocampo	attacco

Rimesse
Il Master System lancerà automaticamente la palla al giocatore più vicino, ma premendo il tasto 1 potrete accelerare il processo.

Calci di rigore
Le otto direzioni del tasto D rappresentano le otto aree a cui mirare.



Quando effettuate il lancio, selezionate la direzione mediante il tasto D e premete il tasto 1 per passare all'azione.

Quando controllate il portiere, usate la stessa tecnica selezionando prima la direzione in cui volete che si "tuffi" e premendo quindi il tasto 1 per farlo muovere.

Angoli
La Tecmagik ha ideato un metodo unico di controllo degli angoli, per offrirvi velocità e precisione maggiori.

Quattro linee indicano il punto in cui volete far atterrare il pallone. Posizionate tali linee sul punto desiderato e premete il tasto 1 per effettuare il lancio.

Ricordate che la velocità del vento influirà sulla direzione e velocità del pallone.

RINGRAZIAMENTI
Champions of Europe: UEFA '92 è stato convertito per la Master System da:

Bon Pape, Ed Hickman, Maureen Hands e Simon Freeman della Tecmagik Inc, Belmont, California, U.S.A.

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato
1. Non bagnarla!
2. Non piegnarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con solvente benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

GARANZIA

Le cartucce Tecmagic sono costruite e vendute secondo i più precisi standard di controllo. Se questo prodotto dovesse risultare difettoso in qualunque sua parte esso potrà essere sostituito. Questa garanzia non si riferisce al software in se stesso che viene fornito in quanto tale. Questa garanzia inoltre non si trova in contraddizione con i diritti stabiliti del consumatore. Anche il manuale è fedelmente riprodotto. Nota: Tecmagic non è resposabile di alcun danno o danneggiamento fisico diretto.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA 92

Gracias por escoger la última novedad en la línea ganadora de premios de video. Después del éxito alcanzado por PACMANIA, POPULUS Y SHADOW OF THE BEAST, MASTERMIX 92 se enorgullece de presentar CAMPEONES DE EUROPA - UEFA 92, el juego oficial del Campeonato de Fútbol UEFA 92.

Presentación

La oportunidad de ser un campeón ha llegado!

Con CAMPEONES DE EUROPA, puede jugar en cualquiera de los 34 equipos calificados para la verdadera copa UEFA. Escoja un equipo para practicar sus habilidades, cobros de pena máxima y detenciones. Juegue un sólo partido o el torneo completo de la UEFA en contra del Sistema Maestro o un amigo. Ocurren todas las situaciones, en un campo señalizado con un desplazamiento multidireccional a escala real, jugadores a un tamaño proporcional y goles. No hay nada más cercano al verdadero fútbol.

Tecmagik ha desarrollado un método de control por "instinto" que expande la realidad y el juego. La pelota está adelante del jugador como si estuviera en un juego real y se requiere habilidad para el regateo y el ataque. Ocho árbitros inteligentes que siempre están en la pantalla observan el juego muy de cerca y además, tienen listas las tarjetas rojas y amarillas para cuando sea necesario.

Además, hay otras funciones tales como el tiro penal, saques, cambios, tiempo adicional y definición por primer gol.

Este juego de pases rápidos, también permite antes de iniciarse, seleccionar duración del partido, velocidad del viento, tácticas y modalidad de uno o dos jugadores.

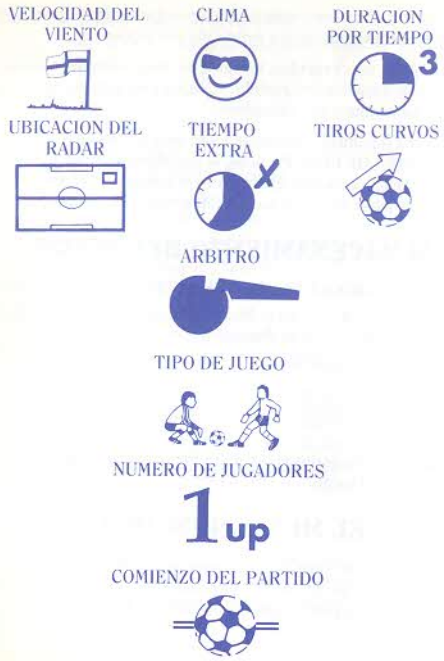
Se necesita habilidad y determinación para vencer en CAMPEONES DE EUROPA pero, si hay algo malo, son las victorias fáciles y cuando aparezca en la pantalla su trofeo UEFA, sabrá que es un verdadero Campeón.

ALMACENAMIENTO DEL JUEGO

1. COMPRUEBE QUE SU MASTER SYSTEM ESTA APAGADO
2. Coloque el cartucho en el Master System. Conecte un mando de control al puerto de Control 1.
3. Encienda el Master System.
4. El juego empieza con la presentación del personaje de Walt Disney, Berni. Pulse START para acceder al Menú Principal cont.
5. Haga sus selecciones en el Menú Principal antes de comenzar el juego.

EL MENU PRINCIPAL

El Menú Principal consiste en iconos que permiten seleccionar y ejecutar todas las opciones anteriores al inicio del juego. Estas opciones aparecen en la pantalla de la forma siguiente:



OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

Velocidad del viento

Para las modalidades Demostración, Práctica y Partido, se puede seleccionar la velocidad del viento señalando la parte inferior del icono y pulsando el botón 1 para desplazarse a través de las cuatro posibles opciones de velocidad. En la modalidad de Torneo el ordenador selecciona la velocidad al azar.



Clima

Para las modalidades Demostración, Práctica y Partido,se puede seleccionar el clima antes de comenzar el juego, señale en la parte inferior del icono respectivo y pulse el botón 1 para escoger clima húmedo o seco. En la modalidad de Torneo, el ordenador selecciona al azar el clima húmedo o seco.



Tiempo

Para todas las modalidades de juego incluído el Torneo, se puede seleccionar la duración del juego. La duración del juego para cada tiempo se muestra en la pantalla, por lo tanto, para calcular el tiempo total del partido hay que doblar el mismo valor. Hay cuatro opciones de tiempo.



Radar

El radar es una especie de minimapa de la totalidad del campo de juego, muestra las posiciones de los jugadores de ambos equipos. Los jugadores de un equipo están representados por puntos blancos y los del otro por puntos negros. El jugador que tiene el balón está representado por el color del equipo.

Para todas las modalidades de juego se puede seleccionar la posición del radar en una de las cuatro esquinas del campo de juego. Como otra opción, el radar se puede desactivar si decide no utilizarlo.

Tiempo extra

Para todas la modalidades de juego, se puede seleccionar o no el tiempo extra. Si se escoge el tiempo extra y el partido termina empatado, automáticamente habrá definición por penal y si no hay tiempo extra, el juego terminará empatado al final del partido.

Tiros con curva

Para todas las modalidades de juego se pueden seleccionar tiros con curva o rectos. Los tiros con "efecto", como se les denomina en el mundo del fútbol, son aquellos en los cuales la bola describe una curva al final. Esta característica es particularmente útil para el cobro de tiros de esquina.

Arbitro

Para las modalidades Demostración, Práctica y Partido, se puede seleccionar un árbitro para cada partido. En los CAMPEONES DE EUROPA hay ocho árbitros diferentes, algunos muy estrictos y otros muy tolerantes. Unicamente a través de la experiencia conocerá las características de los árbitros. En la modalidad de Torneo, el Sistema Maestro selecciona al azar el árbitro para el encuentro.

El árbitro también informa el tiempo que falta para terminar el partido y marcador, además da las órdenes de inicio del juego, lanzar la pelota y avisa cuando ha ocurrido una falta. Tipo de juego

Se pueden seleccionar cuatro tipos diferentes de juego: Demostración, Práctica, Partido y Torneo. Hay una explicación detallada en la sección TIPO DE JUEGO.

Número de jugadores

CAMPEONES DE EUROPA es un juego de 1 o 2 jugadores y se puede jugar en las modalidades de Partido y Torneo en contra del Sistema Maestro o de un amigo.

Juego

Una vez hechas las selecciones previas al inicio del juego, señale el icono "Juego" y automáticamente se iniciará el partido en la modalidad seleccionada. (dibujo)

TIPO DE JUEGO

Demostración

La modalidad de demostración es un buen inicio para CAMPEONES DE EUROPA. Permite tener una idea de la velocidad, la forma de movimiento de los jugadores, cómo son las faltas, tiros penal e imagenes sobrepuestas en la pantalla permiten ver el radar en acción, todo esto, para cuando juegue el primer partido. Se puede terminar la demostración en cualquier momento sólamente pulsando el botón 1.

Práctica

Cuando se selecciona la modalidad de práctica, accede automáticamente a un sub-menú que aparece en la pantalla de la forma siguiente:

PRACTICA

NOMBRE DEL EQUIPO

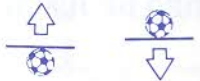
ICONO DE SELECCION DEL EQUIPO



PRACTICA DE PENAL



PRACTICA NORMAL



ABANDONAR SELECCION



Selección del equipo

Para seleccionar el equipo con que se quiere practicar, señale la parte inferior del icono de selección de equipo y pulse el botón 1. Aparece el mapa de Europa y desde allí se puede escoger cualquiera de los 34 equipos realmente calificados en el Campeonato UEFA'92. Simplemente desplace el botín a través de Europa utilizando el botón D del panel de control hasta llegar al país y equipo que quiere seleccionar. En la medida en que se desplaza entre los países, el icono en la parte inferior de la pantalla cambia de color para indicar el equipo y el nombre aparece arriba del mismo. El color del 'calcetín' también muestra el equipo del país.

Una vez seleccionado el equipo para practicar, al pulsar el botón 1 mientras se mantiene el botín en el país seleccionado, automáticamente se regresa al submenú de Práctica.

El equipo seleccionado ahora aparece en éste menú.

Práctica de penal

Los dos iconos de 'mini gol' muestran la parte superior (izquierda) y la parte inferior (derecha) del campo de juego. Puede practicar 5 tiros penal controlando en forma alterna el jugador o el portero. En la sección CONTROL DEL JUGADOR hay una explicación detallada de la habilidad y control requeridos para la práctica normal y de tiros penal.

Práctica regular

Se puede jugar en la parte superior o inferior del campo de juego. Señale el icono de la izquierda para la parte superior y para la inferior, el de la derecha.

Las opciones de práctica son muy útiles para desarrollar el control del juego sin tener que jugar en contra de un equipo. Utilice esta sección para practicar pases, regateo, disparos, tiros de esquina, saques y control general de la pelota antes de jugar el primer juego, además, su equipo necesita práctica de calentamiento!.

Partido

Antes de empezar un partido debe seleccionar todas las opciones previas y entre las cuales se incluye si el juego es de 1 o 2 jugadores. Si está en cualquiera de las dos modalidades, sólamente el jugador 1 puede utilizar la opción de selección de equipo. Si es un juego de dos jugadores, el jugador 2 puede indicar su preferencia, pero el jugador 1 debe seleccionar de acuerdo al jugador 2. El proceso de selección de equipo es exáctamente el mismo que se explicó en la sección de práctica.

Debajo del icono de selección de equipo aparece un icono de 'dirección del juego', éste varía de acuerdo al resultado cuando se 'lanza la moneda', que es completamente al azar. Si gana, dos iconos de opción brindan la oportunidad de escoger la dirección en que se va a jugar y si pierde, aparece un mensaje indicando que va a jugar hacia abajo, derecha del campo de juego.

Torneo

Este es el reto de los Campeones. Los mejores equipos de Europa compiten para ganar la copa UEFA jugando hasta cinco partidos antes de conseguir la victoria. Tecmagik ha reproducido fielmente la estructura del Campeonato en los cuartos de final, semifinales y finales.

Cuando se selecciona la modalidad de Torneo y la opción de 'juego'en el menú principal, automáticamente aparece un mapa de Europa. Escoja su equipo y confirme su selección en la pantalla que aparece posteriormente e ingrese a las finales de la UEFA.

Seleccione la opción 'juego' para continuar.

La siguiente pantalla en aparecer, muestra su equipo en alineación para las FINALES DE LA UEFA. Si está jugando en la modalidad de 2 jugadores, el jugador 2 asume automáticamente el papel de oponente en todos los juegos en que el jugador 1 compita.

Cuando seleccione jugar en el torneo, tiene la oportunidad de hacerlo por lo menos 3 partidos de cuartos de final y dependiendo del puntaje, pasa a las semifinales.

El puntaje está determinado así por los resultados:

Partido ganado	2 puntos
Partido empatado	1 punto
Partido perdido	0 puntos

El rendimiento de los otros equipos en el grupo afecta las posibilidades de pasar a las semifinales. Sólo los dos primeros del grupo califican.

En las semifinales tiene que ganar para pasar a las finales. Si el partido termina empatado, se juega un tiempo suplementario de 3 minutos y si el empate persiste, hay definición por tiro penal, siendo ganador el que primero haga un gol.

CONTROL DEL JUGADOR

La clave para jugar un buen partido es la pericia con que se manejen estos controles. En esta sección se describen todas las jugadas individuales.Con la práctica encontrará su combinación de movimientos preferida para vencer a cualquier oponente.

Recuerde que tiene el control de todo el equipo. Cada jugador tiene diferentes habilidades y puntos débiles los cuales afectan la velocidad, fuerza, habilidad de marcación y en general todo el desempeño.

Bases

El Sistema Maestro selecciona automáticamente el jugador más cercano a la pelota.

El botón D controla la dirección en que el jugador corre.

Sin ningún botón pulsado

Para regatear, corra a una velocidad uniforme con la pelota al frente. Si corre muy rápido o despacio, pierde la posesión de la pelota.

Para quitarle la pelota a un oponente, corra hacia la pelota.

Botón 1

Si la pelota está en el aire, su jugador tratará de cabecearla.

Cuando haya tomado posesión de la pelota, siga pulsando el botón 1 para detenerla. Utilizando el botón D, gire la cara hacia el jugador al cual desea pasar la pelota y suelte el botón 1 para pasarla.

Para hacer tiros largos y cortos, pulse el botón 1 brévemente.

Si el oponente tiene la pelota, pulse el botón 1 para hacer un barrido.

Botón 2

Si la pelota está libre, pulsando el botón 2 se activa el "modo carrera" que permite ganar terreno al oponente rápidamente.

Si usted tiene posesión de la pelota, su jugador patea la pelota con fuerza y tiene la posibilidad de darle efecto con el botón D.

Ambos botones

Pulse ambos botones durante el partido para cambiar de táctica. Se puede seleccionar únicamente si tiene posesión de la pelota. Hay cuatro posibilidades para escoger:

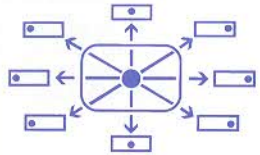
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
ataque	defensa	medio campo	ataque

Saques

El Sistema Maestro lanza automáticamente la pelota al jugador más cercano, pulsando el botón 1 se le puede dar velocidad a la acción.

Tiros penal

Las ocho direcciones del botón D representan los 8 objetivos de gol.



Cuando patee, seleccione la dirección utilizando el botón D y pulse el botón 1 para cobrar el penal.

Para controlar el portero, utilice la misma técnica primero seleccionando la dirección en que se va a 'lanzar' y utilice el botón 1 para activarlo.

Tiros de esquina

Tecmagik ha creado un método único de control para la velocidad y precisión de los tiros de esquina. Un indicador se utiliza para indicar el punto en donde se quiere que la pelota caiga. Coloque el indicador en donde desee y pulse el botón 1 para cobrar el tiro de esquina. Recuerde que la velocidad del viento afecta la velocidad y dirección de la pelota.

GRADECIMIENTOS

Champions of Europe: UEFA '92 ha sido convertido para Master System por:

Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong y Karen Mangum en Tecmagik Inc, Belmont, California U.S.A.

MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartoucho MEGA está diseñado unicámente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso:

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No dañarlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, limpielo con cuidado con un paño suave hunedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prologado, tome algún tiempo de descanso.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

GARANTÍA

Los cartuchos Tecmagik son fabricados y distribuídos bajo los más estrictos controles estandars de calidad. Si este producto prueba estar defectuoso en material o trabajo humano, este se le será reemplazado. La garantía no es aplicable al programa en si mismo, suministrado "tal cual". Esta garantía no afecta los derechos legales del consumidor. Este manual está suministrado "tal cual".
Nota: Tecmagik no se hará responsable por ningún daño, pérdida o averia, directa o consecuente, debida al uso impropio o inabilidad de utilización, de este producto.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA '92

Vielen Dank für den Kauf des allerneuesten preisgekrönten Videospiels von Tecmagik. Im Anschluß an den Erfolg von PACMANIA, POPULOUS und SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92 präsentieren wir nun EUROPÄISCHE MEISTER - UEFA '92, das offizielle Spiel der UEFA Fußballmeisterschaft 1992 .

Einleitung

Auch Du kannst jetzt ein Meister werden!

Mit EUROPÄISCHE MEISTER kannst Du gegen jedes der 34 Qualifikationsteams in der Realität der UEFA Meisterschaft antreten. Wähle ein Team, um Dein Können, Dein Elfmeterschießen und Deine Torwartleistung zu testen. Danach kannst Du ein einzelnes Spiel spielen oder eine komplette UEFA Meisterschaft gegen das Master System oder gegen einen Freund spielen. Die Action findet auf einem maßstabsgenauen, in mehreren Richtungen rollbaren Feld, mit proportionsgerechten Spielern, Feldmarkierungen und Toren statt. Ein beinahe realistisches Fußballvergnügen.

Tecmagik hat eine "instinktive" Steuermethode konzipiert, durch die sowohl Realismus als auch Spielbarkeit verbessert werden. Der Ball rollt vor den Spielern wie in einem echten Spiel und zur Kontrolle muß man Dribbeln wie auch Tackling beherrschen. Acht intelligente Bildschirmschiedsrichter, mit individuellen Charakteristika, werden das Spiel ununterbrochen beobachten, und falls notwendig, rote und gelbe Karten verteilen.

Dazu gehören auch Funktionen wie Elfmeterschießen, Einwerfen, Ersatzspieler, Spielverlängerung und Elferentscheidungen.

Dieses rasende Actionspiel bietet viele Auswahloptionen für Spiellänge, Windgeschwindigkeit und Taktiken sowie 1- oder 2-Spieler-Modus.

Du wirst Können und Entschlossenheit benötigen, um EUROPÄISCHE MEISTER zu beherrschen. Doch alles wirklich Begehrenswerte ist nie leicht zu erobern. Und wenn Dein UEFA-Pokal am Bildschirm erscheint, wirst Du wissen, daß Du ein echter Meister bist!

LADEN

1. DAS MASTER SYSTEM MUSS AUSGESCHALTET SEIN
2. Cartridge in das Master System stecken. Steuereinheit am Control Port 1 anschließen.
3. Master System einschalten.
4. Das Spiel wird mit dem Zeichentrickfilm Berni von Walt Disney eingeleitet. Betätige START, um in das Hauptmenü zu gelangen.
5. Wähle Deine gewünschten Optionen im Hauptmenü aus, bevor Du mit dem Spiel beginnst.

DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü besteht aus ikonengesteuerten Optionen, mit denen Du alle Spieloptionen einstellen und ändern kannst. Diese Optionen erscheinen am Bildschirm in folgender Anordnung:



ZAHL DER SPIELER

1 up

MATCH START



HAUPTMENÜOPTIONEN

Windgeschwindigkeit

Für Demo-, Übungs- und Einzelspieloptionen kannst Du die Windgeschwindigkeit auswählen, indem Du den Fuß auf dieses Ikon zeigst und Taste 1 betätigst, um die vier möglichen Windgeschwindigkeiten durchzugehen. Bei Turnieren wird der Computer die Windgeschwindigkeit im Zufallsmodus einstellen.



Wetter
Für Demo-, Übungs- und Einzelspieloptionen kannst Du das Wetter auswählen, indem Du den Fuß auf dieses Ikon zeigst und Taste 1 betätigst, um entweder feuchte oder trockene Witterungsbedingungen auszuwählen. Bei Turnieren wird der Computer feuchtes oder trockenes Wetter im Zufallsmodus auswählen.



Zeit
Für alle Spielmodi, einschließlich Turniermodus, kannst Du die Spiellänge vorwählen. Die Länge für eine Spielhälfte wird am Bildschirm angezeigt. Diese Zahl mußt Du verdoppeln, um die Zeit für ein volles Match auszurechnen. Es stehen vier Optionen zur Auswahl.



Radar
Das Radar fungiert als Minikarte des Spielfeldes und zeigt die Stellungen der Spieler beider Teams an. Das Team des jeweiligen Spielers erscheint in Weiß, das gegnerische Team erscheint in Schwarz. Der Fußballer, der gerade im Ballbesitz ist, wird in den Farben des Teams des Spielers angezeigt.

Für alle Spielmodi kannst Du die Radarstellung vorwählen und sie in einer der vier Spielfeldecken einrichten. Das Radar kann auch ausgeschaltet werden, solltest Du diese Option nicht wünschen.

Verlängerung
Für alle Spielmodi kannst Du vorwählen, ob Du Spielverlängerung möchtest oder nicht. Falls Du Dich für Spielverlängerung entscheidest und sich am Spielende trotzdem ein Unentschieden ergibt, wird automatisch eine Elfmeterentscheidung abgehalten. Wenn Du nicht die Spielverlängerungsoption wählst und ein Unentschieden erfolgt, wird das Match mit einem Unentschieden enden.

Gekurvte Schüsse
Für alle Spielmodi kannst Du gekurvte oder gerade Schüsse vorwählen. Die Art und Weise, wie ein Ball gekickt wird, kann die Flugkurve am Ende des Schusses beeinflussen. Dies kann besonders nützlich sein, wenn Du Corner spielen mußt.

Schiedsrichter
Für Demo-, Übungs- und Einzelspielmodi kannst Du den Schiedsrichter für jedes Match selbst auswählen. In EUROPÄISCHE MEISTER gibt es acht verschiedene Schiedsrichter, wovon manche sehr streng sind und andere wiederum sehr nachsichtig. Nur mit Erfahrung wirst Du herausfinden, wie die einzelnen Schiedsrichter sind. Bei Turnieren wird das Master System den Schiedsrichter im Zufallsmodus für Dich auswählen.

Der Schiedsrichter wird auch angeben, wieviel Zeit noch zu spielen ist, den aktuellen Torstand sowie Anweisungen wie "Weiterspielen", "Einwerfen" und wenn ein Foul stattgefunden hat.

Spieltyp
Du kannst von vier verschiedenen Spieltypen auswählen: Demo, Übung, Einzelspiel, Turnier. Diese werden im Abschnitt Spieltyp noch genau erklärt werden.

Zahl der Spieler
EUROPÄISCHE MEISTER ist ein 1- oder 2-Teilnehmer-Spiel. Du kannst wählen, ob Du im Einzelspiel- oder im Turniermodus gegen das Master System oder gegen einen Freund spielen möchtest.

Spielen
Nachdem Du alle Deine Spieleinstellungen abgeschlossen hast, auf das Ikon "Play the Game" (Spielen) zeigen. Du wirst danach automatisch in dem jeweils gewählten Modus zu spielen beginnen. (drawing)

SPIELTYP

Demo
Der Demo-Modus ist für Beginner, die EUROPÄISCHE MEISTER zum ersten Mal laden, gerade richtig. Du wirst die Geschwindigkeit sehen können, beobachten können, wie sich die Spieler bewegen, wie Fouls, Elfmeter und Ersatzspieler am Bildschirm angezeigt werden, ferner wirst Du, wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, das Radar sehen können. Du kannst das laufende Demo jederzeit abbrechen, indem Du einfach die Taste 1 betätigst.

Übung
Nachdem Du den Übungsmodus gewählt hast, wirst Du automatisch in ein Untermenü kommen. Dieses wird am Bildschirm in folgender Anordnung erscheinen:

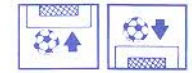
ÜBUNG

TEAMNAME

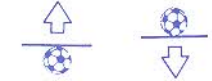
TEAMAUSWAHL-IKON



ELFMETERÜBUNG



NORMALE ÜBUNG



ABBRECHEN



Teamauswahl

Um das Team auszuwählen, mit dem Du trainieren möchtest, auf das Teamauswahlikon zeigen und Taste 1 betätigen. Es wird daraufhin ein Bildschirm mit der Karte von Europa erscheinen, von der Du von insgesamt 34 Teams, die sich für den echten UEFA Cup '92 qualifiziert haben, ein beliebiges Team auswählen kannst. Bewege den Fuß mittels der Taste D Deiner Steuerung ganz einfach über Europa, bis Du das Land und das Team erreichst, gegen das Du spielen möchtest. Während Du Dich von Land zu Land bewegst, wird sich die Farbe des Ikons an der Bildschirmunterseite ändern, um die Teamfarben für das jeweilige Land anzuzeigen, der Name der einzelnen Länder wird über dem Ikon erscheinen. Der "Socke" des Fußes, den Du zur Auswahl Deines Teams benutzt, wird ebenfalls die Teamfarben für die einzelnen Länder anzeigen.

Wenn Du das Team, mit dem Du trainieren möchtest, gefunden hast, mußt Du Taste 1 betätigen und den Fuß in dem Land Deiner Wahl stehen lassen. Danach wirst Du automatisch in das Übungsmenü zurückkehren.

Du wirst sehen, daß das von Dir ausgewählte Team nun in diesem Menü angezeigt wird.

Elfmeterübung

Die beiden "Mini Coal"-Ikonen zeigen die obere (linke) und untere (rechte) Seite des Feldes an. Du kannst zur Übung 5 Elfmeterschüsse in eines der beiden Tore auswählen, dabei kannst Du abwechselnd den Spieler und den Torwart steuern. Eine volle Erklärung der erforderlichen Technik und Steuerungen für die Elfmeterübung und normale Übung befindet sich im Abschnitt SPIELERSTEUERUNGEN

Regelmäßige Übung

Du kannst auswählen, ob Du feldaufwärts oder feldabwärts spielen möchtest. Wähle das linke Ikon, wenn Du aufwärts spielen möchtest, und das rechte Ikon, wenn Du abwärts spielen möchtest.
Die Übungsoption ist sehr nützlich, um alle Steuerungen kennenzulernen, die für gutes Fußballspielen notwendig sind, ohne gegen ein gegnerisches Team spielen zu müssen. In diesem Teil kannst Du Passe, Dribbeln, Schießen, Corner, Einwürfe und allgemeine Ballkontrolle üben, bevor Du Dein erstes Match spielst. Dein Team muß sich vielleicht erst aufwärmen!

Einzelspiel

Bevor Du ein Einzelspiel beginnst, wirst Du bereits die Spieleinstellungen vorgenommen haben und dabei eingestellt haben, ob es ein 1-Spieler oder ein 2-Spieler-Match sein soll. Ob Du im 1-Spieler oder im 2-Spieler-Modus bist, es wird immer nur Spieler 1 die Teamauswahloption durchführen können, um die Teams gegen die die beiden Spieler antreten werden, auszuwählen. Wenn es ein 2-Spieler-Match ist, kann Spieler 2 zwar seine Wahl angeben, doch Spieler 1 muß dann das entsprechende Team gemäß dem Wunsch von Spieler 2 auswählen.

Die Teamauswahl erfolgt ganz gleich wie beim Übungsspiel.

Unter dem Teamauswahlikon befindet sich ein "Spielrichtung"-Ikon. Dieses wird sich entsprechend ändern, wenn Du bei der "Kopf oder Adler" Auswahl gewinnst oder verlierst. Die Auswahl erfolgt vollkommen im Zufallsmodus. Wenn Du

gewonnen hast, wirst Du anhand zweier Auswahlikonen wählen können, in welche Richtung Du spielen möchtest, wenn Du aber verlierst, wird nur eine Option zur Auswahl stehen, nämlich die Richtung feldabwärts.

Turnier

Dies ist die große Herausforderung der Meister. Die besten Teams Europas werden gegeneinander um den begehrten UEFA Cup spielen. Insgesamt müssen bis zu fünf Spiele bestanden werden, bevor der endgültige Sieg sicher ist. Tecmagik hat die Struktur der echten Meisterschaft bis zum Viertelfinale, Semifinale und dem Finalspiel realitätsgetreu nachvollzogen.

Nachdem Du den Turniermodus und die "Spielen"-Option im Hauptmenü gewählt hast, wirst Du automatisch eine Karte Europas gezeigt bekommen. Wähle Dein Team, ein Bildschirm wird erscheinen, in dem Du die Wahl des Teams, das Du zum UEFA Finale führen möchtest, bestätigen kannst.

Wähle die "Spielen"-Option, um fortzufahren.

Im nächsten Bildschirm wird Dein Team in der Auswahl für die UEFA-FINALSPIELE angezeigt. Wenn Du im 2-Spieler-Modus spielst, wird Spieler 2 automatisch auf das gegnerische Team in jedem Match treffen, in dem auch das Team von Spieler 1 antritt.

Nachdem Du Turniermodus gewählt hast, wirst Du die Gelegenheit erhalten, mindestens 3 Spiele auf Viertelfinalebene zu spielen, und die Punkte die Du in diesen drei Spielen erhältst, werden entscheiden, ob Du in das Semifinale durchkommst.

Punkte werden für folgende Ergebnisse vergeben:

Sieg	2 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

Die Leistung der anderen Teams in Deiner Gruppe entscheidet, ob Du ins Semifinale kommst. Nur die besten zwei Teams in jeder Gruppe werden sich qualifizieren.

Im Semifinale mußt Du dann gewinnen, um ins Finale zu kommen. Wenn das Match mit einem Unentschieden endet, wird automatisch eine Verlängerung von 3 Minuten gegeben, und wenn dann der Stand immer noch unentschieden ist, wirst Du zu einer Elfmeterentscheidung antreten müssen, um den Sieger zu ermitteln.

SPIELERSTEUERUNGEN

Der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel liegt in der Beherrschung dieser Steuerungen. In diesem Abschnitt werden alle individuellen Bewegungen beschrieben. Mit genug Übung wirst Du bald Deine eigenen, passenden Bewegungskombinationen im Griff haben, die Dir den Vorteil über jeden Gegner sichern.

Denke daran, daß Du ein ganzes Team kontrollierst. Jeder einzelne Teamspieler wird über individuelle Stärken und Schwächen verfügen, die alle Geschwindigkeit, Stärke, Tackling-Leistung und Gesamtleistung beeinflussen.

Grundbewegungen
Das Master System wählt automatisch den Spieler, der sich am nächsten zum Ball befindet.

Mit der D-Taste wird die Richtung, in der der Spieler läuft, gesteuert.

Ohne eine Taste zu drücken
Zum Dribbeln, Laufen mit konstanter Geschwindigkeit und den Ball vorherspielen. Wenn Du zu schnell läufst oder zu langsam, wirst Du den Ball verlieren.

Um den Ball einem Gegner abzuspielen, auf den Ball laufen.

Taste 1
Wenn der Ball in der Luft ist, wird Dein Spieler versuchen, ihn mit dem Kopf zu spielen.

Wenn Du den Ball einmal in Besitz genommen hast, die Taste 1 festhalten, um ihn zu sichern. Mit der D-Taste kannst Du eine Drehung vollziehen, um auf den Spieler zu schauen, dem Du den Ball zupassen möchtest. Zum Passen mußt Du Taste 1 wieder loslassen.

Um den Ball kurz hochzuspielen (überheben), einfach Taste 1 kurz betätigen.

Wenn das gegnerische Team im Ballbesitz ist, Taste 1betätigen, um ein Tackling durchzuführen.

Taste 2
Wenn der Ball frei ist, kannst Du durch Betätigen von Taste D den "Sprintmodus" aktivieren, wodurch Du vom Gegner schnell weglaufen kannst.

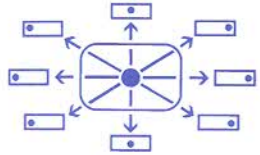
Wenn Du dann den Ball in Besitz genommen hast, wird Dein Spieler den Ball hart kicken. Du hast dann die Wahl, mittels Taste D den Ball zu stoppen.

Drucktasten
Betätige während des Spiels die Drucktasten, um die verschiedenen Teamtaktiken durchzuspielen. Du kannst dies jedoch nur dann durchführen, wenn Du im Ballbesitz bist. Insgesamt stehen Dir vier Formationen zur Auswahl.

4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
Angriff	Verteidigung	Mittelfeld	Angriff

Einwürfe
Das Master System wird automatisch zum nächststehenden Spieler einwerfen, durch Betätigen von Taste 1 kannst Du den Vorgang aber beschleunigen.

Elfmeter
Die acht Richtungen der D-Taste stellen 8 Zielzonen des Tores dar.



Beim Schießen mußt Du die gewünschte Richtung mittels der D-Taste auswählen und dann Taste 1 betätigen, um zum Elfmeter anzusetzen.

Zur Kontrolle des Torwarts mußt Du die gleiche Technik einsetzen. Zuerst die Richtung wählen, in die er springen soll, und dann mit Taste 1 den Torwart zum Sprung ansetzen lassen.

Corner
Tecmagik hat eine einzigartige Cornerkontrolle konzipiert, die sowohl Geschwindigkeit als auch Genauigkeit ermöglicht.

Mittels eines Fadenkreuzes wird der Punkt, auf dem der Ball landen soll, angezeigt. Stelle das Fadenkreuz auf den gewünschten Punkt und betätige Taste 1, um den Corner zu schießen. Denke daran, daß die Windgeschwindigkeit die Richtung und die Fluggeschwindigkeit beeinträchtigen wird.

Vielen Dank an
Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong und Karen Mangum der Tecmagik Inc, Belmont, California, U.S.A. für die Anpassung und Adaption von Champions of Europe: UEFA '92 auf das Master System

BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE
Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen:
1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorschichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchen Tuch abreidben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie desahlb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großboldchirmgeräten.

GARANTIEERKLÄRUNG
Tecmagik-Module werden unter den strengsten Qualitätskontrollen hergestellt und versandt. Sollten bei diesem Produkt Material- oder Herstellungsfehler auftreten, so wird das Produkt ersetzt. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf das Software-Programm selbst, das ohne Mängelgarantie angeboten wird. Diese Garantie beeinträchtigt nicht die gesetzlichen Rechte des Käufers. Das Handbuch wird ohne Gewähr angeboten.
Anmerkung: Tecmagik haftet nicht für Verletzungen, Verlust oder Schäden, direkt oder indirekt, die aus dem unsachgemäßen Gebrauch dieses Produktes entstehen.

CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA '92

Hartelijk bedankt voor het kopen van de laatste telg uit de familie van beroemde videospelletjes van Tecmagik. Na het succes van PAC MANIA, POPULOUS en SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92 stellen wij u met trots CHAMPIONS OF EUROPE - UEFA '92, voor het officiël e spel van de UEFA 1992 voetbalkampioenschappen.

Introductie

Eindelijk de kans om zelf kampioen te worden!

Met CHAMPIONS OF EUROPE heb je alle 34 teams ter beschikking, die zich gekwalificeerd hebben voor de echte UEFA cup kampioenschappen . Kies een team en oefen je vaardigheden, neem een strafschop of oefen als goalkeeper. Als je goed genoeg bent, kun je één wedstrijd spel en of het hele UEFA toernooi. Speel tegen het Master System, of tegen een vriend of vriendin. Alle wedstrijden worden gespeeld op ee n precies op schaal berekend rolveld waar je alle kanten uit op kunt, en met eveneens op schaal berekende spelers, veldmarkeringen en go als - alleen een echt voetbalveld kan dit overtreffen.

Tecmagik heeft een zogenaamde 'instinctieve' besturingsmethode ontwikkeld die de van realiteit en speelbaarheid overtreft. De bal bewe egt zich voor de speler uit, net als in een echte wedstrijd, en dribbelen en tackelen vereist speciale vaardigheden. Het spel wordt aandachtig gevolgd door acht intelligente scheidsrechters, allen met hun eigen bijzondere karaktertrekken, die klaar staan om bij ov ertredingen hun gele en rode kaarten uit te delen.

Behalve dat kunnen er strafschoppen gegeven worden, kan de bal worden ingegooid, een wisseling van spelers plaatsvinden, een verleng ing worden gegeven en kan de eindscore bij gelijkspel worden bepaald d.m.v. strafschoppen.

In dit supersnelle actiespel kunnen allerlei opties van te voren worden ingesteld, zoals de lengte van het spel, windsnelheid en tac tiek, en of er met één of met twee spelers wordt gespeeld.

CHAMPIONS OF EUROPE leer je niet zomaar, en als je ergens hard voor moet knokken wordt het nog meer waard om te winnen. Als dan eenm aal de echte UEFA cup op je scherm verschijnt, dan weet je ook precies waar je het allemaal voor hebt gedaan!

HET SPEL LADEN

1. ZORG DAT HET 'MASTER SYSTEM' UITGESCHAKELD IS
2. Schuif de cassette in het 'Master System'. Verbindt een besturingspaneel aan Besturingspoort 1.
3. Zet het Master System aan.
4. Het spel begint met een tekenfilm, gespeeld door het bekende Walt Disney karakter 'Berni'. Druk op START voor het hoofdmenu. Wordt vervolgd
5. Kies de gewenste opties uit het hoofdmenu voor het spel te beginnen.

HET HOOFDMENU

De opties uit het hoofdmenu worden gestuurd door ikonen. Door middel van deze ikonen kunnen alle opties voor en tijdens het spel wor den ingesteld. De beschikbare opties verschijnen in de onderstaande volgorde op het scherm:

WINDSNELHEID



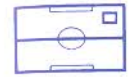
WEER



TIJD PER SPEELHELFT



RADAR



VERLENGING



BAL MET EFFECT



SCHEIDSRECHTER



SPELSOORT



AANTAL SPELERS

1 up

SPEL STARTEN



BESCHIKBARE OPTIES

Windsnelheid

Door het voetje op het windikoon te zetten en op knop 1 te drukken, kun je voor ieder demonstratiespel, oefenspel en enkele wedstrij den de windsnelheid instellen door selectie van één van de vier opties. Wordt er een toernooi gespeeld dan kiest de computer zelf ee n willekeurige windsnelheid.



Weersomstandigheden

Door het voetje op het weerikoon te zetten en op knop 1 te drukken, kun je voor ieder demonstratiespel, oefenspel en enkele wedstrij den kiezen voor natte of droge weersomstandigheden. Wordt er een toernooi gespeeld dan kiest de computer zelf één van de twee opties .



Spel vengte

Voor alle verschillende spelen kan de lengte ingesteld worden. De duur van de eerste helft wordt op het scherm weergegeven. en het h ele spel duurt dus tweemaal zo lang. Je kunt kiezen uit vier lengte-opties.



Radar

De radar is een soort van mini-weergave van het hele veld, waarop de positie van alle spelers weergegeven wordt. Het team van de spe ler is altijd in wit gekleed, en de tegenpartij in zwart. De speler die op het moment de bal heeft neemt de kleur aan van het team v an de speler.

Voor ieder spel kan de positie van de radar in één van de vier hoeken van het veld vastgesteld worden. Wil je de radar niet gebruike n, dan kun je hem ook uitschakelen.

Verlenging

Voor ieder spel kan bepaald worden of er wel of geen verlenging gegeven kan worden. Indien na een verlenging de wedstrijd nog stee ds gelijk staat, wordt de eindscore automatisch beslist met strafschoppen. Is de wedstrijd bepaald zonder de verlengingsoptie en de eindscore is gelijk, dan wordt de wedstrijd ook met gelijkspel beëindigd.

Bal met effect

Voor ieder spel kan ingesteld worden of de bal wel of geen rechte lijn zal volgen. Hiermee wordt bedoeld, dat een bal met een bepaal d 'na-effect' worden kan getrapt, waardoor die aan het einde enigszins van richting zal veranderen - heel handig bijvoorbeeld bij he t nemen van hoekschoppen.

Scheidsrechter

Voor ieder demonstratiespel, oefenspel of enkele wedstrijd kan een scheidsrechter gekozen worden. Er zijn acht scheidsrechters besch ikbaar in CHAMPIONS OF EUROPE. Sommige zijn erg strikt, sommige juist het tegenovergestelde. De karaktertrekken van de verschillendescheidrechters leer je uit ervaring. Wordt er een toernooi gespeeld, dan kiest de computer zelf de scheidsrechter.

De scheidsrechter houdt iedereen op de hoogte van resterende speeltijd en huidige score, geeft instructies zoals doorspelen, ingooie n en laat weten wanneer er een overtreding is gemaakt.

Spelopties

Er zijn vier verschillende opties beschikbaar, nl. Demo, Practice (oefenen), Single game (enkele wedstrijd) en Tournament (toernooi) . In de sectie SPELSOORT worden deze opties uitgebreid beschreven.

Aantal spelers

CHAMPIONS OF EUROPE kan ofwel met één, of met twee spelers gespeeld worden. Je kunt het Master System uitdagen voor een enkele wedst rijd of een heel toernooi, of speel tegen een vriend of vriendin.

Het spel starten

Wanneer alle opties naar wens zijn ingesteld, wijs je naar het ikoon 'Play the game' (Spel starten) om het spel in de geselecteerde stand te starten.

SPELSOORT

Demo

Als je CHAMPIONS OF EUROPE voor de eerste keer hebt geladen, kan je best beginnen met een demo-spel. Op deze manier leer je de snelheid kennen, de wijze waarop de spelers zich voortbewegen, hoe buitenspel, penalty's en wissels op het scherm worden weergegeven en hoe je de radar kunt gebruiken. Door op knop 1 te drukken kun je de demo op ieder moment stoppen.

Oefen-training

Bij het kiezen van de oefenoptie wordt er een submenu geopend. Hierin krijg je de volgende opties te zien:

TRAINING

NAAM VAN HET TEAM

TEAM SELECTIE-IKOON



OEFENEN BIJ STRAFSCHOPEN



NORMALE TRAINING



EINDE VAN SELECTIE



Selectie van het team

Wijs met het voetje naar het team waarmee je wilt oefenen, en druk op knop 1. Er wordt een kaart van Europa op het scherm getoond, w aaruit je één van de 34 teams kunt kiezen die gekwalificeerd zijn voor de UEFA cup kampioenschappen van 1992. Schuif gewoonweg met k nop D van je besturingspaneel het voetje door Europa, totdat je aankomt in het gewenste land van het team dat je wilt gebruiken. Bij het reizen door de verschillende landen zal je zien, dat het ikoon onderin het scherm de kleur van het team van dat land aanneemt, en dat de naam van het team boven het ikoon verschijnt. Dezelfde team-kleur is terug te vinden in de sok van het selectie-voetje.

Als het gewenste team eenmaal is gevonden, druk je met het voetje in het juiste land op knop 1. Je wordt vervolgens

automatisch teru ggevoerd naar het submenu van het oefenscherm.

Het gekozen team wordt nu in het scherm aangegeven.

Strafschopen-oefening

Met de twee 'mini-goal' ikonen wordt de bovenkant (links) en de onderkant (rechts) van het veld aangegeven. Je kunt 5 strafschoppen memen in het gewenste doel, waarbij je om de beurt de speler en de keeper kunt besturen. In het gedeelte BESTURING VAN DE SPELERS ku n je een uitvoerige beschrijving vinden van de benodigde vaardigheden en de besturing voor het uitvoeren van een strafschop. Algemene oefen-training

Je kunt zelf kiezen aan welke kant je oefen-team speelt. Met het linker-ikoon speelt het team naar boven, en met het rechter-ikoon w ordt naar beneden gespeeld.

Door veel te oefenen leer je alle besturingsmogelijkheden goed kennen, zodat je uiteindelijk een goede wedstrijd kunt spelen, alleen nog zonder een tegenpartij. Je hebt dus alle tijd om te oefenen in doorgeven, dribbelen, schieten, hoekschoppen, ingooien en normal e vaardigheden voordat je je eerste echte wedstrijd speelt. En vergeet niet dat je team misschien een opwarmperiode nodig heeft!

Gewone

Voordat je een gewone wedstrijd gaat spelen, heb je al verschillende opties gekozen, waaronder het aantal spelers. Alleen speler 1 k an de beide teams kiezen voor de wedstrijd, of je nu met één of met twee spelers speelt. Wordt er met twee spelers gespeeld, dan kan speler 2 wel aangeven met welk team hij wil spelen, maar het is speler 1 die de teams uiteindelijk moet selecteren.

Het kiezen van de teams voor een wedstrijd gaat op dezelfde wijze als het kiezen van een team voor oefen-training.

Onder het ikoon voor team-selectie vindt je het ikoon voor de speelrichting. De uitkomst is afhankelijk van wie het 'tossen van de m unt' heeft gewonnen. Dit is een willekeurig proces. Heb je gewonnen, dan kun je uit twee ikonen de richting kiezen waarin je wilt sp elen. Heb je echter verloren, dan verschijnt er slechts één ikoon waarmee wordt aangegeven dat jouw team van boven naar onderen spee lt.

Toernooi

Dit is de grootste uitdaging voor de kampioen. De beste teams van Europa strijden met elkaar voor de UEFA cup. Er worden maximaal vi jf wedstrijden gespeeld voordat een overwinning kan worden behaald. Met kwartfinales, halve finales en finalewedstrijden heeft Tecma gik zoveel mogelijk de opbouw van de echte kampioenschappen nagebootst.

Kies eerst de toernooi-optie en selecteer de optie 'Play the game' ('spel starten'). Voor het kiezen van het gewenste team verschijn t dan de kaart van Europa op het scherm. Is het team eenmaal geselecteerd, dan moet dit nogmaals worden bevestigd. Het gekozen team speelt de UEFA cup wedstrijden.

Doorgaan door de optie 'Play the game' (Spel starten) in te drukken.

Het volgende scherm toont het gekozen team in de opstelling voor de UEFA FINALEWEDSTRIJD. Zijn er twee spelers, dan wordt van iedere wedstrijd waarin het team van speler 1 speelt, de tegenpartij automatisch door speler 2 bemand.

Bij het spelen van een toernooi krijg je de kans om ten minste 3 wedstrijden te spelen in de kwartfinales. De behaalde punten bepale n of je doorgaat naar de halve finale.

De puntenverdeling is als volgt:

Winnen	2 punten
Gelijkspel	1 punt
Verliezen	0 punten

De resultaten van de andere teams beïnvloeden natuurlijk jouw kans op het behalen van een plaats in de halve finale. Alleen de twee beste teams uit jouw groep mogen doorgaan.

Je moet de halve finale winnen om de finalewedstrijd te spelen. Eindigt de wedstrijd in gelijkspel, dan wordt er automatisch een ver lenging gegeven van 3 minuten. Komt er geen verandering in de score, dan wordt de wedstrijd met strafschoppen bepaald.

BESTURING

Een wedstrijd kan alleen met succes worden gespeeld als alle besturingsfuncties goed worden gebruikt. In deze sectie worden alle fun cties beschreven. Oefening baart kunst - en door veel te oefenen zal je je eigen tactiek opbouwen zodat je de tegenpartij de baas ku nt.

Vergeet niet dat jij een heel team bestuurt. Iedere speler van het team heeft zijn eigen sterke en zwakke punten, die van invloed zi jn op hun snelheid, kracht, tackles en algemene resultaten.

Fundamentele technieken

Het Master System selecteert automatisch de speler die zich het dichtste bij de bal bevindt.

Met de D-knop wordt de richting bepaald waarin de speler holt.

Zonder een knop in te drukken

Dribbelen is mogelijk door in regelmatige snelheid te lopen en de bal net voor je voeten te houden. Loop je te snel of te langzaam d an loop je de kans de bal te verliezen.

Door recht op de tegenspeler af te hollen kun je de bal van hem afpakken.

Knop 1

Als de bal in de lucht is zal jouw speler proberen een kopbal te geven.

Heb je de bal eenmaal in je bezit, druk dan op knop 1 om hem te houden. Wil je de bal doorspelen naar een andere speler, dan draai j e je met gebruik van knop D in de richting van die speler en laat je knop 1 los zodat de bal wordt overgespeeld.

Trap de bal met een korte schop omhoog door knop 1 even heel kort in te drukken.

Heeft de tegenpartij de bal, dan kun je proberen de bal af te pakken door de tegenspeler te tackelen. Druk hiervoor knop 1 in.

Knop 2
Door knop 2 in te drukken wordt een sprint ingezet, zodat je je snel in de richting van de bal kunt bewegen.

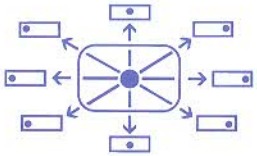
Is de bal in het bezit van jouw team, en jouw speler geeft er een harde schop tegen, dan kun jij, indien gewenst, met de D-knop de b al enigszins van richting laten veranderen.

Beide knoppen
Om tijdens het spel te wisselen tussen de verschillende aanvalstechnieken moeten beide knoppen worden ingedrukt. Je kunt dit uiteraa rd alleen doen als jouw team in balbezit is. Je kunt kiezen uit vier opstellingen:

4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
aanval	verdediging	middenveld	aanval

Ingooien
Het Master System zal de bal automatisch naar de dichtstbijzijnde speler gooien, maar door knop 1 in te drukken kun je het hele proc es versnellen.

Strafschoppen
De acht richtingen van de D-knop verdelen het doel in 8 gebieden.



De gewenste richting van een strafschop wordt eerst op de D knop geselecteerd. Druk vervolgens op knop 1 om de strafschop te nemen.

Wordt er een strafschop tegen jouw team genomen, dan wordt de keeper op dezelfde wijze bestuurd; eerst wordt op de D-knop de richtin g ingevoerd waarin de goalkeeper naar de bal zal duiken, en knop 1 wordt gebruikt om het te activeren.

Hoekschoppen
Tecmagik heeft een unieke methode ontworpen voor het besturen van de snelheid van de bal en voor de precisie bij het nemen van hoeks choppen. Geef met de kruiscursor de plaats op het veld aan waar de bal terecht moet komen. Zet de cursor op de gewenste plaats in het veld, e n druk op knop 1 om de hoekschop te nemen. De richting en de snelheid van de bal worden echter wel beïnvloed door de wind.

ONTWIKKELING
Champions of Europe: UEFA '92 is voor Master System geconverteerd door: Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong en Karen Mangum bij Tecmagic Inc., Belmont, Californië, Verenigde Staten.

BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE
De MEGA CARTRIDGE is alleen bedoeld voor het SEGA MASTER SYSTEM.

Voor een juist gebruik:
1. Niet onderdompelen in water!
2. Niet buigen!
3. Niet blootstellen aan harde schokken!
4. Niet blootstellen aan direkt zonlicht!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet in de buurt van een hittebron plaatsen!
7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, enz.!

- Wanneer hij nat is, geheel drogen voor gebruik.
- Wanneer hij vuil wordt, voozichtig afvegen met een zachte doek die in zeepwater werd gedompeld.
- Na gebruik terung in verpakking opbergen.
- Zorg dat u bij langdurig spelen zo nu en dan een pauze inlast.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

GARANTIE
Tecmagik cassettes worden vervaardigd en verscheept onder de strengste kwaliteitscontrole-normen. Als dit produkt mankementen vertoont in materiaal of uitvoering, zal het worden vervangen. De garantie heeft geen betrekking op het software programma zelf, dat wordt geleverd "zoals het is". Deze garantie heeft geen invloed op de statutaire rechten van de klant. Deze handleiding wordt geleverd "zoals hij is".
N.B.: Tecmagik zal niet aansprakelijk zijn voor enige verwondingen, verlies of schade, direkt of indirekt, die een gevolg zijn van onjuist gebruik van het produkt of van een onvermogen om dit produkt te gebruiken.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA '92

Tack för att du ha valt det senaste tillskottet till Tecmagiks prisbelönta serie videospel. Efter våra framgångar med spelen PACMANIA, POPULOUS och SHADOW OF THE BEAST - MASTERMIX '92 har vi nu nöjet presentera CHAMPIONS OF EUROPE - UEFA '92, det officiella UEFA-spelet för Europamästerskapet i fotboll 1992.

Inledning

Din chans att bli Europamästare i fotboll är här!

Med CHAMPIONS OF EUROPE kan du spela med vilket som helst av de 34 fotbollslagen som har kvalificerats sig till UEFA-mästerskapet. Välj ett av lagen för att öva dig i spelets finesser som fordrar skicklighet som t ex att lägga straffsparkar och målvaktens agerande. Därefter kan du spela en enda match eller fullfölja hela UEFA-turneringen mot huvudsystemet eller en motspelare. Tack vare att alla rörelser utförs på en exakt skalenlig fotbollsplan i flera riktningar med proportionella spelare, markeringar på planen och mål finns det inte något annat spel som kommer närmare verklig fotboll.

Tecmagik har utvecklat en "instinktiv" kontrollmetod som förstärker både realismen och spelbarheten. Bollen spelas framför spelaren som den skulle göra i verklig fotboll och det fordras skicklighet för både dribbling och tackling. Det finns åtta olika domare som var och en har sina egna utmärkande egenskaper. Domaren på skärmen kommer hela tiden att hålla ett vakande öga på spelet och han har röda och gula kort till hands när så behövs.

Därutöver finns det karakteristiska inslag i spelet såsom straffsparkar, inkast, avbytare, förlängning av speltiden och "sudden death" straffsparkar för att avgöra en oavgjord match.

Detta fotbollsspel som spelas i högt tempo erbjuder också många valmöjligheter före spelet som låter dig välja spellängd, vindhastighet och taktik samt en eller två tävlande.

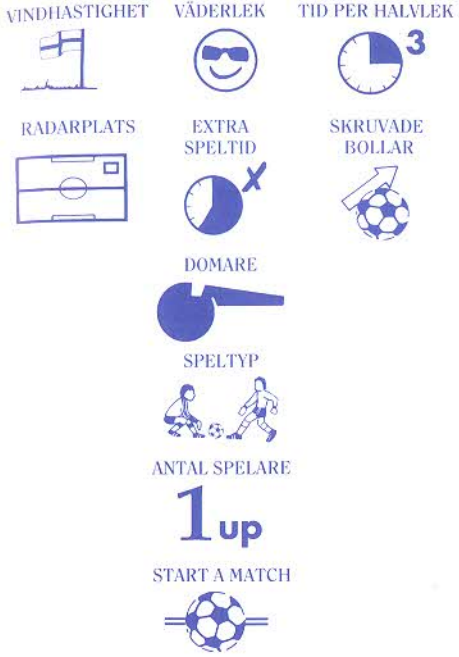
Du kommer att behöva skicklighet och beslutsamhet för att bemästra CHAMPIONS OF EUROPE, men någonting som är värt att vinna är inte lätt, och när UEFA-pokalen visas på skärmen då vet du att du är en verklig Europamästare i fotboll!

LADDNING AV SPELET

1. SE TILL ATT DITT MASTER SYSTEM ÄR AVSTÄNGT
2. Sätt i din kassett i Master System. Ha en Control Pod insatt i Control port I.
3. Sätt på ditt Master System.
4. Spelet börjar med en tecknad inledningserie som bjuder på Walt Disneys Berni. Tryck på START för att få fram huvudmenyn på skärmen.
5. Gör dina val i huvudmenyn innan du startar spelet.

HUVUDMENYN

Huvudmenyn består av ikonstyrda alternativ som låter dig välja och ändra alla alternativ före spelet. Dessa alternativ visas på skärmen med följande uppställning:



ALTERNATIV I HUVUDMENYN

Vindhastighet

För alternativen som avser demonstration, träning och enstaka match kan du i förväg välja vindhastigheten genom att peka foten på denna ikon och trycka på knappen 1 för att växelvis skifta mellan de fyra möjliga hastigheterna. I turneringsläge kommer datorn att slumpvist välja vindhastigheten.



Väderlek

Med alternativen för demonstration, träning och enstaka match kan du i förväg välja väderleken genom att peka foten på denna ikon och trycka på knapp 1 för att välja antingen fuktig eller torr väderlek. I turneringsläge kommer datorn slumpvist att välja vindhastigheten.



Speltid

För alla spellägen inklusive turneringsläge kan du i förväg välja speltidens längd. Speltiden för varje halvlek anges på skärmen och detta siffervärde skall fördubblas för att räkna fram speltiden för en match i sin helhet. Det finns fyra alternativ.



Radar
Radarn fungerar som en mini-plan av hela fotbollsplanen och den visar placeringen av alla spelarna från båda lagen. Hemmalaget visas i vitt och bortalaget i svart. Den spelare som för närvarande är i besittning av bollen anges med lagfärgen hos hemmalaget.

För alla spellägen kan du i förväg välja radarns placering att finnas kvar i ett av de fyra hörnen på den stora planen. Alternativt kan radarn kopplas bort om du inte vill använda detta alternativ.

Extra speltid
För alla spellägen kan du i förväg välja extra speltid eller ej. Om du väljer att ha extra speltid och matchen fortfarande är oavgjord i slutet av matchen kommer "sudden death" straffsparkar automatiskt att aktiveras för att avgöra matchen. Om du väljer att inte ha extra speltid och matchen är oavgjord blir detta slutresultatet.

Skruvade bollar
För alla spellägen kan du i förväg välja skruvade bollar eller raka skott. Med skruvade bollar kan bollen ändra riktning i slutet av skottets bana och detta kan vara särskilt användbart när man lägger hörnor.

Domare
Med spellägen för demonstration, träning och enstaka match kan du välja den domare du vill ha för varje match. Det finns åtta olika domare i CHAMPIONS OF EUROPE - några domare är mycket stränga medan andra dömer spelet mycket milt.

Bara genom praktiska försök får du lära dig de utmärkande egenskaperna hos varje domare. I turneringsläge kommer datorn slumpvist att välja ut domaren åt dig.

Av domaren får du också upplysningar som t ex återstående speltid och aktuell målställning förutom direktiv som t ex att fortsätta spelet, inkast och när ojust spel har inträffat.

Speltyp
Du kan välja ett av fyra olika typer av spel: Demonstration, träning, enstaka match samt turnering. Fullständig förklaring av dessa speltyper finns i avsnittet SPELTYP.

Antal spelare
CHAMPIONS OF EUROPE är ett spel för 1 eller 2 spelare. Du kan välja att spela mot huvudsystemet eller en motspelare i antingen enstaka match eller i turnering.

Spela fotbollsspelet
När du har gjort alla dina val före spelets början, peka då på ikonen för "Spela fotbollsspelet" och du kommer automatiskt att börja i det spelläge du har valt ut.

SPELTYP

Demonstration
Demonstrationsläget är ett bra ställe att börja första gången du laddar CHAMPIONS OF EUROPE. Här får du se spelets tempo, det sätt som spelarna förflyttar sig, hur ojust spel, straffsparkar och avbytare visas på skärmen. Du får också se radarn i funktion som vägledning när du ska spela din första match. Du

kan när som helst avbryta den löpande demonstrationen genom att helt enkelt trycka på knapp 1.

Träning
När du har valt ut träningsläget kommer du automatiskt till en undermeny. Denna meny visas på skärmen med följande uppställning:

TRÄNING

NAMN PÅ LAG

VAL AV LAG



STRAFFSPARKSTRÄNING



NORMAL TRÄNING



AVSLUTA SPELET



Val av lag
För att välja ut det lag som du vill träna med, peka foten på ikonen för val av lag och tryck på knapp 1. En Europakarta visas på skärmen varifrån du kan välja vilket som helst av de 34 lag som har kvalificerat sig till Europamästerskapet i fotboll UEFA '92. Rulla helt enkelt foten över Europakartan med D-knappen på knappsatsen tills du kommer till det land och det landslag som du vill hämta fram. När du flyttar från land till land kommer ikonen nederst på skärmen att ändra färg till det aktuella landslagets färger och landets namn visas ovanför ikonen. "Sockan" på den fot som du använder för att välja ut ditt lag visar också landslagsfärgen för varje land.

När du har hittat det landslag som du vill träna med, tryck på knapp 1 medan du håller foten kvar på rätt land och du återgår sedan automatiskt till träningens undermeny.

Det landslag som du har valt ut visas nu i denna meny.

Straffsparksträning
De två "mini-mål-ikonerna" anger fotbollsplanens målområden på vänster och höger kortsida. Du kan välja att träna 5 straffsparkar i någotdera mål med kontroll av växelvis straffläggaren och målvakten. Det finns en fullständig förklaring över den skicklighet och den kontroll som krävs för träning av straffsparkar och normal träning i avsnittet om KONTROLL AV SPELARE.

Vanlig träning
Du kan välja att träningsspela antingen uppåt eller nedåt fotbollsplanen. Välj vänster ikon för spel uppåt planen och höger ikon för spel nedåt planen.

Träningsalternativet är ett mycket bra sätt att lära sig kontrollfunktionerna för ett skickligt fotbollsspel utan att du behöver spela mot ett annat lag. Använd detta programavsnitt för att träna bollpassning, dribbling, skott, hörnor, inkast och allmän bollkontroll innan du spelar din första match. Ditt lag behöver kanske uppvärmning!

Enstaka match

Innan du startar en enstaka match skall du i förväg redan ha valt ut alternativen för spelet och som inbegriper om det avser en match för 1 eller 2 spelare. Om du valt en match för antingen 1 eller 2 spelare kan bara spelare 1 använda alternativet för val av de lag som båda spelarna skall spela med. Om det är en match för 2 spelare kan spelare 2 göra sitt val av lag, men spelare 1 måste sedan välja ut det lag som önskas av spelare 2.

Proceduren för val av lag är precis samma metod som vi har redogjort för i träningsavsnittet.

Under ikonen för val av lag får du se en ikon för "spelriktningen". Denna ikon varieras allteftersom du har vunnit eller förlorat "slantsinglingen" som är helt slumpmässig. Om du har vunnit slantsinglingen får du se två ikoner för val av önskad spelriktning, men om du har förlorat får du bara se ett enda alternativ som visar att du kommer att spela nedåt spelplanen.

Turnering

Detta är Europamästerskap i fotboll. De bästa landslagen i Europa kommer att spela om den eftertraktade UEFA-pokalen med upp till 5 matcher innan ett av lagen slutligen avgår med segern. Tecmagik har realistiskt återgivit strukturen av det verkliga Europamästerskapet genom kvartsfinaler, semifinaler och finalmatch.

När du har valt turneringsläge och alternativet "Spela fotbollsspelet" i huvudmenyn får du automatisk se en karta över Europa. Välj ditt landslag och på en skärm bekräftas ditt val av det fotbollslag som du vill ta till de olika UEFA-finalerna.

Välj alternativet "Spela fotbollsspelet" för att fortsätta.

Nästa skärm som du får se kommer att visa ditt utvalda landslag i uppställningen för UEFA-finalerna. Om du spelar matcher i 2-spelarläge kommer spelare 2 automatiskt att spela mot det motståndarlag i varje match där det av spelare 1 utvalda laget deltar.

När du har valt att spela i Europamästerskapet har du möjlighet att spela minst 3 matcher till kvartsfinal. Den poängställning som du uppnår i dessa tre matcher fastställer om du går vidare till semifinal.

Poängtilldelningen är enligt följande matchresultat

Seger	2 poäng
Oavgjord	1 poäng
Förlust	0 poäng

Matchresultaten av de övriga lagen i din grupp kommer att påverka dina chanser att gå vidare till semifinal. Bara de två topplagen i din grupp kvalificerar sig vidare i turneringen.

I semifinalmatchen måste du vinna matchen för att gå till finalen. Om matchen slutar oavgjord blir det automatiskt förlängning med 3 minuters extra speltid. Om matchen fortfarande är oavgjord efter förlängningen då måste du avgöra matchen med "sudden death" straffsparkar för att få en segrare.

KONTROLL AV SPELARE

Det avgörande i en framgångsrik match är att bemästra spelar- och bollkontrollen. I detta avsnitt beskriver vi alla de olika spelsätten. Genom att använda de olika metoderna i praktiken kommer du att träffa på dina egna kombinationer av favoritmetoder som ger dig övertaget över din motspelare.

Kom ihåg att du har kontroll av hela fotbollslaget. Varje enskild spelare i laget har olika talanger och svagheter som kommer att påverka deras fart, styrka, tacklings- och allmän prestationsförmåga.

Grundläggande

Huvudsystemet väljer automatiskt den spelare som är närmast bollen.

Med D-knappen styr du den riktning som spelaren springer.

Utan någon knapp intryckt

För att dribbla spring då med jämn fart och håll bollen precis framför dig. Om du springer för fort eller för långsamt då förlorar du bollen.

För att ta bollen från en motspelare spring då rakt på bollen.

Knapp 1

Om bollen är i luften då försöker din spelare att nicka bollen.

Så snart du har fått tag på bollen skall du hålla knapp 1 intryckt för att fånga den. Använd D-knappen för att gå runt och stå vänd mot den spelare dit du vill passa bollen och släpp sedan knapp 1 för själva passningen.

För att sparka bollen i kort hög lyra tryck då helt kort på knapp 1.

Om en motspelare har bollen tryck då på knapp 1 för att aktivera en glidtackling.

Knapp 2

Om bollen är lös och du trycker på knapp 2 gör att "sprinterlöpning" aktiveras. Detta låter dig att ta in på din motspelare mycket snabbt.

Om du har bollen sparkar din spelare bollen med ett hårt skott och du har alternativet att skruva bollen med D- knappen.

Båda knapparna

Tryck på båda knapparna under spelet för att växla mellan de olika taktiska spelformeringarna. Detta kan bara väljas när du har bollen. Det finns 4 formeringar att välja mellan:

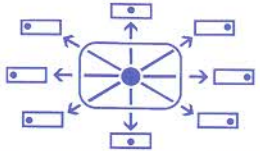
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
attack	försvar	mittfält	attack

Inkast

Huvudsystemet kommer automatiskt att kasta bollen till den närmaste spelaren, men genom att trycka på knapp 1 kan du sätta fart på förloppet.

Straffsparkar

De åtta riktningarna med D-knappen representeras av 8 områden för att lägga straffarna i målet.



När du ska skjuta straffsparken välj den önskade riktningen med D-knappen och tryck sedan på knapp 1 för skottet.

För kontroll av målvakten använd samma metod genom att först välja den riktning som du vill att han skall kasta sig och använd sedan D-knappen för aktivering.

Hörnor

Tecmagik har skapat en unik metod för inläggning av hörnor med avseende på bollens fart och precision.

Ett kors används för att ange den punkt där du vill att bollen ska landa. Placera kors på din utvalda landningsplats och tryck på knapp 1 för att lägga hörnan.

Kom ihåg att vindhastigheten kommer att påverka bollens riktning och fart.

UTVECKLING:

Champions of Europe: UEFA '92 har konverterats för Master System av: Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong och Karen Mangum vid Tecmagic Inc, Belmont, Kalifornien, USA

HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försikighetsåtgärder:

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Får inte utsättas för värme!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING: Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

GARANTI

Tecmagiks kasetter är tillverkade och transporterade under striktaste kontroll. Om denna produckt visar sig vara felaktig på grund av material eller yrkesskiklighet, så kan den bli ersatt. Denna Garanti är icke gällande för dataprogrammet i sig själv. Denna garanti är icke gällande för den lagstadgade konsumenträtten. Denna Manual är med förbehäll som den är. Notering: Tecmagic är inte ansvarig för någon skada förlust eller förstörelse direkt eller indirekt eller konsikvent utav felaktig använing och av oförmåga att använda denna produkt.

CHAMPIONS OF EUROPE UEFA 1992

Olette juuri valinnut Tecmagikin palkitun videopelisarjan viimeisimmän uutuuden. PACMANIA-, POPULOUS- ja SHADOW OF THE BEAST - HIRVIÖN VARJO - MASTERMIX '92 -pelien suurmenestyksen jälkeen olemme ylpeitä voidessamme tarjota teille CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT - UEFA '92 -pelin, joka perustuu virallisiin UEFA 1992 jalkapallomestaruusotteluihin.

Johdanto

Sinulla on nyt mahdollisuus nousta jalkapallotähdeksi!

CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT -pelin parissa voit osallistua todellisten UEFA-mestaruusotteluiden 34 eri joukkueen peliin. Voit itse valita joukkueen, jonka kanssa harjoittelet yleisiä taitoja kentällä, rangaistuspotkuja ja maalivahdin tekniikkaa. Sen jälkeen voit pelata yksittäisen ottelun tai koko UEFA-turnauksen joko Master System -pelijärjestelmää tai toista pelaajaa vastaan. Pelitoiminta tapahtuu kokonaisuudessaan useaan suuntaan vieritettävällä, mittasuhteiltaan tarkasti totuudenmukaisella jalkapallokentällä, johon rajaviivat ja maalit on merkitty selvästi ja jossa kenttään nähden mittasuhteiltaan oikeankokoiset pelaajat liikkuvat. Tämän lähemmäksi oikeaa jalkapallopeliä ei enää voi päästä.

Tecmagik on kehittänyt "vaistonvaraisen" hallintamenetelmän, joka lisää sekä otteluiden todellisuuden tuntua että

pelattavuutta. Pallo kulkee pelaajan edellä aivan kuin oikeassa pelissäkin. Niin pallon kuljetus kuin taklauskin vaativat taitoa. Itsenäisesti ajattelevia erotuomareita on kahdeksan ja heillä kaikilla on omat luonteenpiirteensä. Erotuomarit seuraavat peliä herkeämättä ja ovat valmiit näyttämään joko punaista tai keltaista lippua tarvittaessa.

Näiden lisäksi peliin vaikuttavat vapaapotkut, rajaheitot, pelaajien vaihdot, lisäaika ja rangaistuspotkukilpailu.

Tämän nopeatempoisen pelin pituus, tuulennopeus, pelitaktiikka sekä pelitila, joko yhtä tai kahta pelaajaa varten, voidaan valita ennen pelin alkua.

CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT -peli vaatii sekä taitoa että päättäväisyyttä, mutta eihän helposti saavutetulla voitolla olisi mitään arvoakaan. Näin tiedät olevasi todellinen mestari, kun ansaitsemasi UEFA-pokaali ilmestyy näyttöruutuun!

PELIN LATAAMINEN

1. VARMISTA, ETTÄ MASTER SYSTEM ON KYTKETTY POIS TOIMINNASTA.
2. Aseta kasetti Mater System -laitteeseen. Kytke pelinohjain ohjausporttiin 1.
3. Kytke Master System toimintaan.
4. Peli alkaa esittelyjaksolla, jossa Walt Disneyn Berni esiintyy. Paina START-aloituspainiketta siirtyäksesi päävalikon pariin.
5. Suorita valinnat päävalikosta ennen kuin aloitat pelin.

PÄÄVALIKKO

Päävalikko koostuu kuvakkeilla hallittavista vaihtoehdoista. Valinnat ja muutokset suoritetaan näiden avulla ennen pelin alkua. Nämä vaihtoehdot ilmestyvät näyttöön seuraavalla tavalla.

TUULENNOPEUS



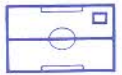
SÄÄTILA



PUOLIAIKA



TUTKAN SIJAINTI



LISÄAIKA



KAARREPOTKUT



EROTUOMARI



PELITYYPPI



PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ



OTTELUN ALOITUS



PÄÄVALIKON VAIHTOEHDOT

Tuulennopeus

Halutessasi käyttää esittely-, harjoitus- ja yhden pelaajan pelivaihtoehtoja voit ennen pelin alkua valita tuulennopeuden osoittamalla tätä kuvaketta jalalla ja painamalla 1-painiketta siirtyäksesi tuulennopeudesta toiseen. Tuulennopeuksia on kaikkiaan neljä. Turnaustilassa tietokone valitsee tuulennopeuden sattumanvaraisesti.



Säätila

Halutessasi käyttää esittely-, harjoitus- ja yhden pelaajan pelivaihtoehtoja voit ennen pelin alkua valita säätilan osoittamalla tätä kuvaketta jalalla ja painamalla 1-painiketta valitaksesi joko kuivan tai märän säätilan. Turnaustilassa tietokone valitsee kuivan tai märän säätilan sattumanvaraisesti.



Peliaika

Voit valita peliajan pituuden ennen pelin alkua kaikissa pelitiloissa, turnaustila mukaan lukien. Peliajan pituus kummankin puoliajan osalta näkyy näytössä ja täyden ottelun viemä aika lasketaan kertomalla tämä luku kahdella. Peliaikavaihtoehtoja on kaikkiaan neljä.



Tutka

Tutka toimii koko pelikentän pienoiskarttana. Molempien joukkueiden kaikkien pelaajien asemat näkyvät tutkasta. Pelaajan oma joukkue näkyy valkoisena ja vastapuolen joukkue mustana. Pelaaja, jolla pallo kulloinkin on hallussaan, on osoitettu pelaajan oman joukkueen joukkuevärillä.

Tutkan sijoitus voidaan valita ennen pelin alkua kaikissa eri pelitiloissa. Tutka voidaan sijoittaa mihin tahansa suuren jalkapallokentän neljästä kulmasta. Vaihtoehtoisesti tutka voidaan kytkeä pois toiminnasta, jollei sitä haluta käyttää.

Lisäaika
Kaikissa eri pelitiloissa voidaan ennen pelin alkua valita halutaanko lisäaikaa käyttää vai ei. Jos lisäaikamahdollisuus on valittu ja ottelun lopussa vallitsee edelleen tasapelitilanne, rangaistuspotkukilpailu alkaa automaattisesti. Jos lisäaikaa ei ole valittu ja ottelun lopussa vallitsee tasapelitilanne, ottelu päättyy tasapeliin.

Kaarrepotkut
Kaikissa eri pelitiloissa voidaan ennalta valita halutaanko käyttää kaarrepotkuja tai suoria potkuja. Kuten tunnettua, tapa jolla palloa potkitaan, voi muuttaa pallon kaarretta potkun lopussa. Tämä voi osoittautua erittäin hyödylliseksi varsinkin kulmapotkuissa.

Erotuomari
Esittely-, harjoitus- ja yhden pelaajan pelitiloissa erotuomari voidaan valita erikseen jokaista ottelua varten. CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT -peliin sisältyy kahdeksan eri erotuomaria. Jotkut heistä ovat erittäin tiukkoja, toiset puolestaan hyvinkin armeliaita. Vain harjoittelun kautta opit tuntemaan eri tuomareiden luonteet. Turnaustilassa Master System -pelijärjestelmä valitsee erotuomarin sattumanvaraisesti.

Erotuomari ilmoittaa pelin alkamisesta, rajaheitoista ja tehdyistä virheistä. Hän antaa lisäksi tietoja jäljellä olevasta peliajasta ja vallitsevasta pelitilanteesta.

Pelityyppi
Valittavana on neljä eri pelityyppiä: Esittely-, harjoitus-, yhden pelaajan peli ja turnaus. Eri pelityypit on selostettu tarkemmin osassa PELITYYPIT.

Pelaajien lukumäärä
CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT -peliä voi pelata joko yksi tai kaksi pelaajaa. Voit valintasi mukaan pelata joko Master System -pelijärjestelmää tai toista pelaajaa vastaan, joko yhden pelin kerrallaan tai koko turnauksen.

Pelin kulku
Tehtyäsi kaikki ennalta suoritettavat pelivalinnat osoita ottelun aloituskuvaketta, jolloin ottelu alkaa automaattisesti valitsemassasi pelitilassa .

PELITYYPPI

Esittelypeli
On hyvä aloittaa esittelypelitilasta, kun CHAMPIONS OF EUROPE - EUROOPAN MESTARIT -peli on ladattu koneeseen ensimmäistä kertaa. Sen avulla tutustut pelin vauhtiin, pelaajien liikkeisiin ja lisäksi näet, kuinka virheet, rangaistukset ja pelaajien vaihdot ilmenevät ruudussa. Näet myöskin tutkan toiminnassa, kun pelaat ensimmäistä otteluasi. Voit keskeyttää käynnissä olevan esittelypelin millä hetkellä tahansa painamalla 1-painiketta.

Harjoituspeli
Harjoituspelitilan valinnan jälkeen alivalikko ilmestyy automaattisesti näyttöön. Alivalikko näyttää tällaiselta:

HARJOITUS

JOUKKUEEN NIMI

JOUKKUEEN VALINTAKUVAKE



RANGAISTUSPOTKU



NORMAALI PELI



VALINNAN LOPETUS



Joukkueen valinta
Valitaksesi joukkueen, jonka kanssa haluat harjoitella, osoita jalalla joukkueenvalintakuvaketta ja paina 1-painiketta. Tällöin näyttöön ilmestyy Euroopan kartta, josta voit valita minkä tahansa todellisiin UEFA '92 -mestaruuskilpailuihin hyväksytyistä 34:stä joukkueesta. Yksinkertaisesti vieritä jalkaa Euroopan kartalla peliohjaimessa sijaitsevan D-painikkeen avulla siihen saakka, kunnes jalka osuu sen maan ja joukkueen kohdalle, jonka haluat valita. Näyttöruudun alareunassa olevan kuvakkeen väri muuttuu siirtyessäsi maasta toiseen eri maiden joukkuevärien mukaisesti ja samalla kyseisen maan nimi ilmestyy kuvakkeen yläpuolelle. Joukkueen valintaan käyttämässäsi jalassa oleva sukka muuttaa myöskin väriään kunkin maan joukkuevärien mukaan.

Kun olet löytänyt joukkueen, jonka kanssa haluat harjoitella, paina 1-painiketta pitäen jalkaa samalla oikean maan kohdalla. Tällöin palaat automaattisesti harjoitusalivalikon pariin.

Näet nyt, että valitsemasi joukkue sisältyy tähän valikkoon.

Vapaapotkujen harjoittelu
Kaksi pientä maalikuvaketta osoittaa kentän yläreunaa (vasemmalla) ja alareunaa (oikealla). Voit valita 5 vapaapotkun harjoittelusarjan kumpaan tahansa maaliin ohjaamalla potkun suorittajaa ja maalivahtia vuorotellen. Vapaapotkuihin ja normaaliin peliin tarvittaviin taitoihin ja pelin ohjaukseen liittyvät tarkat tiedot ilmenevät kappaleesta PELIN OHJAUS.

Säännöllinen harjoittelu
Voit valintasi mukaan harjoitella pelaamista kentällä kumpaan tahansa suuntaan. Valitse vasen kuvake halutessasi pelata yläreunaa kohti ja oikea kuvake halutessasi pelata alareunaa kohti.

Harjoittelumahdollisuus on erittäin hyödyllinen tapa oppia kaikki taitavasti pelatussa jalkapallo-ottelussa tarvittavat hallintatavat ja taidot. Harjoiteltaessa ei pelata toista joukkuetta vastaan. Käytä tätä mahdollisuutta hyväksesi oppiaksesi eri potkutekniikat, pallon kuljetuksen, pujottelun, kulmapotkut, rajaheitot ja yleensä pelin hallinnan ennen ensimmäistä otteluasi. Joukkueesi saattaa kaivata verryttelyä!

Yksittäinen peli

Ennen kuin yksittäinen peli alkaa, olet jo suorittanut ennalta tehtävät valinnat. Näiden valintojen yhteydessä olet myös valinnut pelaatko yksin vai jonkun toisen kanssa. Riippumatta siitä, onko käytössä yhden vai kahden pelaajan pelitila, vain pelaaja 1 voi käyttää joukkueenvalintatoimintoa valitakseen joukkueet kummallekin pelaajalle. Jos käytössä on kahden pelaajan pelitila, pelaaja 2 voi luonnollisesti ilmoittaa oman valintansa, mutta pelaajan 1 on suoritettava varsinaiset joukkueiden valintatoimet. Tällöin hän tietenkin ottaa huomioon pelaajan 2 valinnan.

Joukkueen valinta tapahtuu aivan samalla tavalla kuin harjoituspelissä. Katso harjoituspeliohjeita.

Joukkueenvalintakuvakkeen alla näkyy pelisuuntakuvake. Tämä vaihtelee sen mukaan, oletko voittanut vai hävinnyt arvonnassa. Arvonta tapahtuu täysin sattumanvaraisesti. Jos olet voittanut arvonnan, näyttöön ilmestyy kaksi valintakuvaketta, joiden avulla voit valita mihin suuntaan pelaat. Jos olet hävinnyt arvonnan, näyttöön ilmestyy vain yksi valintakuvake ja siitä näkyy, että tulet pelaamaan kentän alareunaa kohti.

Turnaus

Tämä on jalkapallotähtien todellinen haaste. Euroopan parhaat joukkueet kilpailevat keskenään voittaakseen maineikkaan UEFA Cupin. Koko turnauksen voittava joukkue joutuu pelaamaan kaikkiaan 5 ottelua ennen voittoa. Tecmagik on huolellisesti toteuttanut oikeiden mestaruuskisojen rakenteen neljännes- ja puolivälierineen ja loppuotteluineen.

Jos olet valinnut turnaustilan ja päävalikon pelitoiminnon ("play the game"), näyttöön ilmestyy automaattisesti Euroopan kartta. Suorita juokkueesi valinta. Tämän jälkeen näyttöön ilmestyy vahvistus siitä, minkä joukkueen mukana pyrit kohti UEFA-ottelua.

Valitse pelitoiminto ("play the game") jatkaaksesi eteenpäin.

Seuraavassa ruudussa näet oman joukkueesi valmiina aloittamaan UEFA LOPPUOTTELUN. Jos pelaat pelaajana 2 kahden pelaajan pelitilassa, pelaat automaattisesti vastapuolueen joukkueessa jokaisessa ottelussa, missä pelaajan 1 valitsema joukkue kilpailee.

Jos valitset pelimuodoksi turnauksen, sinulla tulee olemaan mahdollisuus pelata vähintään kolme ottelua neljännesvälierissä. Näissä kolmessa ottelussa saavuttamasi pisteet ratkaisevat pääsetkö puolivälieriin.

Pisteet jaetaan seuraavalla tavalla:

Voitto	2 pistettä
Tasapeli	1 piste
Tappio	0 pistettä

Oman lohkosi muiden joukkueiden suoritus vaikuttaa mahdollisuuksiisi päästä puolivälieriin. Vain lohkon kaksi parasta joukkuetta hyväksytään.

Joukkueen on voitettava puolivälierissä, jotta se hyväksyttäisiin loppuotteluun. Jos ottelu päättyy tasapeliin, kolmen minuutin lisäaika myönnetään automaattisesti. Jos tasapelitilanne jatkuu lisäajankin jälkeen, peli ratkaistaan rangaistuspotkukilpailuna.

PELIN OHJAUS

Hyvän pelituloksen saavuttaminen riippuu pelin taitavasta ohjauksesta. Tässä kappaleessa on selostettu kaikki eri liikkeet. Harjoittelemalla opit käyttämään liikeyhdistelmiä, joiden avulla pystyt parhaiten voittamaan vastapuolen.

Muista, että koko joukkueen toiminta on hallinnassasi. Jokaisella joukkueen jäsenellä on omat taitonsa ja heikkoutensa, jotka vaikuttavat heidän nopeuteensa, taklauskykyynsä ja suorituksessa kokonaisuudessaan.

Perusasiat

Master System -järjestelmä valitsee automaattisesti lähinnä palloa olevan pelaajan.

Pelaajan juoksusuuntaa ohjataan D-painikkeella.

Painamatta mitään painiketta

Halutessasi kuljettaa palloa juokse tasaisella vauhdilla ja pidä pallo juuri edessäsi. Jos juokset liian kovaa tai liian hitaasti, menetät pallon.

Voit napata pallon vastapuolelta juoksemalla palloa päin.

1-painike

Jos pallo on ilmassa, pelaajasi yrittää pukata sitä päällään.

Kun olet saanut pallon haltuusi, pidä 1-painiketta alhaalla pitääksesi pallon. Päätä kenelle haluat antaa pallon ja käännä sen pelaajan kasvoja D-painikkeen avulla. Vapauta sitten 1-painike antaaksesi pallon tuolle pelaajalle.

Kun haluat antaa pallolle lyhyen, korkean potkun, paina 1-painiketta käyttäen lyhyttä painallusta.

Jos pallo on vastapuolueen hallussa, paina 1-painiketta käynnistääksesi liukuvan taklauksen.

2-painike

Painamalla 2-painiketta, kun pallo on vapaana, voit käynnistää nopean juoksutilan, jolloin pääset kentällä nopeasti vastustajaasi edelle.

Jos pallo on hallussasi ja pelaajasi potkaisee palloa kovaa, voit halutessasi kaartaa potkun D-painikkeen avulla.

Molemmat painikkeet

Paina molempia painikkeita yhtäaikaisesti, jos haluat muuttaa joukkueen pelitaktiikkaa. Voit suorittaa tämän valinnan ainostaan silloin, kun pallo on hallussasi. Valittavana on neljä eri muodostelmaa:

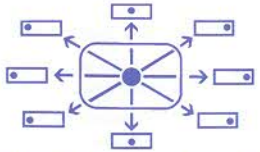
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
hyökkäys	puolustus	keskikenttä	hyökkäys

Rajaheitot

Master System -järjestelmä heittää pallon automaattisesti lähimmälle pelaajalle. Voit nopeuttaa tätä toimenpidettä painamalla 1- painiketta.

Rangaistuspotkut

D-painikkeen 8 suuntaa edustavat maalin 8 tavoitealuetta.



Kun potkaiset palloa, valitse potkusuunta käyttämällä D-painiketta ja paina 1-painiketta laukaistaksesi rangaistuspotkun.

Kun ohjaat maalivahdin toimintaa, valitse ensin yllä mainitulla tavalla suunta, johon haluat maalivahdin sukeltavan, ja paina sitten 1-painiketta saadaksesi maalivahdin toimimaan.

Kulmurit

Tecmagik on kehittänyt ainutlaatuisen nopean ja tarkan menetelmän kulmapotkujen hallintaan. Paikka, johon pallon halutaan osuvan, merkitään lankaristikolla. Sijoita lankaristikko valitsemaasi paikkaan ja paina sitten 1- painiketta suorittaaksesi kulmapotkun. Muista, että tuulennopeus vaikuttaa pallon lentosuuntaan ja nopeuteen.

TUOTEKEHITTELYTIEDOT

Champions of Europe: UEFA '92 -pelin muunnoksen Master System -järjestelmään sopivaksi suorittivat:

Ed Hickman, Simon Freeman, Jean Xiong ja Karen Mangum toimeksiantajanaan Tecmagik Inc. -yhtiö, Belmont, California, USA.

BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE

De MEGA CARTRIDGE is alleen bedoeld voor het SEGA MASTER SYSTEM.

Voor een juist gebruik:

1. Niet onderdompelen in water!
2. Niet buigen!
3. Niet blootstellen aan harde schokken!
4. Niet blootstellen aan direkt zonlicht!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet in de buurt van een hittebron plaatsen!
7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, enz.!

- Wanneer hij nat is, geheel drogen voor gebruik.
- Wanneer hij vuil wordt, voozichtig afvegen met een zachte doek die in zeepwater werd gedompeld.
- Na gebruik terung in verpakking opbergen.
- Zorg dat u bij langdurig spelen zo nu en dan een pauze inlast.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

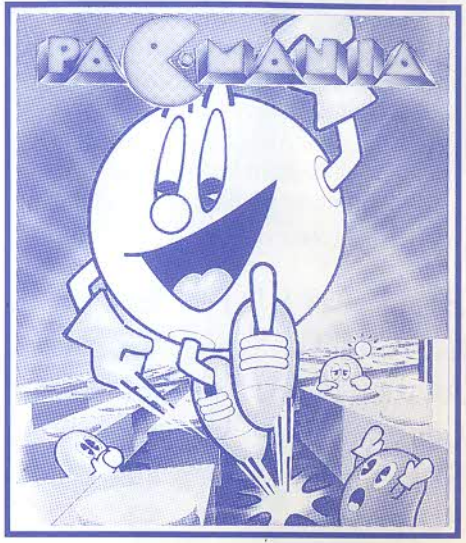
TAKUU

Tecmagikin moduulit on valmistettu ja toimitettu tarkkojen laatuvaatimusmääräysten mukaan. Jos tämä tuote on valmistusviallinen se vaihdetaan uuteen. Takuu ei koske itse peliohjelmaa, joka toimitetaan sitoumuksetta. Myös ohjekirja toimitetaan sitoumuksetta. Takuu ei vaikuta kuluttajan lakisääteisiin oikeuksiin.
Huomaa: Tecmagik ei ole vastuussa mistään vahingosta, menetyksestä tai vauriosta, suorasta, epäsuorasta tai seuraamuksellisesta, joita syntyy tuotteen väärästä käytöstä tai siitä, että tuotetta ei osata käyttää.

AVAILABLE NOW!!!

Attention all Pacmaniacs. PACMANIA™ is now available on the Sega Master System. Pacman faces his toughest challenge yet in the 3D scrolling playfields of Pacmania. A European No.1 Smash Hit!

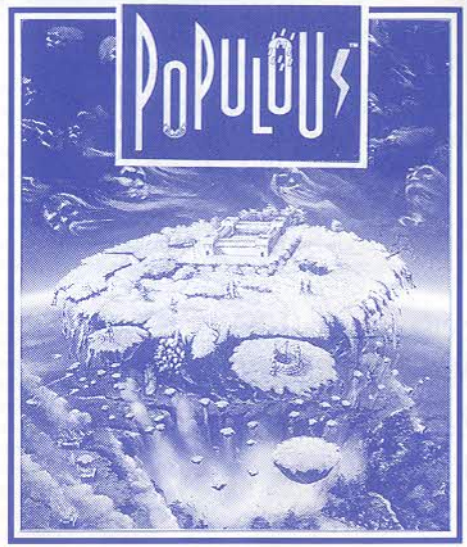
Sega Power (UK)	**94%**
Mean Machines (UK)	**90%**
Zero (UK)	**90%**
Joystick (F)	**93%**
Player 1 (F)	**92%**



AVAILABLE NOW!!!

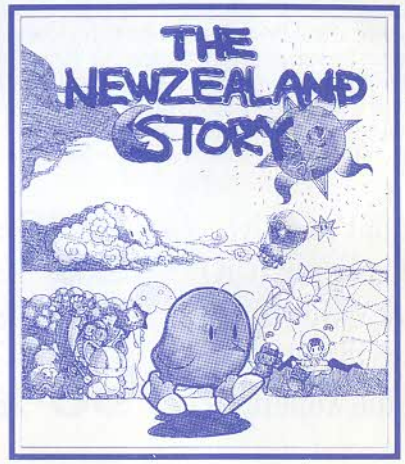
Power of the Gods at the push of a button. POPULOUS™ was released in October 1991 to unprecedented editorial coverage and acclaim. Already a winner of over 25 International Awards, Tecmagik's new Sega Master System version gives you the absolute power of good versus evil in a universe of 5000 Worlds.

Sega Power (UK)	**96%**
C&VG (UK)	**92%**
Joystick (F)	**94%**
Console + (F)	**95%**
SV.Hemdator(SW)	**100%**
Player 1 (F)	**97%**



ANOTHER GREAT GAME FROM TECMAGIK FOR THE SEGA MASTER SYSTEM

A Euro hit in the arcades ready for release for your Master System in September 1992.
NEW ZEALAND STORY™ follows Kiwi's quest as he attempts to rescue his companions in an all action platform game. Watch out for the Penguin Riders, Robo Kittys and Angle Bats, all have designs on making life very uncomfortable.



THIS GAME IS LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE

SEGA™

MASTER SYSTEM.

Sega is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

PRINTED IN JAPAN.

TECMAGIK™

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., 1 NORLAND PLACE, LONDON W11 4QG. TECMAGIK INC, 1301 SHOREWAY ROAD, SUITE 315, BELMONT, CALIFORNIA 94002 USA.
TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS. ALL RIGHTS RESERVED.

CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA '92 COPYRIGHT LANCE INVESTMENTS LIMITED 1992 ©.
BERNI © UEFA 1987
© UEFA 1982