



INSTRUCTION
MANUAL

WORLD CUP
ITALIA '90

SEGA

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

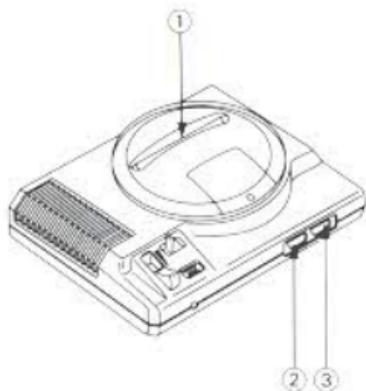
IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega Drive/Genesis.

- ① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.
- ② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.
- ③ Inserte el Teclado de Control 2 Mega Drive/Genesis.



Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.

Per 2 giocatori: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 2.

- ① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.
- ② Collegate la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Collegate la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 2.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är frånslagen.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är frånslagen innan du sätter i en Mega Drive/Genesis-kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.

För två spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis-styrplattan 2.

- ① Här sätter du in kassetten
- ② Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.
- ③ Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 2.



World Cup Italia '90

Ya está aquí lo último en juegos de fútbol. Un gran estadio, veinte equipos internacionales y un ambiente de máxima emoción. Siempre que tenga algún interés en ir contra todo pronóstico y ganar el Campeonato Mundial. Ganar no será nada sencillo. Tendrá que clasificarse antes de enfrentarse a los mejores. Pero prepárese usted mismo, participe en unos pocos partidos para solucionar sus puntos flacos y mejorar su calidad de juego. Luego ya estará listo para tratar de ser uno de los clasificados de entre seis grupos de equipos separados, todos ellos ansiosos de obtener un lugar en el torneo final.

Campionato mondiale di calcio "Italia '90" (World Cup Italia '90)

Eccolo! L'ultimo gioco sul calcio. Uno stadio grandioso, ventiquattro squadre internazionali e abbastanza grinta competitiva da farvi ribollire il sangue. Questo è quanto, se avete qualche interesse a sfidare i pronostici e a conquistare il titolo come vostro premio personale. Vincere non sarà semplice poiché dovete prima qualificarvi. Solo allora vi sarà concesso di prendere parte al meglio che il gioco del calcio può offrire. Ma per prepararvi provate alcuni giochi pratici per capire i vostri punti deboli e migliorare i vostri punti forti. Quindi sarete pronti per qualificarvi contro i sei diversi gruppi di squadre che gareggiano per un posto nel girone finale.

World Cup Italia '90

Nu börjar det! Höjdpunkten i fotboll. Ett enda stort stadion, tjugofyra fotbollslag från olika länder och så hård tävling att det får blodet att koka i dig. Det vill säga, om du har något intresse av att kämpa mot övermakten för att kunna nappa åt dig världsmästerskapet som din egen specialla belöning. Det kommer inte att bli lätt att vinna: Först måste ju ditt lag kvalificera sig innan du tillåts att välja bland de bästa lagen för att spela lysande fotboll. Men för att förbereda dig borde du spela några träningsmatcher för att bemästra dina svagheter och öka din skicklighet. Efter det kommer du att vara klar att kvalificera dig mot sex olika grupper av fotbollslag, som alla kämpar om en plats i finalen.

Cada equipo consta de dieciséis jugadores, de entre los cuales se elegirán los once iniciales. Para ayudarle a seleccionar su equipo, los puntos fuertes en el ataque y en la defensa del equipo se representan mediante valores numéricos. Naturalmente, la calidad de su ataque y defensa le ayudarán a elegir el equipo. Si su equipo es rápido en el regateo pero lento en arrebatarse el balón al contrario, posiblemente elegirá un equipo con una defensa más fuerte. Elija el equipo que le permita llevarse la copa.

Ogni squadra è composta da sedici giocatori, e prima che l'incontro cominci, vengono scelti gli undici giocatori che daranno inizio alla partita. Per aiutarvi a scegliere la vostra squadra, sono rappresentate in valori numerici le forze di difesa e di attacco di ogni squadra. Naturalmente, le vostre forze di attacco e di difesa vi aiuteranno a decidere. Se siete veloci a dribblare, ma lenti a marcare, probabilmente volete una squadra che sia più forte in difesa. Questo dipende da voi, scoprite il piacere del gioco e guadagnatevi il diritto a portar via la coppa!

Varje lag har registrerat sexton spelare och innan den första matchen börjar väljs de elva fotbollsspelare som skall delta i matchen. Varje lags skicklighetsgrad i anfalls- och försvarspel anges som ett numeriskt tal, vilket hjälper dig att göra ditt lagval. Naturligtvis kommer din skicklighet att hjälpa dig att bestämma. Om du är snabb att dribbla med bollen, men svag i tackling vill du troligtvis ha ett lag vars styrka ligger i försvarsspel. Det får du själv bestämma. Så lycka till och tillvinn dig rätten att bära på pokalen!





Control

Antes de comenzar a jugar, aprenda cómo utilizar los botones de los movimientos y funciones que le serán necesarios durante el juego.

① Botón direccional (botón D):

- Controla la flecha selectora durante la selección de modo.
- Regateo
- Controla la dirección de la pelota.

② Botón de inicio:

- Selecciona la pantalla de selección de modo: Campeonato Mundial o Partido de Prueba 1P.
- Hace una pausa durante un juego.
- Reanuda el juego.
- Comienza el juego.



Prendete il controllo!

Prima di cominciare, imparate quali tasti premere per eseguire le mosse e scegliere le funzioni di cui potete disporre durante il gioco.

① Tasto di direzione (tasto D):

- Fa spostare la freccia di direzione durante la selezione del modo
- Per dribblare
- Per guidare la direzione della palla

② Tasto di avvio:

- Per selezionare lo schermo di selezione del modo: campionato mondiale o incontro di prova ad un giocatore
- Per fare una pausa durante il gioco
- Per riprendere il gioco
- Per cominciare il gioco

Ta ledningen!

Före spelets början måste du lära vilka reglage du skall använda för att styra de olika rörelserna och andra finesser du måste kunna under spelets gång.

① Styrkulan D (riktkula):

- Används för att flytta väljarpilen på menyn för spelsättet och de efterföljande menyerna.
- Används för att dribbla.
- Används för att styra bollen i olika riktningar.

② Startknappen:

- Används för att välja spelsättet: Världsmästerskap i fotboll — WORLD CUP — eller träningsmatch med en spelare — TEST MATCH 1P.
- Används för att koppla in pausen under pågående spel.
- Används för att fortsätta med spelet.
- Används för att börja spelet.



③ Botón A:

- Disparo
- Corte de jugada
- Portero: Salto y toma de la pelota
- Funciona con la pantalla de selección de modo.

④ Botón B:

- Pase por alto
- Cancela la selección en la pantalla de selección de modo.

⑤ Botón C:

- Pase raso
- Funciona con la pantalla de selección de modo.



③ Tasto A:

- Lancio
- Marcamento in scivolata
- Portiere: salta e prende la palla
- Usato nello schermo di selezione del modo

④ Tasto B:

- Passaggio alto
- Per cancellare la scelta nello schermo di selezione del modo

⑤ Tasto C:

- Passaggio a terra
- Usato nello schermo di selezione del modo

③ Knappen A:

- Används för att skjuta/sparka bollen.
- Används för glidackling.
- Styr målvakten: Får målvakten att hoppa upp och fånga bollen.
- Används vid de olika alternativens val på menyn för spelsättet och på de efterföljande menyerna.

④ Knappen B:

- Används för högt skott.
- Används för att makulera ett val på menyerna för lag och spelarval.

⑤ Knappen C:

- Används för lobbaskott.
- Används vid de olika alternativens val på menyn för spelsättet och på de efterföljande menyerna.

Localización de la pantalla de selección de modo

En la pantalla de títulos, se le ofrecerán tres modos de juego. Utilice el botón D para mover la flecha hacia Campeonato Mundial (WORLD MATCH) o Partido de Prueba (TEST MATCH) 1P en la pantalla de títulos. Cuando esté jugando contra un contrario, y el teclado de control 2 esté ocupado, Partido de Prueba (TEST MATCH) 2P se ofrecerá como opción. Cuando esté listo, presione el botón A o C para ver las pantallas del juego.

- 1 Introduzca un teclado de control.
- 2 Introduzca dos teclados de control.

Localizzazione dello schermo di selezione del modo

Quando appare lo schermo dei titoli, vi saranno offerti tre modi di gioco. Usate il tasto D per spostare la freccia sulla scritta WORLD CUP (campionato mondiale) o TEST MATCH 1P (incontro di prova a un giocatore) quando appare tale schermo. Quando giocate con un avversario e la pulsantiera di comando 2 è impegnata, vi sarà offerta come scelta l'incontro di prova a due giocatori (TEST MATCH 2P). Quando siete pronti, premete il tasto A o C per vedere gli schermi di gioco.

- 1 Collegate una pulsantiera di comando.
- 2 Collegate due pulsantiere di comando.

Ta fram menyen för spelsättet på bildskärmen

Rubrikscenen erbjuder dig tre olika sätt att spela spelet. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll, när rubrikscenen visas på bildskärmen, för att flytta pilen till endera rubriken, Världsmästerskap WORLDS CUP eller till Träningsmatch med en spelare TEST MATCH 1P. När du har en medspelare och efter anslutning av styrplattan 2 visas ännu en rubrik, nämligen Träningsmatch med två spelare TEST MATCH 2P som du också kan välja. Tryck på knappen A eller C för att titta på matchscenerna.

- 1 Anslut en styrplatta.
- 2 Anslut två styrplattor.



Selección de la pantalla de Campeonato Mundial o Partido de Prueba

Tanto si usted elige jugar el Campeonato Mundial desde el principio contra la computadora o contra otro jugador, o decide jugar primero un Partido de Prueba, a usted le serán ofrecidas la misma pantalla y las mismas opciones. A esta sección le siguen instrucciones especiales para el Partido de Prueba 1P, Partido de Prueba 2P y juego con 2 jugadores.

Selezione dagli schermi del campionato mondiale o dell'incontro di prova

Sia che voi scegliate di giocare dall'inizio nel campionato mondiale contro il computer o contro un altro giocatore, sia che decidiate prima di disputare l'incontro di prova, vi saranno proposte indipendentemente le stesse scelte e il medesimo schermo. Ecco come prepararvi. Istruzioni particolareggiate per l'incontro di prova a un giocatore, a 2 giocatori e per il gioco a due giocatori, saranno fornite di seguito.

Välj alternativen på valmenyerna för världsmästerskap eller träningsmatch

Det spelar ingen roll vilket val du har gjort: Att spela världsmästerskapsmatcherna mot datorn eller mot en medspelare eller om du valde först att spela en träningsmatch du erbjuds i alla fall de olika alternativen på menyerna för lag- och spelarval. Det nästa avsnittet beskriver hur du blir klar så att du kan börja spela. Vi ger dessutom specialanvisningar för en träningsmatch med en spelare, TEST MATCH 1P, och en träningsmatch med två spelare, TEST MATCH 2P.





Pantalla de selección de equipos

La pantalla de selección de equipo aparecerá automáticamente una vez que usted haya seleccionado el modo. Ante usted aparecerá un mapa del mundo. Utilice el botón D para mover la flecha hasta el país de su elección. La flecha empezará a parpadear al detenerse en el país elegido. Ahora, presione el botón A o el C para revisar la calificaciones numéricas del equipo. Los datos se representan mediante números del 1 al 5. El 5 representa lo mejor y el 1 lo peor. Dependiendo de los datos, usted puede utilizar el botón D para mover la flecha hasta "YES" o "NO" y luego presionar el botón A o el C para elegir. Si desea elegir otro equipo, elija "NO" y repita el procedimiento, o presione el botón B para cancelar su selección. Al cancelar una selección podrá elegir otro equipo del mapa.



Schermo di selezione della squadra

Subito dopo lo schermo di selezione del modo, appare automaticamente lo schermo di selezione della squadra. Vi trovate davanti ad una piantina del mondo. Usate il tasto D per spostare la freccia in corrispondenza del paese che desiderate scegliere. Quando la freccia si trova sul paese, comincia a lampeggiare. A questo punto premete il tasto A o C per rivedere le qualificazioni numeriche della squadra. I dati sono visualizzati dal numero 1 al 5, il più alto dei quali indica il migliore e viceversa. A seconda delle loro forze, usate il tasto D per spostare la freccia su "YES" (sì) o "NO" (no) e quindi premete il tasto A o C per confermare la scelta. Se desiderate scegliere un'altra squadra, premete "NO" e ripetete il procedimento o premete il tasto B per cancellare la scelta. Se cancellate, avete la possibilità di scegliere un'altra squadra dalla piantina.

Meny för lagval — SELECT YOUR TEAM

Menyn för lagval visas automatiskt efter ditt val av spelsättet. Du ser nu framför dig världskartan. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta väljarpilen till det land, vars lag, du vill välja. Pilen börjar blinka så fort pilen pekar på landet ifråga. Tryck nu på knappen A eller C för att se siffrorna som anger lagets placering före kvalificeringen. Siffrorna från 1 till 5 visar lagets placering i hastighet SPEED, skicklighet SKILL, försvarspel DEFENCE, målvakt KEEPER och summa TOTAL. Bland dessa siffror representerar 5 det högsta betyget och 1 det sämsta. Vicka nu styrkulan D åt lämpligt håll beroende på de siffror, som anger lagets placering, för att flytta väljarpilen till ordet YES (ja) eller NO (nej) och tryck till sist på knappen A eller C för att mata in ditt val. Välj ordet NO när du vill välja ett annat lag och börja om från början, eller tryck på knappen B för att makulera ditt val. Du kan välja ett nytt lag på kartan när du väljer att makulera ditt lagval.

Pantallas de selección de jugadores

Una vez elegido el equipo, las pantallas de selección de jugadores aparecerán automáticamente. De entre un grupo de dieciséis jugadores tendrá que elegir once. La selección tendrá que hacerla de entre cuatro pantallas diferentes que aparecerán automáticamente una tras otra una vez terminada la selección en una de ellas. La primera pantalla de selección de jugadores es la pantalla del portero. En un campo en miniatura, en el lado opuesto al nombre del jugador, usted verá una posición que parpadea. Haga que concuerde el número o números de jugadores con la posición o posiciones que parpadeen.

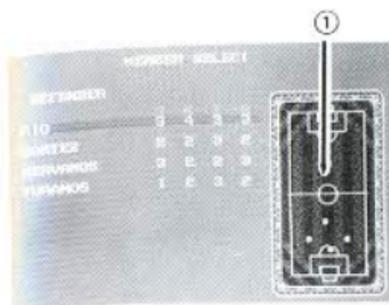


Schermi di selezione dei giocatori

Dopo aver selezionato la squadra, cominciano ad apparire gli schermi di selezione dei giocatori. Dovete selezionare un gruppo iniziale di undici giocatori da una gamma di sedici. Dovete scegliere da quattro diversi schermi che appaiono in successione dopo che avete completato la selezione da ognuno. Il primo schermo di selezione dei giocatori è quello del portiere. Sul campo in miniatura opposto ai nomi dei giocatori noterete una posizione lampeggiante. Fate corrispondere il numero o i numeri dei giocatori con la posizione o le posizioni lampeggianti.

Meny för spelarval — MEMBER SELECT

Menyerna för spelarval visas automatiskt efter att du har matat in ditt lagval. Du måste nu välja de elva spelare, som börjar spela i första matchen, bland sexton fotbollsspelare. Du måste göra ditt val på fyra olika menyer som visas automatiskt allteftersom du matar in dina val. Den första menyn för spelarval är menyn för val av målvakt GOALKEEPER. Du ser blinkande punkter på den lilla mini-fotbollsplanen mitt framför namnen på fotbollsspelarna. Matcha spelarantalet med de blinkande punkterna på delbilden.



Elija un portero utilizando el botón D para mover la flecha hasta el jugador de su elección. Presione ahora el botón A o el C para establecer su selección. Para cancelar su selección, presione el botón B. Cuando presione el botón B estando presente una pantalla de selección de jugadores, usted volverá automáticamente a la pantalla del portero. Las pantallas de selección de jugadores, tras la del portero, aparecerán en el orden siguiente: Defensas (elija cuatro), medios (elija cuatro) y delanteros (elija dos).

① Campo en miniatura

Las estadísticas de los jugadores, al lado de sus nombres, le ayudarán a elegir. Estas estadísticas se basan en velocidad, fuerza de disparo, fuerza al detener al contrario y precisión. Se emplean números del 1 al 5, el 5 es el mejor. El valor numérico de un jugador se basa en una comparación con otros jugadores del mismo equipo. Por lo tanto, si un jugador de un mismo equipo dispone de las mismas estadísticas, las habilidades de ambos jugadores pueden variar según los datos totales de su equipo.

Scegliete un portiere usando il tasto D per spostare la freccia in corrispondenza del giocatore che scegliete. Ora premete il tasto A o C per confermare la scelta. Per cancellare la scelta, premete il tasto B. Se premete il tasto B in un qualsiasi schermo di selezione dei giocatori, ritornate automaticamente allo schermo del portiere. Gli schermi di selezione dei giocatori appaiono in questo ordine: difensori, sceglierete quattro; centrocampisti, sceglierete quattro; attaccanti, sceglierete due.

① Campo in miniatura

Per aiutarvi nella scelta, le statistiche dei giocatori sono elencate di fronte ai loro nomi. Tali statistiche si basano sulla velocità, la forza dei loro calci, la forza di marcamiento e la precisione. Sono numerate da 1 a 5, e la numero 5 è la statistica migliore. Il valore numerico di un giocatore si basa sul confronto con altri giocatori della stessa squadra. Pertanto, se giocatori di squadre diverse hanno le stesse statistiche, le capacità di entrambi possono variare a seconda dei dati totali delle loro squadre.

Välj målvakten genom att vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta väljarpilen till den fotbollsspelare du väljer till målvakt. Tryck på knappen A eller C för att mata in ditt val. Tryck på knappen B för att makulera ditt val. Menyerna för målvaktsval visas automatiskt igen när du trycker på knappen B för att makulera något val på efterföljande menyer för spelarval. Menyerna för spelarval visas i följande följd: Backarna (försvaret) (DEFENDER), välj fyra; mittfältet (MIDFIELDER), välj fyra och till sist forwards (anfallet med centern) (FORWARDS), välj två.

① Delbild med mini-fotbollsplan

De statistiska siffror, som anger de olika spelarnas skicklighet, visas mitt framför namnen. Dessa siffror baseras på fotbollsspelarnas skicklighet i hastighet, spark, tackling och träffsäkerhet. Betygssättningen är från 1 till 5, där 5 representerar det allra högsta betyget. Betygssättningen baseras på jämförelse med de andra spelarnas skicklighet i samma lag. Med andra ord, det kan hända att två spelare i två olika lag inte är lika duktiga, trots att deras betygssättning är densamma, beroende på att deras betygssättning baseras på siffran som anger lagets totala placering.



Pantalla de eliminatorias

Una vez seleccionado su equipo y los jugadores iniciales se visualizarán en la pantalla seis grupos de equipos. Su equipo resaltará en un color diferente al del resto. Estos equipos representan a sus contrincantes. Mientras usted esté jugando su partido, la computadora se encargará de que aparezcan los equipos que tomarán parte en el torneo final.

El primer y segundo equipo de cada grupo se clasificará para el torneo final. Además, cuatro de los equipos que ocupen la tercera posición se clasificarán también de acuerdo a sus puntuaciones. Si la puntuación de su equipo durante el torneo de clasificación es suficiente para tomar parte en el torneo final, su equipo podrá avanzar sin embargo, si la puntuación de su equipo no es suficiente, el juego se habrá acabado al final del partido. Después de pasar a la siguiente ronda, presione el botón A o el C para ver la pantalla de clasificación.

Schermo del girone di eliminazione

Dopo aver selezionato la propria squadra e i giocatori di base, verranno visualizzati sei gruppi. La vostra squadra sarà evidenziata con un colore diverso. Queste squadre rappresentano gli avversari del girone di qualificazione. Mentre giocate, il computer è impegnato a far giocare tra loro gli altri gruppi così che si qualificheranno i vincitori per il girone finale.

Le squadre di ogni gruppo che si sono piazzate al primo e secondo posto, si qualificheranno per il girone finale. Inoltre, anche quattro delle rimanenti squadre che avevano ottenuto il terzo posto si qualificheranno in base ai loro record di gioco. Durante il round di qualificazione, se il record della vostra squadra soddisfa i requisiti necessari per prendere parte al girone finale, la vostra squadra può avanzare comunque; in caso contrario, il gioco termina alla fine dell'incontro. Dopo aver valutato la vostra prestazione, premete il tasto A o C per vedere lo schermo di qualificazione.

Meny för kvalificeringsmatcherna — ELIMINATION LEAGUE

Menyn för deltagarländerna med sex olika grupper av länder från A till F visas på bildskärmen efter ditt lag och spelarval. Ditt lag accentueras i annan färg. Dessa lag-representerar dina motståndare i kvalificeringsmatcherna. Samtidigt som du spelar din match styr datorn kvalificeringsmatcherna inom de angra grupperna så att segrarna kan delta i finalen.

Lagen som får den första och andra placeringen inom varje grupp kvalificerar sig till finalen. Utöver detta kvalificerar sig också fyra bland de som fått den tredje placeringen beroende på deras spelrekord. Om ditt lags spelrekord under kvalificeringsmatcherna möter kraven för deltagning i finalen kan det hända att ditt lag kan fortsätta i finalen. Men spelet slutar, så fort matchen slutar, om ditt lags spelrekord inte möter kraven som ställs på deltagning i finalen. Tryck på knappen A eller C efter att du värderat dina motståndare för att titta på menyn för kvalificeringsmatcherna.



Liga Eliminatoria: Primer día

En la pantalla de la Liga Eliminatoria: Primer Día aparecerá su equipo y el nombre de su oponente. Presione el botón A o el C para comenzar el juego.

Instrucciones especiales para el Partido de prueba y los juegos de 2 jugadores

Cuando juegue un Partido de Prueba sólo se celebra un partido. Durante el Partido de Prueba 1P, usted jugará contra la computadora, a pesar de que se le permitirá elegir su equipo. Durante el Partido de Prueba 2P, usted jugará contra su oponente. El juego comienza inmediatamente después de seleccionar el equipo del oponente.

Cuando jueguen dos personas, cada jugador elige un equipo y compiten entre sí. Si el partido termina en empate, el ganador se decide por penalties. Al finalizar el partido, aparecen en la pantalla los nombres de hasta tres jugadores que hayan marcado un gol y el tiempo del partido en el que lo marcaron.

Girone di eliminazione: Primo giorno

Girone di eliminazione: Lo schermo del primo giorno visualizza la vostra squadra e il nome della squadra avversaria. Premete il tasto A o C per iniziare a giocare.

Istruzioni speciali per l'incontro di prova e i giochi a due giocatori

Nell'incontro di prova si tiene un'unica partita. Nell'incontro di prova ad un giocatore competete contro il computer sebbene vi sia concesso di scegliere la sua squadra. Nell'incontro di prova a due giocatori giocate contro il vostro avversario. Il gioco avrà inizio subito dopo la selezione della squadra avversaria.

Cuando giocano due persone, ognuno seleziona una squadra per competere l'uno contro l'altro. Se si termina in pareggio il vincitore viene selezionato con un calcio di rigore. Al termine della partita vengono visualizzati i nomi di un massimo di tre giocatori, con il loro punteggio e i loro tempi.

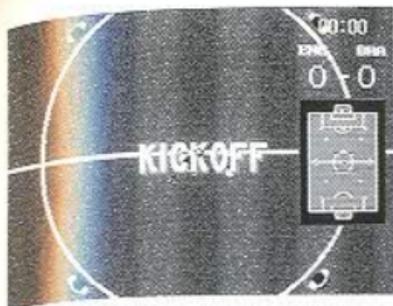
Kvalificeringsmatcherna — ELIMINATION LEAGUE: Första dagen — 1ST DAY

Menyn för första dagens kvalificeringsmatcher visar ditt lag och laget du spelar emot. Tryck på knappen A eller C för att börja med din första fotbollsmatch.

Specialanvisningar för en träningsmatch med två spelare — TEST MATCH 2P

När du väljer att spela en träningsmatch spelas bara en match. I ett spel med en spelare TEST MATCH 1P kommer du att spela mot datorn. Du får dock välja ditt lag. I ett spel med två spelare TEST MATCH 2P spelar du mot din medspelare. Spelet börjar så fort din medspelare har valt sitt lag.

Efter val av ett spel med två spelare väljer de båda spelarna var sitt lag och spelar sedan matchen mot varandra. Om matchen slutar oavgjort i samma poängställning för de båda lagen väljs det vinnande laget med straffspark. Efter matchen visas namnen på upp till tre spelare tillsammans med deras poängställning och tider.



Control

En fútbol, el equipo que ataca y el que defiende cambian a menudo. El equipo que tiene la pelota, o que está más cerca de la portería contraria, es el atacante. En el momento que el otro equipo toma la pelota, el papel de atacante y defensor cambia.

Ataque

Saque inicial

Al comenzar el partido, el jugador nº 1 hace el saque inicial. Al comenzar el segundo tiempo, saca el jugador nº 2. Al marcar un gol, el equipo que ha marcado saca de nuevo para reanudar el partido.

Regateo

Durante el juego, usted sólo podrá controlar los movimientos del jugador que tenga sobre su cabeza una flecha. La computadora controlará el resto. Para mover un jugador que tenga la pelota, presione el botón D en la dirección deseada y el jugador y la pelota avanzarán.

Prendete il controllo!

Nel calcio, la squadra attaccante e quella in difesa si scambiano spesso i ruoli. La squadra che sta controllando la palla o che è più vicina alla rete avversaria, è la squadra attaccante. Nel momento in cui l'avversario prende la palla, i ruoli d'attacco e di difesa cambiano.

Attacco

Calcio di inizio/rimessa

All'inizio della partita il giocatore numero 1 esegue il calcio di inizio. All'inizio del secondo tempo, sarà il giocatore numero 2 a dare il via. Quando viene segnato un goal, il calcio di rimessa per riprendere il gioco spetta alla squadra che ha messo in rete la palla.

Dribblaggio

Durante il gioco, potete solo controllare i movimenti del giocatore con una freccia sopra ad ogni tempo dato. Il computer controllerà il resto. Per far toccare la palla al giocatore, premete il tasto D nella direzione desiderata così da far avanzare sia il giocatore che la palla.

Ta ledningen!

I fotboll ändras hela tiden ställningen mellan lagen från anfallande till försvarande lag och vice versa. Laget, som styr bollen eller laget närmast till motståndarnas mål är det anfallande laget. Så fort motståndarna får tag på bollen blir ställningen omvänd.

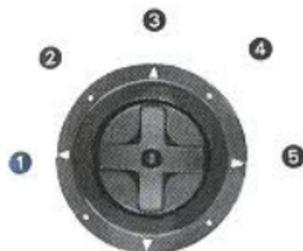
Anfallsspel

Avspark — KICKOFF

Vid matchens början styr den första spelaren, 1P, avsparken. Vid början av andra halvleken styr den andra spelaren, 2P, avsparken. Efter ett mål styr spelaren med laget, som gjorde målet, avsparken så att matchen kan fortsätta.

Att dribbla med bollen

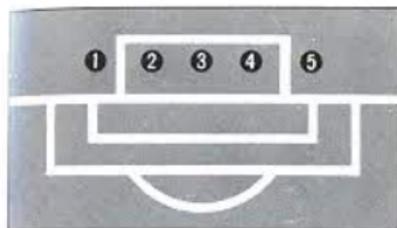
Under pågående spel kan du bara styra rörelserna av den spelare, ovanför vilken pilen befinner sig för tillfället. Datorn styr de andra spelarna. Vicka styrkulan D åt önskat håll för att flytta på en fotbollsspelare så att han kan fånga bollen. Fotbollsspelaren och bollen rör sig.



Disparo

Para pasar la pelota, los botones A — C ejecutan un estilo diferente de disparo. Cuando utilice el botón A, la pelota avanzará siempre en la dirección de la portería opuesta hasta que vea la portería. Luego, utilice su botón D para meter el gol (vea la sección Disparo).

Cuando utilice el botón B, la dirección del pase se establece con el botón D. Utilice este pase para hacer pases largos elevados. Cuando utilice el botón C se establece la dirección del pase.



Disparo a la portería

Cuando la portería del oponente aparezca en la pantalla, utilice el botón A y el D para disparar a gol. Según la altura de disparo de la pelota y el momento del disparo, el tiro puede ser de cabeza, volea o tirarse de cabeza.

Passaggio

Per passare la palla potete usare i tasti da A a C che corrispondono a diversi tipi di tiri. Premendo il tasto A, la palla avanzerà sempre in direzione della rete opposta fino a quando la vedrete. Allora usate il tasto D per guidare esattamente la palla in rete (vedere "Lancio").

Quando si preme il tasto B, la direzione del passaggio può essere stabilita con il tasto D. Usate questo passaggio per effettuare tiri lunghi e alti. Quando si usa il tasto C, la direzione del passaggio è fissa.

Tiro

Cuando sullo schermo appare la rete dell'avversario, usando i tasti A e D vi sarà concesso di mirare e quindi di tirare la palla. A seconda dell'altezza del lancio della palla e della sua tempestività, il tiro può essere un colpo di testa, un passaggio alto, un tiro al volo o un tiro di testa in tuffo.

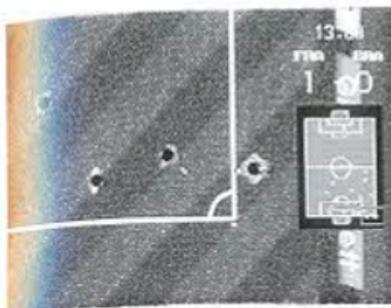
Sparkar

Vid bollens passning styr knapparna A C olika stilar av sparkar. Bollen rör sig alltid mot motståndarnas mål tills målet visas, när knappen A trycks in. Vicka sedan styrkulan D åt lämpligt håll för att sikta bollen mot målet (se nästa avsnittet Målskott).

Riktningen vid bollens passning styrs av styrkulan D när knappen B trycks in. Använd detta sätt att passa bollen vid lobbsskott. Passningens riktning är fastställd när knappen C trycks in.

Målskott

Tryck på knappen A och vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att sikta bollen mot målet och skjuta bollen så fort motståndarnas mål visas på bildskärmen. Målskottet blir en nick, en bicycleta, en volley eller en dykande nick beroende på höjden och skottets tajming.



Saque de banda

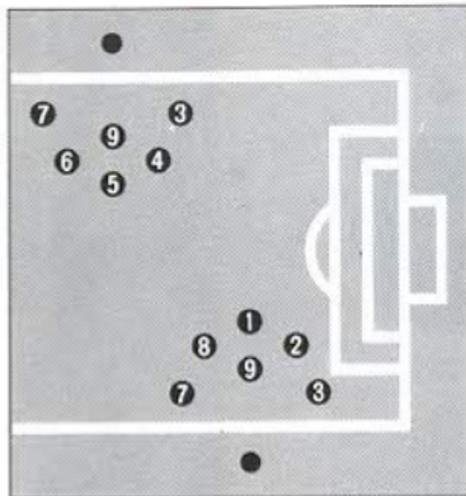
Cuando la pelota toca el cuerpo de un jugador y sale por la banda, un jugador del equipo contrario puede efectuar el saque de banda desde el lugar por donde salió la pelota. Controla la dirección del saque de banda con el botón D.

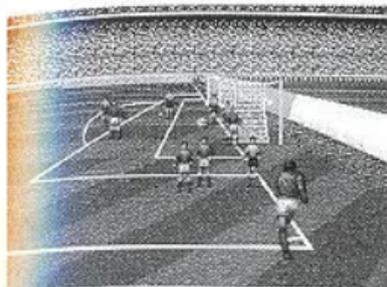
Rimessa in gioco

Quando una palla tocca il corpo di un giocatore e va oltre il limite di campo, un giocatore della squadra avversaria avrà la possibilità di rimettere in gioco la palla dal punto in cui era uscita dall'area di gioco. Controllate la direzione del calcio di rimessa usando il tasto D.

Inkast

En spelare i motståndarlaget får inkastet från det ställe, varifrån bollen gick ut, när bollen vidrör kroppen på en spelare och går över sidlinjen. Styr inkastets riktning genom att vicka styrkulan D åt lämpligt håll.





Saque de esquina

Cuando la pelota salga por la línea de fondo del equipo que se defiende, después de haber sido tocada por última vez por un defensa, el equipo atacante saca de esquina. Seleccione el lugar donde la pelota va a caer pulsando el botón D en esa dirección. Utilice el botón A o el B para disparar. Los puntos donde la pelota puede tocar el suelo se indican mediante el diagrama de campo. Los números 4, 5 y 6 indican que el saque de esquina se dirigirá directamente a gol. ¿Entrará la pelota? ¿La parará el portero?

Calcio d'angolo

Quando la palla oltrepassa la linea limite della squadra in difesa dopo essere stata toccata per ultimo da un giocatore di tale squadra, alla squadra attaccante spetta un calcio d'angolo. Selezionate il punto in cui desiderate che la palla tocchi il suolo premendo il tasto D verso quella direzione. Usate il tasto A o B per tirare. I punti in cui la palla può toccare il suolo sono indicati da un diagramma nel campo. I punti numero 4, 5 e 6 mirano direttamente alla rete e al giocatore viene concesso un "tiro a banana".

Hörna

När bollen går över slutlinjen på det försvarande lagets planhalva efter att någon bland det försvarande lagets spelare har vidrört bollen får det anfallande laget en hörna. Välj punkten, där bollen skall slå mot marken, genom att vicka styrkulan D åt det håll. Tryck på knappen A eller B för att slå hörnan. Punkterna, där bollen kan slå mot marken, visas på diagrammet över fotbollsplanhalvan. Siffrorna 4, 5 och 6 siktar rakt mot målet och ger spelaren skruvande hörna.



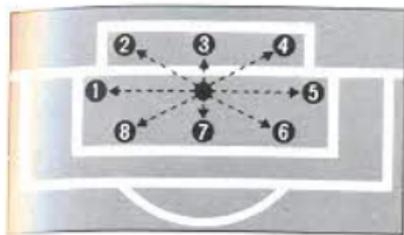
Defensa

Para arrebatarse la pelota al contrario

Quando se acerca a un contrario que tiene la pelota, presione el botón A. Ahora podrá arrebatarse la pelota.

Control del portero

Quando su portero esté indicado por la flecha, usted podrá detener el disparo de su oponente moviendo al portero con el botón D. Presione el botón A para hacer que el portero salte y atrape la pelota. Si presione el botón A y el botón D simultáneamente, el portero se tirará a por la pelota. Cuando presione el botón D en la dirección de uno de los números del campo, el portero se moverá en la dirección del número correspondiente de la portería o del área pequeña. Una vez que el portero toma la pelota, al transcurrir un tiempo especificado, el portero sacará de portería, incluso cuando no se presione ningún botón.



Difesa

Marcamento

Quando vi trovate di fronte ad un giocatore con la palla, potete affrontarlo in scivolata premendo il tasto A. Ora potete prendergli la palla.

Portiere

Quando il vostro portiere è indicato dalla freccia, potete fermare il lancio dell'avversario muovendo il portiere con il tasto D. Ora premete il tasto A per far saltare il portiere e fargli prendere la palla. Se premete il tasto A mentre tenete contemporaneamente premuto il tasto D, il portiere si tufferà. Quando il tasto D viene premuto nella direzione di uno dei numeri sul campo, il portiere si muoverà nella direzione del numero corrispondente nella rete. Se il tempo stabilito scade mentre il portiere tiene la palla, questi calcerà il pallone senza che alcun tasto venga premuto.

Försvarsspel

Tackling

Du kan glid tackla genom att trycka på knappen A när du styr en spelare för att han skall fånga bollen. Nu kan du stjäla bollen.

Målvaktens styrning

Du kan hejda motståndarens skott genom att vicka styrkulan D åt lämpligt håll, när pilen är ovanför målvakten. Tryck sedan på knappen A för att få målvakten att hoppa i luften och fånga bollen. Målvakten dyker om du trycker på knappen A samtidigt som du vickar på styrkulan D. När styrkulan D vickas åt det håll, var ett nummer finns inom målburen, flyttar sig målvakten mot det numret inom målburen. Så fort den fastställda tid, som målvakten tillåts ha bollen, har gått ut sparkar målvakten automatiskt bollen trots att ingen knapp trycks in.

Saque de portería

Si la pelota sale por la línea de fondo del equipo que se defiende después de haber sido tocada por un jugador del equipo atacante, el equipo que se defiende sacará de puerta. Seleccione la dirección del disparo con el botón D y dispare con el botón A o B.

Si no presiona el botón D, la pelota irá al centro.

Rigore

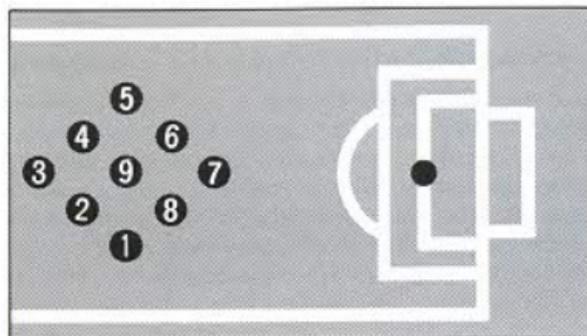
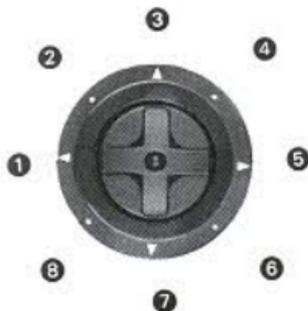
Se la palla oltrepassa la linea limite della squadra in difesa dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra in attacco, alla squadra in difesa viene concesso un calcio di rigore. Selezionate la direzione del tiro con il tasto D e calciate con il tasto A o B.

Se il tasto D non viene premuto, la palla finirà al centro.

Straffspark

Det försvarande laget får en straffspark så fort bollen har gått över slutlinjen på det försvarande lagets planhalva efter att bollen sist vidrörde en spelare i det anfallande laget. Styr sparkriktningen genom att vicka styrkulan D åt lämpligt håll och tryck på knappen A eller B för att sparka bollen.

Bollen rör sig mot mitten om inte styrkulan D vickas åt lämpligt håll.



El momento de la verdad

Ha llegado el momento de la competición, pero antes, lee las reglas del juego.

Tiempo

El partido se divide en dos tiempos de 45 minutos cada uno (el tiempo del juego es inferior al tiempo real). No hay prórrogas en caso de empate.

Ganar, perder, o empatar

Al finalizar el partido, el equipo con mayor número de goles gana. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles, o el partido termina a cero, se produce un empate. Durante el Torneo Final solamente, el ganador de un partido que termina con empate se decide a penalties.



Fate la vostra mossa

È giunta l'ora della vera competizione. Ma per seguire il gioco più da vicino, leggete le norme e i regolamenti seguenti.

Tempo

Il tempo di gioco è di 45 minuti per il primo tempo e 45 minuti per il secondo, che scorrono ad una velocità progressivamente superiore a quella normale. Non ci sono tempi supplementari nel caso la partita si concluda con un pareggio.

Vittoria, sconfitta o pareggio

Quando il tempo di gioco scade, vince la squadra con il punteggio maggiore. Nel caso di un punteggio pari, la partita finisce in parità. Solo nel girone finale ci sarà un turno di calci di rigore per stabilire il vincitore di una partita terminata in pareggio.

Börja tävla!

Nu är ögonblicket inne, då den verkliga kampen kan börja. Men du måste först läsa de nedanstående reglerna för att kunna följa med i tävlingen om världsmästerskapet i fotboll.

Matchtid

Matchtiderna för de första och andra halvlekarna är 45 minuter per halvlek, men tidsräkningen sker fortare än i verkligheten. Matcherna förlängs inte när matcherna slutar oavgjort i samma poängställning.

Vinna, förlora eller oavgjort

Laget med bästa poängställningen vinner när matchtiden har gått ut. När båda lagen har samma poängställning slutar matchen oavgjort. Bara i finalen spelas ett spel om straffsparkar för att bestämma vinnaren om båda lagen har samma poängställning.

GROUP A				GROUP D			
USA	GER	ITA	ESP	KOR	SPA	ITA	FIN
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

GROUP B				GROUP E			
USA	GER	ITA	ESP	USA	GER	ITA	ESP
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

GROUP C				GROUP F			
USA	GER	ITA	ESP	USA	GER	ITA	ESP
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

Resultados de clasificación

Una vez transcurrido el tiempo de los partidos de clasificación, los resultados de los 6 grupos se visualizarán automáticamente en la pantalla de la Liga Eliminatoria: Primer Día. En esta pantalla podrá verse el total de puntos del torneo, los partidos perdidos, ganados y empatados. Podrá verse incluso los jugadores que compitieron. Estando presente esta pantalla podrá seleccionarse un grupo con el botón D, y presionando el botón A se visualizará una gráfica de partidos ganados/perdidos.

GROUP E			
USA	BRA	URS	HUN
0	1	0	0
0	0	1	0
1	0	0	1
0	0	0	2
0	0	1	0

Tras esta pantalla, al presionar el botón C, aparecerá de nuevo la pantalla de la Liga Eliminatoria visualizando los partidos del día siguiente y los equipos que compiten.

Una vez finalizados los partidos del tercer día se visualizarán los equipos clasificados. Si no se incluye su partido, el juego habrá terminado.

ELIMINATION LEAGUE
1ST DAY

GROUP D			
GER	USA	KOR	ITA
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

GROUP C				GROUP F			
USA	GER	ITA	ESP	USA	GER	ITA	ESP
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0
0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

Resultati delle partite di qualificazione

Quando è scaduto il tempo per le partite di qualificazione, i risultati per i 6 gruppi vengono visualizzati automaticamente sullo schermo del primo giorno del girone di eliminazione. Si possono vedere i punti totali del girone, le sconfitte, le vittorie e i pareggi per ogni squadra, inclusi i nomi dei giocatori che hanno giocato. Quando vi trovate di fronte a questo schermo, potete selezionare un gruppo con il tasto D e visualizzare la lista delle vittorie/sconfitte premendo il tasto A.

Dopo questo schermo, appare ancora quello del girone di eliminazione. Premendo il tasto C, appare la visualizzazione del gioco dei giorni successivi e delle squadre che si affronteranno.

Quando le partite del terzo giorno finiscono, le squadre qualificate vengono visualizzate. Se voi non siete inclusi, il gioco finisce.

Poängställning i kvalificeringsmatcherna

Poängerna, de olika länderna i de sex grupperna får, visas automatiskt på menyn ELIMINATION LEAGUE 1ST DAY efter den första dagens kvalificeringsmatcher. Du kan se på denna meny vilka lag som har vunnit, förlorat och vilka matcher som slutade oavgjort plus spelarna som spelade. Du kan använda styrkulan D, när denna meny visas på bildskärmen, för att välja en grupp. Tryck sedan på knappen A för att se vinsterna och förlusterna inom denna grupp.

Efter visning av denna meny visas menyn ELIMINATION LEAGUE 2ND DAY för den andra dagens kvalificeringsmatcher. De tävlande lagen visas så fort du har tryckt på knappen C.

Efter den tredje dagens, 3RD DAY, kvalificeringsmatcher visas lagen som har kvalificerat sig till finalen. Om ditt lag inte är med på denna meny är spelet slut.

FINAL TOURNAMENT PARTICIPATING TEAM		
GROUP A HOLLAND POLAND	GROUP C FRANCE YUGOSLAVIA DENMARK	GROUP E BRASIL USSR
GROUP B BELGIUM USA ARGENTINA	GROUP D SPAIN N. GERMANY ITALY	GROUP F PERU MEXICO ENGLAND

Torneo final

En el torneo final tomarán parte 16 equipos. Si usted presiona el botón C aparecerá y se anunciará una pantalla con grupos del torneo. El juego proseguirá exactamente igual que el las rondas de clasificación... con una excepción.

Durante el torneo final no hay empates. En caso de empate, el ganador se decidirá por penalties.

Girone finale

Al girone finale partecipano 16 squadre. Se premete il tasto C, viene visualizzato e annunciato lo schermo dei gruppi del girone. Il gioco procede esattamente come nei round di qualificazione. Con una eccezione.

Nel girone finale non ci sono pareggi. Al loro posto c'è un calcio di rigore.

Finalen

— FINAL TOURNAMENT PARTICIPATING TEAM

Sexton lag deltar i finalen. Menyn FINAL TOURNAMENT MATCHING för deltagargruppernas matchgrupperingar i finalen visas på bildskärmen när du trycker in knappen C. Spelet fortsätter på samma sätt som vid kvalificeringen med ett enda undantag.

Under finalen slutar inga matcher oavgjort. Matchen följs av ett spel om straffsparkar för att avgöra vinnaren när matchen slutar oavgjort.



Penalties

Para tirar los penalties se presentarán 5 jugadores por cada equipo que los tirarán alternativamente. El equipo que marca más goles es el que gana. Si persiste el empate, se seguirán tirando penalties, pero esta vez un solo jugador por cada equipo, hasta que salga el ganador.

Durante el juego 1P, usted jugará contra la computadora. Durante el juego 2P, el equipo del jugador 1 disparará primero.

Calci di rigore

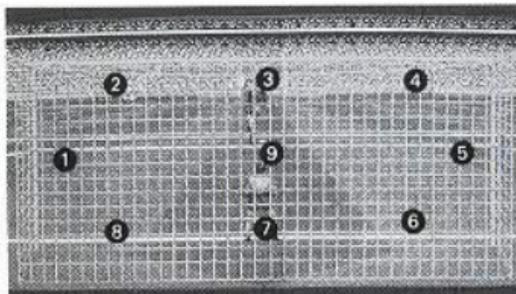
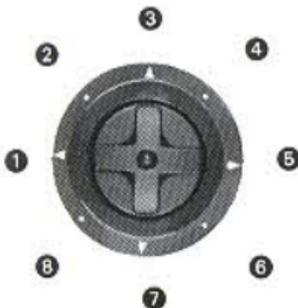
Avanzeranno 5 giocatori e le due squadre si affronteranno effettuando a turno i calci di rigore. La squadra che accumula il maggior numero di goal, vince. Se i 5 giocatori finiscono di tirare e il numero di goal è lo stesso, successivamente si affronteranno altri giocatori finché si stabilisce un punteggio vincente.

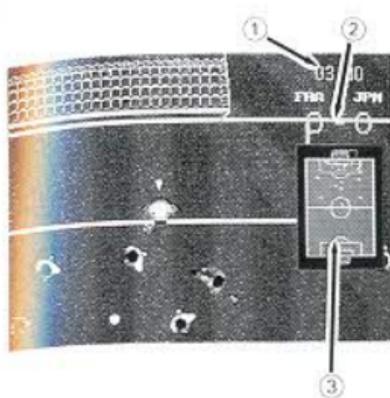
Nel gioco a un giocatore, affronterete il computer. Nel gioco a due giocatori, la squadra del giocatore 1 calcerà per prima.

Spel om straffsparkar

Fem fotbollsspelare flyttar sig framåt och de båda lagen avgör matchen genom att sparka varannan straffspark. Laget som gör de flesta målen vinner matchen. När antalet mål, de båda lagen gör, blir lika efter att de fem spelarna har slutfört sina straffsparkar fortsätter spelarna tills en bland Spelarna gör ett mål.

Under ett spel med en spelare, 1P, avgörs matchen mellan dig och datorn. Under ett spel med två spelare, 2P, får den första spelarens, 1P, lag den första straffsparken.





Señales en pantalla durante un partido

Durante el juego, la pantalla le informará del tiempo transcurrido, el marcador, una vista superior de todo el campo mediante una minipantalla y el jugador que puede controlarse, que está marcado por una flecha.

- ① Tiempo
- ② Marcador
- ③ Minipantalla

Consejos útiles

- Cuando se prepare para tirar a gol, pasar la pelota o sacar de puerta, alinee el botón D con uno cualquiera de los números de coordinación (1 al 5) del campo y la pelota seguirá exactamente esa dirección.
- Cuando entra en contacto de frente con jugadores contrarios podrá quitarles la pelota más fácilmente.

Segnali sullo schermo durante la partita

Durante la partita, lo schermo vi tiene informati sul tempo trascorso, il punteggio attuale, una panoramica dall'alto dell'intero campo attraverso un minischermo di gioco e il giocatore giusto da controllare con la freccia sopra corrispondente.

- ① Tempo
- ② Punteggio
- ③ Minischermo di gioco

Consigli utili

- Quando state per segnare un goal, passando la palla o state per rimetterla in gioco dalla rete, allineate il tasto D con uno qualsiasi dei numeri da 1 a 5 sul campo in modo che la palla cada proprio in quella direzione.
- Quando dovete affrontare un altro giocatore, potete prendergli la palla più facilmente.

Indikeringarna på bildskärmen under pågående match

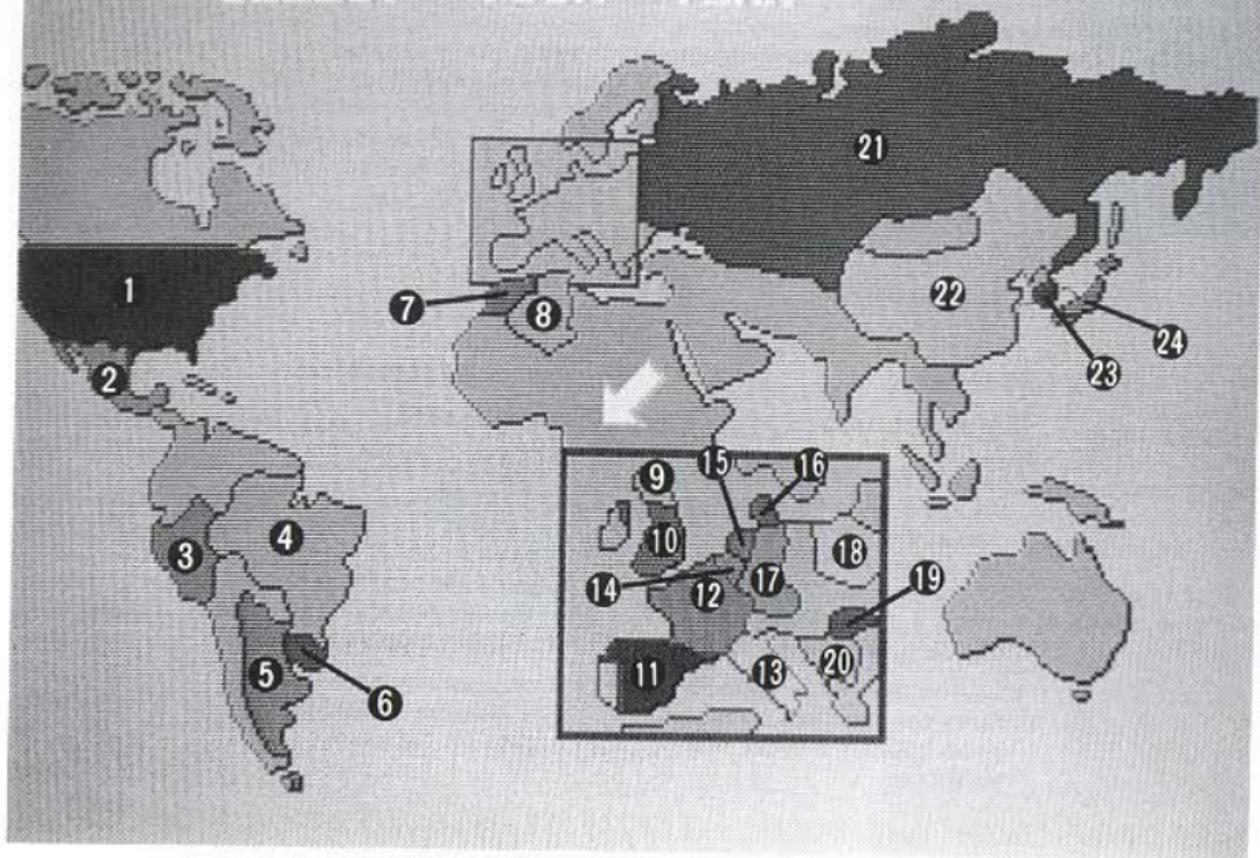
Under pågående matcher visas tiden som gått i halvleken, poängställningen, en översiktsbild på hela fotbollsplanen på en liten delbild på bildskärmen och fotbollsspelaren, vars rörelser endera spelaren skall styra, med en pil ovanför huvudet.

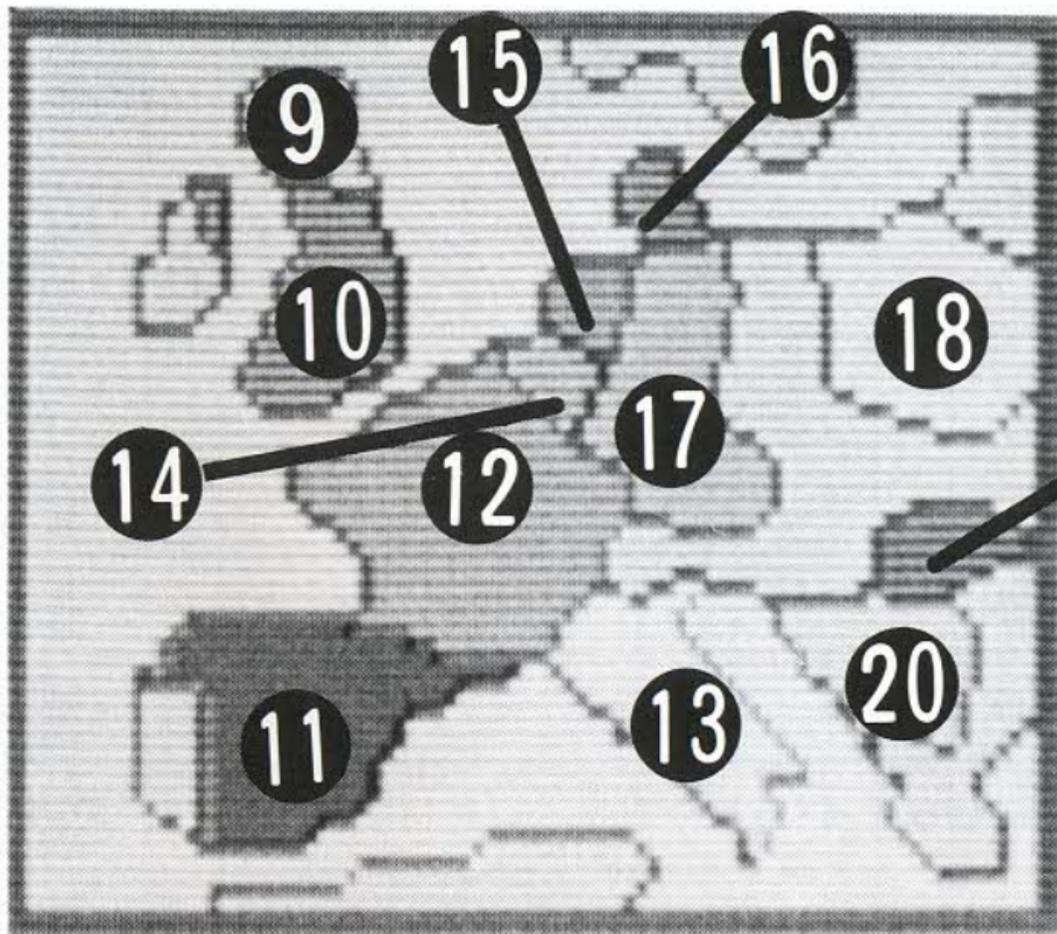
- ① Tid som gått i halvleken
- ② Poängställning
- ③ Delbild på fotbollsplanen

Råd, som hjälper dig att vinna

- Vicka alltid styrkulan D mot ett bland numren, från 1 till 5 på fotbollsplanen, när du förbereder dig för ett målskott, passar bollen eller kastar in bollen från målburen. Bollen rör sig då exakt i den riktning du angav med numret ifråga.
- Det blir lättare att stjäla bollen när du möter motståndarsidans spelare med huvudet före.

SELECT YOUR TEAM





		VELOCIDAD VELOCITÄ HASTIGHET	HABILIDAD ABILITÄ SKICKLIGHET	DEFENSA DIFESA FÖRSVARSSPEL	PORTERO PORTIERE MÄLVAKT	TOTAL TOTALE SUMMA
① USA	EE.UU. USA USA	3	1	1	1	1
② MEX	MÉXICO MESSICO MEXICO	3	4	2	2	3
③ PER	PER'U PERÜ PERU	2	4	1	1	2
④ BRA	BRASIL BRASILE BRASILIEN	5	5	5	4	5
⑤ ARG	ARGENTINA ARGENTINA ARGENTINA	5	5	4	4	5
⑥ URU	URUGUAY URUGUAI URUGUAY	3	5	4	4	4
⑦ MOR	MARRUECOS MAROCCO MAROCCO	2	4	2	2	2
⑧ ALG	ARGELIA ALGERIA ALGERIET	2	3	1	2	2

		VELOCIDAD VELOCITÀ HASTIGHET	HABILIDAD ABILITÀ SKICKLIGHET	DEFENSA DIFESA FÖRSVARSSPEL	PORTERO PORTIERE MÅLVAKT	TOTAL TOTALE SUMMA
9	SCO ESCOCIA SCOZIA SCOTLAND	3	3	3	3	3
10	ENG INGLATERRA INGHILTERRA ENGLAND	5	2	4	5	4
11	SPA ESPAÑA SPAGNA SPANIEN	4	3	3	3	3
12	FRA FRANCIA FRANCIA FRANKRIKE	4	5	4	4	5
13	ITA ITALIA ITALIA ITALIEN	4	2	5	5	4
14	BEL BÉLGICA BELGIO BELGIEN	4	3	2	3	3
15	HOL HOLANDA OLANDA NEDERLÄNDERNA	5	3	4	3	4
16	DEN DINAMARCA DANIMARCA DANMARK	5	4	4	3	4

		VELOCIDAD VELOCITÄ HASTIGHET	HABILIDAD ABILITÄ SKICKLIGHET	DEFENSA DIFESA FÖRSVARSSPEL	PORTERO PORTIERE MÅLVAKT	TOTAL TOTALE SUMMA
1	FRA	R.F.A. GERMANIA OCC. VÄSTTYSKLAND	4	3	5	5
2	POL	POLONIA POLONIA POLEN	5	3	4	4
3	HUN	HUNGR'IA UNGHERIA UNGERN	4	4	4	4
4	YUG	YUGOSLAVIA YUGOSLAVIA JUGOSLAVIEN	3	4	2	3
5	URS	U.R.S.S. UNIONE SOVIETICA SOVJETUNIONEN	5	4	4	5
6	CHI	CHINA CINA KINA	1	2	1	1
7	KOR	COREA DEL SUR COREA REPUBLICEN KOREA	3	2	2	2
8	JPN	JAPÓN GIAPPONE JAPAN	1	1	2	1

