



TECMO

WORLD
CUP '93

SEGA





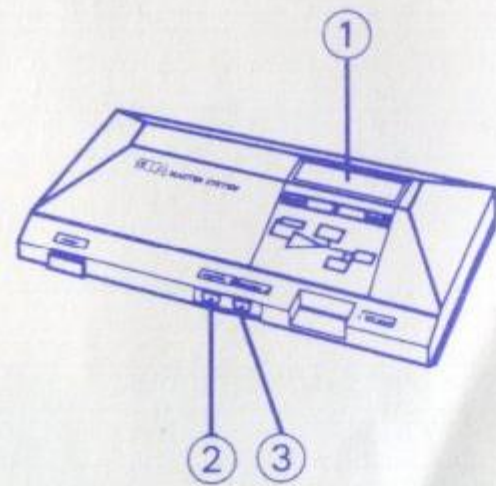
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

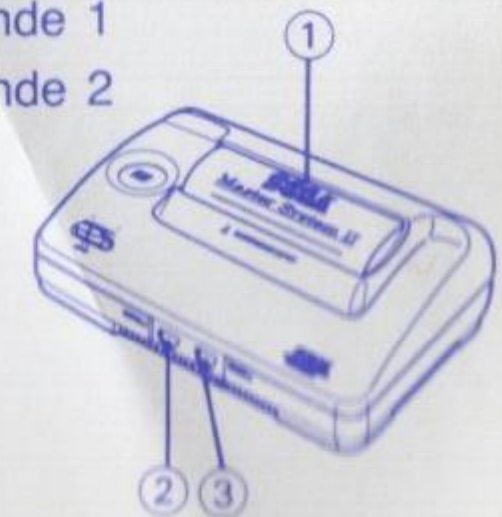
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegate anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1
- ③ Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

The Action Never Stops!

Precision passing... daring sliding tackles... awesome goaltending... masterful strategies... World Cup '93! The fun's just beginning! A few Exhibition matches are just what you need to find and exploit your strengths, and overcome any weaknesses. Dribbling, passing, shooting, slide tackling, goaltending — master every aspect of the game before entering the World Cup. Even before getting to the final tournament, you've got to battle your way through the qualifying rounds, where the competition is no less fierce! Pit the top teams against each other, or take a weaker team and pull off a stunning upset. Hot soccer action every time!



Fußballfieber!

Präzise Abgaben... gewagte Angriffsmanöver... atemberaubende Torschüsse... meisterhafte Verteidigungsstrategien... die Fußball-Weltmeisterschaft '93. Und der Spaß hat erst angefangen! Ein paar Schauspiele sind genau, was Sie brauchen, um Ihre Fähigkeiten auf die Probe zu stellen, Ihre Taktik zu perfektionieren und schwache Punkte auszumerzen. Dribbeln, abgeben, stürmen, schießen, torhüten — meistern Sie alle Aspekte des Spiels, bevor Sie sich nach dem Weltpokal greifen. Denn bevor Sie ins Endturnier vorstoßen, müssen Sie es durch die Ausscheidungsspiele schaffen, wo die Konkurrenz nicht weniger aggressiv ist! Stellen Sie die besten Mannschaften einander gegenüber, oder nehmen Sie sich erstmal eine schwächere Mannschaft vor, um einen kleinen Vorgeschmack auf das große Siegesgefühl zu bekommen. Rasante Action ist in jedem Fall garantiert.

De l'action sans interruption

Des passes précises... Des mouvements des plaqueurs audacieux... des blocages de buts impressionnants... Voici ce que vous offre la Coupe Mondiale '93! Et ce n'est que le début! Vous devriez d'abord faire quelques matches de démonstration pour développer vos points forts et surmonter toutes vos faiblesses. Dominez tous les aspects du jeu, soyez parfait en dribble, passe, tir, placage et apprenez à arrêter les buts avant de participer à la Coupe Mondiale. Même si vous parvenez au tournoi final, il faudra vous battre pour terminer les matches de qualification où la compétition est encore plus féroce! Choisissez comme adversaires les meilleures équipes ou une équipe plus faible pour anticiper la victoire. Vous serez vite pris par l'action ininterrompue du football!

La acción nunca cesa

Pases de precisión... blocajes tirándose al suelo... extraordinarias paradas del guardameta... estrategias maestras... es el Campeonato del Mundo de Fútbol de 1993. Unos pocos partidos de exhibición son todo lo que usted necesita para ponerse a punto y eliminar cualquier punto flaco. Regates, pases, tiros a puerta, blocajes laterales, acciones del guardameta. Domine cada aspecto del juego antes de entrar en el Campeonato del Mundo. Antes de pasar a la final tendrá que tomar parte en partidos de clasificación donde la competición es terrible. Haga que se enfrenten los equipos más potentes o tome un equipo más débil y dé la sorpresa. Fútbol que no cesa en ningún momento.

L'azione non finisce mai!

Un passaggio preciso... una coraggiosa scivolata di bloccaggio... una magnifica parata... eccezionale strategia... Coppa del Mondo '93! Avete solo bisogno di qualche partita amichevole per trovare e sfruttare i vostri punti di forza e superare eventuali debolezze. Dribbling, passate, tiri, scivolata di bloccaggio, parate: padroneggiate ogni aspetto del gioco prima di cominciare a giocare nel campionato mondiale. Ancora prima di partecipare alla lotta finale dovrete superare i round di qualificazione, dove la competizione non è certo da poco! Mettete una contro l'altra le squadre più forti, o attaccate una squadra più debole e ottenete una sconvolgente vittoria. Calcio scottante ogni volta!

Spänningen tar aldrig slut!

Precisionspassningar... djärva glidacklingar... formidabelt målvaktsspel... mästertlig taktik... fotbolls-VM -93! Det roliga har just börjat! Ett par uppvisningsmatcher är precis vad du behöver för att hitta dina starka sidor och för att övervinna eventuella svagheter. Dribblingar, passningsspel, skytte, glidacklingar, målvaktsspel — se till att behärska fotbollens alla delar innan du ger dig in i VM-spelet. För att nå fram till finalmatcherna i turneringen måste du först slå dig fram genom kvalmatcherna, där konkurrensen är minst lika hård! Låt topplagen mäta sina krafter mot varandra, eller välj ett sämre lag och överraska genom att vinna matchen med ett lysande spel. Tufft fotbollsspel när det är som bäst!

De Actie Houdt Niet Op!

Nauwkeurig overspelen... gevaarlijke tackels... mooie doelpogingen... slimme strategieën... World Cup '93! De actie gaat van start! Eerst wat oefenwedstrijden om je technieken te oefenen en te verbeteren. Overspelen, rennen, schieten, slidingen en keepen — oefen alles om op weg te gaan naar de Wereld Cup. Voordat je in de finale komt te staan, moet je eerst je kwalificatie veroveren in spannende wedstrijden! Laat top teams tegen elkaar spelen of loop over een zwakker team heen. Snelle voetbalactie in een spannend spel!

Take Control!

In Selection/Decision Screens...

① Directional Button (D-Button)

- Moves markers.
- Chooses categories and cycles through settings in the Configuration Mode.
- Selects characters in the Name Set and Password screens.
- Selects uniform color.
- Selects formation in time-out screen before the game and at halftime.

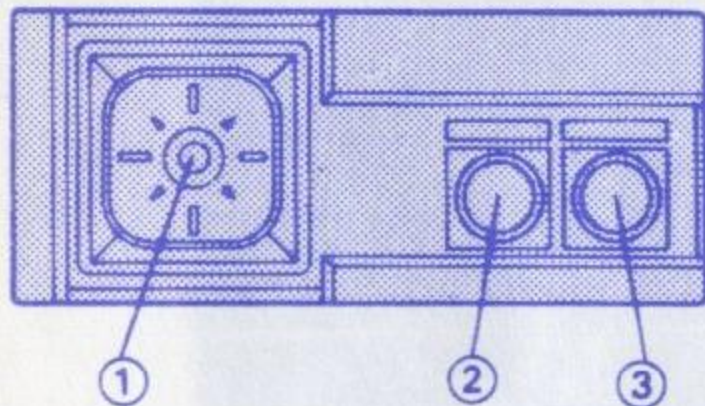
②, ③ Button 1 and 2

- Starts the game.
- Enters selections made with the D-Button.

During the Game...

① D-Button

- Moves player under your control in any direction.



Spielsteuerung

Auf Wahl-/Speloptionsbildern...

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung des Cursors auf Wahlbildern.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Spieleinstellung und zum Durchlaufen der verschiedenen Optionen auf dem Spielmodus-Wahlbild.
- Drücken Sie diese Taste zum Eingeben von Buchstaben auf dem Namenseintragungs- und Kennwortbild.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer einheitlichen Trikotfarbe für Ihre Mannschaft.
- Drücken Sie diese Taste, um Ihre Spieleraufstellung vor Beginn des Spiels und nach der ersten Halbzeit zu ändern.

②, ③ Taste 1 und 2

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen der über die Richtungstaste gewählten Spieloptionen.

Während des Spiels...

① Richtungstaste

- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung des jeweiligen Spielers in die gewünschte Richtung.

Aux commandes!

Ecrans de sélection/décision...

① Touche de direction (Touche D)

- Pour déplacer les curseurs.
- Pour choisir les catégories et sélectionner des réglages dans le mode Configuration.
- Pour choisir des caractères sur les écrans de liste de noms et de mots de passe.
- Pour choisir une couleur de maillot.
- Pour choisir une formation sur l'écran de temps mort avant la partie et à la mi-temps.

②, ③ Touches 1 et 2

- Pour commencer la partie.
- Pour valider les sélections faites par la touche D.

Pendant la partie...

① Touche D

- Pour déplacer le joueur que vous contrôlez dans une direction quelconque.

Toma de control

En las pantallas de selección/decisión...

① Botón de dirección (Botón D)

- Mueve los señaladores.
- Elige las categorías y cambia los ajustes en el modo de configuración.
- Selecciona los caracteres en las pantallas de nombre y contraseña.
- Selecciona el color del uniforme.
- Selecciona la formación en la pantalla de tiempo muerto antes de que empiece el juego y al finalizar la primera parte.

②, ③ Botones 1 y 2

- Da comienzo al juego.
- Introduce las selecciones hechas con el botón D.

Durante el juego...

① Botón D

- Mueve el jugador bajo su control en cualquier dirección.

Prendete il comando!

Negli schermi di selezione/decisione...

① Tasto direzionale (tasto D)

- Sposta i cursori.
- Sceglie le categorie e fa scorrere ciclicamente le regolazioni nel modo configurazione.
- Seleziona i caratteri negli schermi di selezione nome e parola d'ordine.
- Seleziona il colore della divisa.
- Seleziona la formazione nello schermo di intervallo prima del gioco e dopo il primo tempo.

②, ③ Tasti 1 e 2

- Avviano il gioco.
- Confermano le selezioni eseguite con il tasto D.

Durante il gioco...

① Tasto D

- Sposta il giocatore controllato in qualsiasi direzione.

Styr spelet!

På de olika valmenyerna...

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta markören.
- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att välja vad som ska ändras/välja bland alternativen på förutsättningsmenyn CONFIGURATION MODE.
- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att välja bokstav på namnmenyn NAME ENTRY och lösenordsmenyn PASSWORD.
- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att välja färg på dräkterna.
- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att välja uppställning på uppställningsmenyn före spelstart och under halvtidspausen.

②, ③ Knapparna 1 och 2

- Tryck på knappen 1 eller 2 för att börja spelet.
- Tryck på knappen 1 eller 2 för att mata in ett val som gjorts med hjälp av styrtangenten D.

Under spelets gång...

① Styrtangenten D

- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta den spelare du styr i önskvärd riktning.

De Besturing!

Bij de Keuze/Instellingen Schermen...

① Richting Toets (R-toets)

- Beweegt de cursors.
- Kiest de categorieën en laat de instellingen zien bij de Configuratie Mode.
- Kiest de karakters op de Naam Keuze en Paswoord schermen.
- Kiest de kleur van de shirts.
- Kiest voor het spel en in de pauze de formaties op het time-out scherm.

②, ③ Toets 1 en 2

- Start het spel.
- Voert de keuzes in die je hebt gemaakt met de R-toets.

Tijdens het Spel...

① R-toets

- Beweegt de speler die jij bestuurt in alle richtingen.

- Controls direction of shot, pass or throw-in.
- Controls direction of attempted sliding tackle.

② Button 1

- Kicks high when the player is standing still, and kicks low and hard when the player is running.
- Throws the ball in from out of bounds.

③ Button 2

- Passes the ball to a teammate indicated with the D-Button. If you don't indicate a direction, the ball goes toward the nearest teammate whether he's open or not.
- Brings up the Formation screen when the ball has gone out of bounds.

Getting Started

Title Screen

The World Cup '93 Title screen follows the SEGA Master System screen. When you see the words "Press Start," press Button 1 or 2 to continue.



- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung von Schüssen, Abgaben und Einwürfen.

- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung der Laufrichtung bei Angriffsmanövern.

② Taste 1

- Durch Drücken dieser Taste schießen stillstehende Spieler den Ball hoch, während laufende Spieler den Ball hart und tief schießen.
- Drücken Sie diese Taste, um den Ball aus dem Aus zurück auf das Spielfeld zu werfen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste zum Abgeben des Balls an einen mit der Richtungstaste bestimmten Mannschaftskollegen. Falls keine bestimmte Richtung angesteuert wird, geht der Ball an den nächststehenden Mannschaftskollegen, ganz gleich, ob dieser gedeckt oder ungedeckt ist.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Mannschaftsbilds, wenn der Ball ins Aus geschossen wurde.

Vorbereitung

Titelbild

Nach dem SEGA-Logo erscheint das World Cup '93-Titelbild. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn auf dem Bildschirm die Aufforderung "PRESS START" erscheint.

- Pour contrôler la direction du tir, de la passe ou de la mise en jeu.

- Pour contrôler la direction de la tentative de placage.

② Touche 1

- Pour tirer en l'air lorsque le joueur ne bouge pas et pour tirer au ras du sol et avec puissance lorsque le joueur court.
- Pour mettre le ballon en jeu de l'extérieur des limites.

③ Touche 2

- Pour passer le ballon à un équipier indiqué par la touche D. Si vous n'indiquez aucune direction, le ballon va vers l'équipier le plus près, qu'il soit protégé ou non.
- Pour passer à l'écran de formation lorsque le ballon est sorti des limites.

Pour commencer

Ecran-titre

L'écran-titre de la Coupe Mondiale '93 suit l'écran du SEGA Master System. Lorsque vous voyez les mots "Press Start", appuyez sur la touche 1 ou 2 pour continuer.

- Controla la dirección de la pelota al chutarla o sacarla de banda con la mano.
- Controla la dirección del bloqueo tirándose al suelo.

② Botón 1

- Chuta en alto cuando el jugador está fijo de pie. Chuta bajo y duro cuando el jugador está corriendo.
- Saca de banda.

③ Botón 2

- Pasa la pelota a un compañero indicado con el botón D. Si no indica una dirección, la pelota va hacia el compañero más cercano, tanto si está libre como si no.
- Hace que aparezca la pantalla de formación cuando la pelota sale de banda.

Inicio del juego

Pantalla del título

La pantalla del título Campeonato del Mundo '93 aparece a continuación de la pantalla SEGA Master System. Cuando vea las palabras "Press Start", presione el botón 1 o 2 para continuar.

- Controlla la direzione del tiro, passaggi e la rimessa in gioco.
- Controlla la direzione di una scivolata di bloccaggio tentata.

② Tasto 1

- Calcia alto quando il giocatore è fermo e calcia basso e forte quando il giocatore sta correndo.
- Tira dentro il pallone da fuori campo.

③ Tasto 2

- Passa la palla al compagno indicato con il tasto D. Se non indicate una direzione, il pallone va al compagno più vicino, libero o no.
- Richiama lo schermo di formazione quando il pallone va fuori campo.

Per cominciare

Schermo del titolo

Dopo lo schermo di SEGA Master System appare lo schermo del titolo di World Cup '93. Quando vedete le parole "Press Start", premete il tasto 1 o 2 per continuare.

- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att bestämma riktningen på skott, passningar och inkast.
- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att bestämma riktningen på ett glidacklingsförsök.

② Knappen 1

- Tryck på knappen 1 för att skjuta iväg en hög boll från en stillastående spelare, eller för att skjuta lågt och hårt från en springande spelare.
- Tryck på knappen 1 för att göra ett inkast.

③ Knappen 2

- Tryck på knappen 2 för att passa bollen till en medspelare som angivits med hjälp av styrtangenten D. Om ingen riktning angivits, så spelas bollen mot den medspelare som befinner sig närmast, oavsett om spelaren står fri eller inte.
- Tryck på knappen 2 när bollen har hamnat utanför planen för att komma till uppställningsmenyn.

Förberedelser

Rubrikscenen

Efter Segas varumärke visas rubrikscenen för världsmästerskapen i fotboll -93. Tryck på knappen 1 eller 2 när orden PRESS START syns för att fortsätta.

- Bepaalt de richting van het schot, pass of inworp.
- Bepaalt de richting van een sliding.

② Toets 1

- Schopt hoog als de speler stil staat en schop laag en hard als de speler aan het rennen is.
- Gooit een bal in die uit is geweest.

③ Toets 2

- Speelt de bal over naar de speler die je aanwijst met de R-toets. Als je geen speler aanwijst, schiet je de bal naar de dichtstbijzijnde speler van jouw team, of hij nou vrij staat of niet.
- Laat het Formatie scherm zien als de bal uit gaat.

Het Spel Starten

Titelscherm

Na het SEGA Master System scherm zie je het Titelscherm. Druk op Toets 1 of 2 als je de woorden "Press Start" ziet.

Mode Select

The Start/Configuration screen appears next. To begin play right away, select Start by placing the marker next to it and pressing Button 1 or 2. Selecting Configuration allows you to set certain conditions before beginning play.

Configuration

Here you can set the level of difficulty, select names for your players and make other adjustments. Press the D-Button up or down to choose a category, then press left or right to cycle through the available choices.

Difficulty: Choose a Normal or Hard game.

Flicker: In real soccer, the ball is not always visible to every player on the field, nor to all spectators. To simulate this aspect of the real game, select Flicker On. If you want to see the ball at all times, select Off.

Wahl des Spielmodus

Als nächstes erscheint das Start-/Spielmodus-Wahlbild. Falls Sie das Spiel sofort starten möchten, führen Sie den Cursor neben START, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Wählen Sie CONFIGURATION, wenn Sie vor Beginn des Spiels noch verschiedene Spieleinstellungen vornehmen möchten.

Spielmodus-Wahlbild

Auf diesem Bild können Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad wählen, Ihren Spielern Namen zuteilen und andere Einstellungen vornehmen. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten zur Wahl einer Kategorie, und drücken Sie die Taste anschließend nach links oder rechts, um die verschiedenen Einstellungen dieser Kategorie zu durchlaufen.

DIFFICULTY: Wählen Sie unter NORMAL (normal) oder HARD (schwierig) den gewünschten Schwierigkeitsgrad.

FLICKER: Bei echten Fußballspielen ist der Ball nicht ständig für alle Spieler sichtbar, auch nicht für alle Zuschauer. Stellen Sie FLICKER zur Simulation dieses Aspekts eines echten Spiels auf ON bzw. auf OFF, falls Sie den Ball lieber jederzeit sehen möchten.

Sélection de mode

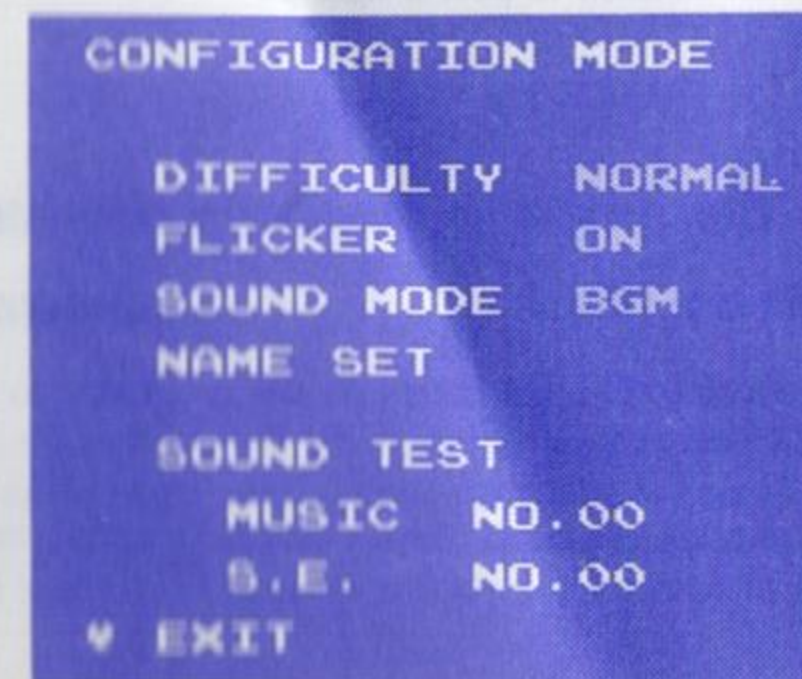
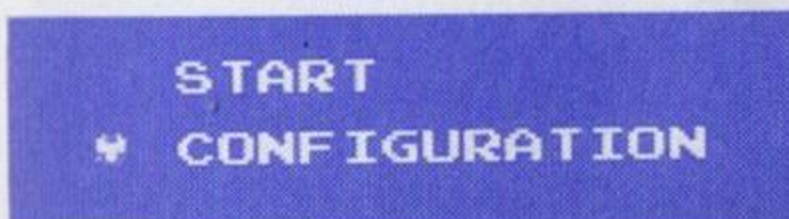
L'écran "Start/Configuration" apparaît ensuite. Pour commencer immédiatement la partie, choisissez Start en plaçant le curseur devant, puis appuyez sur la touche 1 ou 2. Lorsque vous choisissez "Configuration" vous pouvez définir certaines conditions de jeu avant de commencer la partie.

Configuration

Vous pouvez définir ici le niveau de difficulté, choisir des noms pour vos joueurs et effectuer d'autres réglages. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour choisir une catégorie, puis appuyez sur la droite ou la gauche pour passer en revue les différentes possibilités.

Difficulté: Choisir une partie normale ou difficile.

Flicker: Dans la réalité, tous les joueurs et tous les spectateurs ne peuvent pas toujours voir le ballon au cours d'un match de football. Pour simuler cet effet, choisissez "Flicker On". Si vous souhaitez toujours voir le ballon, choisissez "off".



Selección de modo

La pantalla de inicio/configuración aparece a continuación. Para empezar a jugar de inmediato, seleccione inicio poniendo el señalador a continuación de inicio y presionando el botón 1 o el 2. La configuración le permite establecer ciertas condiciones antes de empezar a jugar.

Configuración

Aquí podrá poner el nivel de dificultad, seleccionar los nombres de sus jugadores y hacer otros ajustes. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para elegir una categoría y luego presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para avanzar por los ítems disponibles.

Dificultad: Elija un juego normal o difícil.

Parpadeo: En el fútbol real, la pelota no siempre está a la vista de todos los jugadores del campo, ni a la de todos los espectadores. Para simular este aspecto de un partido real, seleccione el encendido del parpadeo. Si desea ver la pelota en todo momento seleccione el apagado.

Selezione del modo

Appare quindi lo schermo di inizio/configurazione. Per cominciare subito a giocare, selezionate START posizionandovi il cursore e premete il tasto 1 o 2. Se selezionate CONFIGURATION potete stabilire certe condizioni prima di cominciare a giocare.

Configurazione

Qui potete stabilire il livello di difficoltà, selezionare i nomi dei giocatori ed eseguire altre regolazioni. Premete il tasto D in alto o in basso per scegliere una categoria e quindi premetelo a sinistra o a destra per visualizzare ciclicamente le scelte possibili.

DIFFICULTY: Scegliete NORMAL (normale) o HARD (difficile).

FLICKER: Nel vero calcio la palla non è sempre visibile a tutti i giocatori sul campo o agli spettatori. Per simulare questo aspetto del gioco vero, selezionate ON. Se volete vedere sempre la palla, selezionate OFF.

Valmenyn för spel/val av förutsättningar START/CONFIGURATION

Nästa meny som visas är valmenyn för spel/val av förutsättningar START/CONFIGURATION. Placera markören intill ordet START och tryck på knappen 1 eller 2 när du vill börja spela direkt. Välj CONFIGURATION när du först vill ändra vissa förutsättningar på förutsättningsmenyn CONFIGURATION MODE innan spelet sätts igång.

Förutsättningsmenyn CONFIGURATION MODE

Här har du möjlighet att bestämma svårighetsgrad, välja namnen på dina spelare, med mera. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja den förutsättning du vill ändra. Vicka sedan styrtangenten D åt vänster eller höger för att välja bland de olika alternativen.

Svårighetsgrad DIFFICULTY: välj mellan normalsvårt spel NORMAL och svårt spel HARD.

Skynd sikt FLICKER: i verklig fotboll syns inte alltid bollen, vare sig för alla spelarna eller för samtliga åskådare. Välj ON för att göra spelet mer verklighetstroget genom att bollen inte alltid syns. Välj OFF för att alltid kunna se bollen.

Mode Keuze

Daarna verschijnt het Start/Configuratiescherm. Als je direct wilt gaan spelen, moet je voor Start kiezen en op Toets 1 of 2 drukken. Bij "Configuration" kun je een aantal spelinstellingen veranderen voordat je gaat spelen.

Configuratie

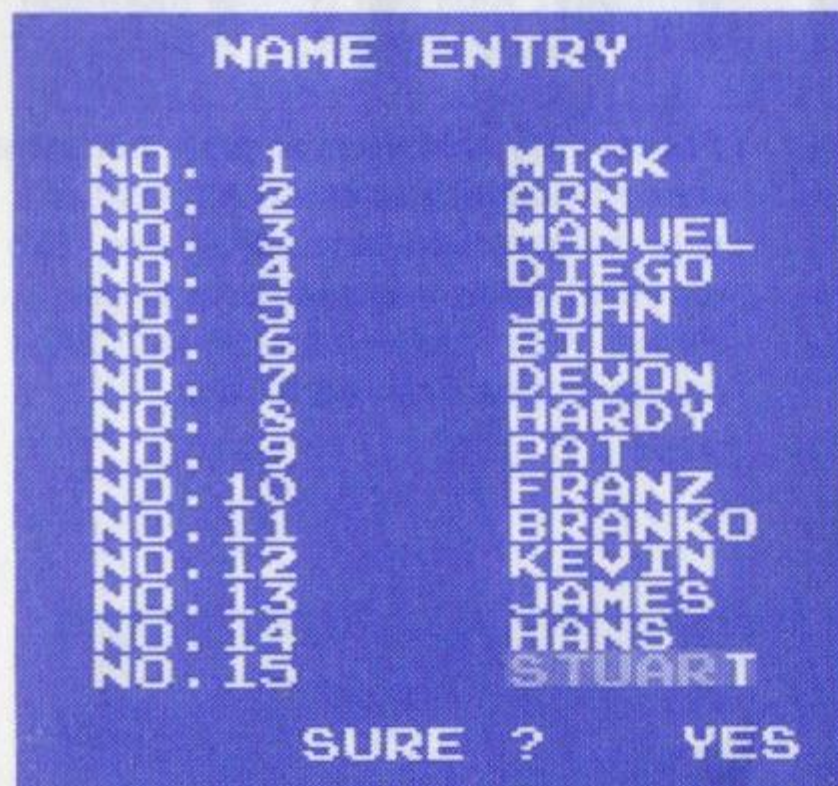
Hier kun je het spellevel kiezen, je spelers namen geven en andere instellingen veranderen. Kies de categorie met omhoog en omlaag op de R-toets en druk op links of rechts om de keuzes te zien.

Difficulty: Kies een Normal (normaal) of Hard (moeilijk) spel.

Flicker: Bij echt voetbal is de bal soms voor sommige spelers op het veld of voor de toeschouwers niet te zien. Om dit effect ne te bootsen moet je bij Flicker voor "On" kiezen. Kies "Off" om de bal de hele tijd te zien.

Sound Mode: As you play, you can hear Background Music (BGM) or Sound Effects (SE), or play with no sound at all (Silent).

Name Set: You can assign a name to each of the fifteen players on your team. First, press Button 1 or 2 to bring up the entry screen. You'll see a marker to the left of "No.1." Press the D-Button to the right and the first character in the line to the right is highlighted. Press the D-Button up or down to reveal the different characters, and stop when the one you want is showing. You can enter up to six characters for each player. When you're done with one name, press the D-Button to the left until the marker is once again to the left of No.1. Press down until it's next to No.2, and repeat the above procedure for remaining players. Press Button 1 or 2 when you've entered all names. If there are no changes to be made, press 1 or 2 again to return to the main screen.



SOUND MODE: Wählen Sie hier, ob Sie mit Hintergrundmusik (BGM), mit Klangeffekten (S.E.) oder ohne jegliche Klangbegleitung (SILENT) spielen möchten.

NAME SET: Sie können jedem der fünfzehn Spieler Ihrer Mannschaft einen Namen zuteilen. Drücken Sie dazu zuerst die Taste 1 oder 2 zum Abrufen des Nameneintragsbilds. Auf diesem Bild sehen Sie links neben "No. 1" einen Cursor. Wenn Sie die Richtungstaste nach rechts drücken, wird der erste Buchstabe in der Zeile markiert bzw. hell hervorgehoben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben und unten zum Abrufen der verschiedenen Buchstaben, bis der gewünschte Buchstabe erscheint. Für jeden Spieler können bis zu sechs Buchstaben eingetragen werden. Drücken Sie nach beendeter Namenseintragung die Richtungstaste nach links, bis der Cursor wieder links neben "No. 1" steht. Drücken Sie die Richtungstaste dann nach unten, bis der Cursor neben "No. 2" steht, und wiederholen Sie den Vorgang für die restlichen Spieler. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, nachdem Sie alle Namen eingetragen haben. Drücken Sie, wenn keine Korrekturen nötig sind, die Taste 1 oder 2 noch einmal, um wieder zum Hauptbild zurückzukehren.

Mode sonore: Tout en jouant, vous pouvez entendre de la musique de fond (BGM) et des effets sonores (SE), mais vous pouvez aussi jouer sans musique ni effets sonores (Silent).

Liste de noms: Vous pouvez attribuer un nom à chacun des 15 joueurs de votre équipe. Tout d'abord, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour afficher l'écran d'entrée. Vous pouvez voir un curseur à la gauche de "No.1". Appuyez sur la droite de la touche D et le premier caractère de la ligne, à droite, est éclairé. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour révéler différents caractères et vous arrêter sur celui que vous voulez. Vous pouvez entrer un maximum de 6 caractères pour chaque joueur. Lorsque vous avez terminé d'inscrire un nom, appuyez sur la gauche de la touche D jusqu'à ce que le curseur se trouve de nouveau à la gauche du No. 1. Appuyez sur la touche pour qu'il passe au No. 2 et répétez la procédure ci-dessus pour les autres joueurs. Appuyez sur la touche 1 ou 2 lorsque vous avez inscrit tous les noms. Si vous ne voulez faire aucun changement, appuyez encore une fois sur la touche 1 ou 2 pour revenir à l'écran principal.

Modo de sonido: Según juega podrá oír música de fondo (BGM) o efectos de sonido (SE) o podrá jugar sin sonido (en silencio).

Nombres: Usted podrá poner un nombre a cada uno de los quince jugadores de su equipo. Presione primero el botón 1 o 2 para que aparezca la pantalla de introducción. A la izquierda de "No.1" verá un señalador. Presione el botón D hacia la derecha y el primer carácter de la línea de la derecha resalta. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para que aparezcan los diferentes caracteres y deje de presionarlo cuando se muestre el que usted desea. Puede introducirse un máximo de seis caracteres por jugador. Cuando termine con un nombre, presione el botón D hacia la izquierda hasta que el señalador quede de nuevo a la izquierda de No. 1. Presione el botón hacia abajo hasta que el señalador quede a continuación de No. 2 y repita el procedimiento de arriba para los jugadores restantes. Presione el botón 1 o el 2 después de haber introducido todos los nombres. Si no piensa hacer ningún cambio, presione de nuevo 1 o 2 para volver a la pantalla principal.

SOUND MODE: Mentre giocate potete sentire musica di sottofondo (BGM), effetti sonori (SE) o giocare senza alcun suono (SILENT).

NAME SET: Potete assegnare un nome a ciascuno dei quindici giocatori della vostra squadra. Premete prima il tasto 1 o 2 per visualizzare lo schermo NAME ENTRY. Il cursore si trova a sinistra di "NO. 1". Premete il tasto D a destra e il primo carattere della riga a destra viene evidenziato. Premete il tasto D in alto o in basso per far apparire caratteri diversi, fino ad ottenere quello desiderato. Potete immettere fino a sei lettere per ciascun giocatore. Quando avete finito un nome, premete il tasto D a sinistra fino a che il cursore è ancora una volta a sinistra di "NO. 1". Premete il tasto D in basso per portare il cursore di fianco a "NO. 2" e ripetete il procedimento per tutti i giocatori. Premete il tasto 1 o 2 quando avete immesso tutti i nomi. Se non c'è bisogno di cambiare nulla premete di nuovo il tasto 1 o 2 per tornare allo schermo principale.

Ljudval SOUND MODE: Välj BGM för att höra bakgrundsmusik och SE för att lyssna till ljudeffekter under spelets gång. Välj SILENT när inget ljud alls ska höras.

Namnval NAME SET: Du kan namnge samtliga 15 spelare i ditt lag. Tryck först på knappen 1 eller 2 för att komma till valmenyn NAME ENTRY. En markör syns till vänster om spelarnumret 1 NO. 1. Vicka styrtangenten D åt höger för att lysa upp den första bokstaven på raden till höger. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja den bokstav namnet ska börja med. Upp till sex bokstäver kan väljas i varje spelares namn. Vicka styrtangenten D lämpligt antal gånger åt vänster, så att markören ställer sig längst till vänster igen, när det första namnet skrivits klart. Vicka styrtangenten D nedåt, så att markören ställer sig till vänster om spelarnumret 2 NO. 2, och följ sedan de ovanstående anvisningarna för att ge namn åt de övriga spelarna i laget. Tryck på knappen 1 eller 2 när alla namn har skrivits klart. Tryck en gång till på knappen 1 eller 2, om inga ändringar ska göras, för att återvända till förutsättningsmenyn.

Sound Mode: Tijdens het spel kun je Achtergrondmuziek (BGM), Geluidseffecten (SE) of helemaal niets (Silent) horen.

Name Set: Je kunt alle vijftien spelers van jouw team een naam geven. Druk op Toets 1 of 2 om het invoerscherm te zien. De cursor staat naast speler nr. 1. Druk op rechts op de R-toets om de cursor bij de eerste letter van de naam te zetten. Druk dan op omhoog of omlaag om de andere letters te zien en stop als de juiste letter er staat. Elke naam kan uit maximaal zes letters bestaan. Als je klaar bent, moet je op links op de R-toets drukken om de cursor weer bij het nummer 1 te zetten. Druk dan op omlaag om naar speler 2 te gaan en herhaal dezelfde procedure voor de andere spelers. Druk op Toets 1 of 2 als je alle namen ingevoerd hebt. Als je dan niets meer wilt wijzigen, moet je op Toets 1 of 2 drukken om terug te gaan naar het eerste scherm.

Note: Press and hold the D-Button when selecting characters to cycle through faster.

Sound Test: Check out any of the music tracks or sound effects used in the game. Place the marker next to either Music or S.E., then press the D-Button left or right to reveal a number. To hear the sounds, press Button 1 or 2.

Exit: Move the marker here and press Button 1 or 2 when you're ready to start the game. The Title screen reappears.

Game Select

After exiting the Configuration Mode, press Button 1 or 2 twice and the Game Select screen appears. You can enter the World Cup tournament, play an Exhibition match, take on a friend in the Versus mode, or look on as the Computer plays two teams against each other (Watch). Place the marker next to your choice using the D-Button, then press Button 1 or 2 to enter your selection.



Hinweis: Halten Sie bei der Buchstabenwahl die Richtungstaste gedrückt, um die Buchstaben schneller zu durchlaufen.

SOUND TEST: Hören Sie sich die Musikbegleitung und die Klangeffekte des Spiels einmal probeweise an. Führen Sie den Cursor neben "MUSIC" oder "S.E.", und drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts zum Abrufen einer Zahl. Drücken Sie zum Einschalten des Klangs die Taste 1 oder 2.

EXIT: Führen Sie den Cursor auf diese Option, und drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie bereit sind das Spiel zu starten. Anschließend erscheint das Titelbild.

Spielwahlbild

Drücken Sie nach dem Entfernen des Spielmodus-Wahlbilds die Taste 1 oder 2 zweimal zum Abrufen des Spielwahlbilds. Auf diesem Bild können Sie wählen, ob Sie an der Weltmeisterschaft (WORLD CUP) teilnehmen, ein Schauspiel (EXHIBITION) starten, im Wettkampfmodus (VERSUS) gegen einen Freund spielen oder einfach nur Zusehen (WATCH) möchten, während der Computer zwei Mannschaften gegeneinander ausspielt. Führen Sie den Cursor mit der Richtungstaste neben die gewünschte Option, und drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2 zum Abrufen der gewählten Spieloption.

Remarque: Pour aller plus vite, appuyez et tenez enfoncée la touche D lorsque vous choisissez des caractères.

Essai sonore: Ecoutez tous les morceaux de musique ou les effets sonores reproduits pendant la partie. Placez le curseur à côté de "Music" ou "S.E.", puis appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D pour révéler un numéro. Pour entendre les sons, appuyez sur la touche 1 ou 2.

Sortie: Placez le curseur à cet endroit, puis appuyez sur la touche 1 ou 2 lorsque vous êtes prêt pour la partie. L'écran-titre réapparaît.

Sélection de jeu

Après être sorti du mode "Configuration", appuyez deux fois sur la touche 1 ou 2. L'écran de sélection de partie apparaît. Vous pouvez maintenant participer au tournoi de la Coupe Mondiale, jouer un match d'essai, jouer avec un ami dans le mode "Versus" ou observer l'ordinateur qui dirige les équipes adverses (Watch). Placez le curseur à côté de votre choix à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 1 ou 2 pour valider votre choix.

Nota: Mantenga presionado el botón D para avanzar más rápidamente cuando seleccione caracteres.

Prueba de sonido: Compruebe cualquiera de las pistas musicales o efectos de sonido empleados en el juego. Ponga el señalador a continuación de Music o S.E. y luego presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para que aparezca un número. Para escuchar sonidos presione el botón 1 o el 2.

Abandono: Mueva el señalador hasta aquí y presione el botón 1 o el 2 cuando esté listo para empezar el juego. La pantalla del título aparece.

Selección de juego

Después de abandonar el modo de configuración, presione dos veces el botón 1 o el 2 y a continuación aparecerá la pantalla de selección de juego. Ahora podrá participar en el Campeonato del Mundo, jugar un partido de exhibición, jugar un partido amistoso contra un amigo o ver como la computadora hace que se enfrenten dos equipos (observación). Ponga el señalador a continuación de su elección empleando para ello el botón D, y luego presione el botón 1 o el 2 para establecer la selección.

Nota: Tenete premuto il tasto D quando sceglierete i caratteri per farli scorrere più velocemente.

SOUND TEST: Potete ascoltare le musiche e gli effetti speciali usati nel gioco. Portate il cursore di fianco a MUSIC (musica) o S.E. (effetti speciali) quindi premete il tasto D a sinistra o a destra per far apparire un numero. Per sentire i suoni premete il tasto 1 o 2.

EXIT: Spostate qui il cursore e premete il tasto 1 o 2 quando siete pronti a cominciare il gioco. Riappare lo schermo del titolo.

Selezione del gioco

Dopo essere usciti dal modo di configurazione, premete il tasto 1 o 2 due volte e appare lo schermo di selezione del gioco. Potete partecipare al campionato mondiale (WORLD CUP), fare una partita amichevole (EXHIBITION), battervi con un amico (VERSUS) o guardare mentre il computer fa competere due squadre (WATCH). Collocate il cursore vicino alla vostra scelta usando il tasto D e premete il tasto 1 o 2 per confermarla.

OBS! Håll styrtangenten D intryckt för att bokstäverna ska ändras snabbare vid val av bokstav.

Ljudtest SOUND TEST: lyssna till den musik och de ljudeffekter som förekommer i spelet. Placera markören intill MUSIC när du vill lyssna till musiken, och intill S.E. när du vill lyssna till ljudeffekterna. Vicka därefter styrtangenten D åt vänster eller höger för att välja ett nummer, och tryck på knappen 1 eller 2 för att ljudet ska spelas upp.

Lämna menyn EXIT: flytta markören till EXIT och tryck på knappen 1 eller 2 när du är klar för spelstart. Nu visas rubrikscenen igen.

Val av spelsätt

Tryck två gånger på knappen 1 eller 2, efter att ha lämnat förutsättningsmenyn CONFIGURATION MODE, för att komma till menyn för val av spelsätt. Här kan du välja mellan att spela VM-turneringen WORLD CUP, en uppvisningsmatch EXHIBITION, en vänskapsmatch mot en kamrat VERSUS eller att se på när datorn låter två lag mötas WATCH. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att placera markören intill det val du vill göra, och tryck på knappen 1 eller 2 för att mata in ditt val.

Let op: Houd de R-toets ingedrukt als je sneller door de letters wilt gaan.

Sound Test: Beluister hier de muziek en de achtergrondgeluiden van het spel. Zet de cursor naast "Music" of "S.E" en druk op links of rechts op de R-toets om het nummer te veranderen. Druk op Toets 1 of 2 om de geluiden te horen.

Exit: Zet de cursor hier naast en druk op Toets 1 of 2 als je klaar bent om het spel te gaan spelen. Je ziet dan het Titelscherm.

Spel Keuze

Als je klaar bent op het Configuratie scherm, moet je twee keer op Toets 1 of 2 drukken om naar het Spel Keuze scherm te gaan. Je kunt gaan spelen voor de Wereld Cup, een oefenwedstrijd spelen (Exhibition), tegen een vriend spelen in de Versus mode of de computer een wedstrijd laten spelen met twee teams in de Watch mode. Zet de cursor met de R-toets naast je keuze en druk op Toets 1 of 2 om die uit te voeren.

Country Select

Twenty-four nations from around the globe have sent their teams to participate in the competition. Choose any one of them by placing the frame around it with the D-Button, then enter your choice by pressing Button 1 or 2.

Note: In the Watch and Exhibition modes, you select both teams. In the World Cup mode, you choose only your team. Each player selects his/her own team in the Versus mode.

Look Before You Leap...

Watching the Computer play a match will help you to master all the necessary skills. Watch how the ball is moved upfield, the timing for tackles, good locations for shots on goal, and other areas of the game. There's no better teacher!

After selecting two teams, you need to choose a color for their uniforms (see page 22 for details). When you're done, press 1 or 2 to pass through the Results and Game Over screens to return to the Title screen.



Länderwahlbild

Vierundzwanzig Länder aus aller Welt haben Ihre Mannschaften zur Teilnahme an der Fußball-Weltmeisterschaft geschickt. Wählen Sie eine davon aus, indem Sie das Feld (Rahmen) mit der Richtungstaste auf die gewünschte Mannschaft führen und anschließend die Taste 1 oder 2 drücken, um die gewählte Mannschaft abzurufen.

Hinweis: Im Zuschauer- (WATCH) und Schauspielmodus (EXHIBITION) wählen Sie beide Mannschaften; bei der Weltmeisterschaft wählen Sie nur eine Mannschaft. Im Wettkampfmodus (VERSUS) wählt jeder Spieler seine eigene Mannschaft.

Zuschauen, bevor Sie losstürmen...

Um alle notwendigen Fähigkeiten zu meistern, sollten Sie zunächst einmal bei einem computergesteuerten Spiel zusehen. Beobachten Sie genau wie der Ball auf dem Feld vorangetrieben wird, die Angriffe präzise gesteuert werden, die Torschüsse aus idealen Positionen heraus erfolgen usw. Es gibt keinen besseren Lehrer!

Nachdem Sie zwei Mannschaften aufgestellt haben, ist es Zeit, die Farbe ihrer Mannschaftstrikots zu wählen (Einzelheiten hierzu auf Seite 22). Drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2, um das Ergebnis- und Spielendbild zu überspringen und zum Titelbild zurückzukehren.

Sélection des pays

Vingt-quatre nations du monde entier ont envoyé leurs équipes pour participer à la compétition. Choisissez une équipe avec la touche D, en plaçant le cadre sur son nom, puis validez votre choix en appuyant sur la touche 1 ou 2.

Remarque: En modes "Watch" et "Exhibition", vous sélectionnez les deux équipes. En mode "World Cup" vous ne choisissez qu'une équipe tandis qu'en mode "Versus" chaque joueur choisit sa propre équipe.

Jetez un coup d'oeil avant de vous lancer...

Pour améliorer vos aptitudes, regardez l'ordinateur jouer un match. Observez de quelle manière le ballon se déplace sur le terrain, l'exactitude des plaqueurs, les bons emplacements pour tirer un but et les autres zones du terrain. Vous ne trouverez pas de meilleur enseignant!

Après avoir sélectionné les deux équipes, vous devez choisir une couleur de maillots (voir page 22 pour les détails). Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour passer par les écrans de résultats et de fin de partie pour retourner à l'écran-titre.

WORLD CUP VERSUS
EXHIBITION * WATCH

Selección de país

Veinticuatro naciones de todo el mundo han enviado sus equipos para participar en la competición. Elija uno de los equipos poniendo el recuadro a su alrededor mediante el botón D y luego presione el botón 1 o el 2.

Nota: En los modos de observación y exhibición, usted selecciona ambos equipos. En el modo del Campeonato del Mundo, usted sólo elige su equipo. Cuando juegue contra un amigo, cada jugador selecciona su propio equipo.

Mire antes de saltar...

Usted podrá dominar la técnica necesaria observando cómo juega la computadora. Fíjese en el avance de la pelota hacia la meta contraria, en la sincronización de los blocajes y en los lugares más adecuados para chutar a gol. No hay mejor maestro que la computadora.

Después de seleccionar dos equipos, usted tendrá que elegir un color para sus uniformes (consulte la página 23 para obtener detalles). Cuando termine, presione el botón 1 o el 2 para pasar a la pantalla de los resultados o a la pantalla del fin del juego y volver a la pantalla del título.

Selezione della squadra

Ventiquattro nazioni di tutto il mondo hanno inviato le loro squadre per partecipare al campionato. Sceglietene una collocandovi intorno una cornice con il tasto D e confermando la scelta con il tasto 1 o 2.

Nota: Nei modi WATCH e EXHIBITION potete scegliere entrambe le squadre. Nel modo WORLD CUP potete scegliere solo la vostra squadra. Nel modo VERSUS ciascun giocatore sceglie la sua squadra.

Guardate prima di buttarvi...

Vedere una partita giocata dal computer vi aiuterà a capire tutte le tecniche necessarie. Guardate come il pallone viene portato avanti, il tempismo delle scivolate, i posti migliori per tirare in porta e le altre aree del gioco. Non c'è miglior maestro!

Dopo aver scelto due squadre, scegliete un colore per le loro divise (vedere pagina 23 per dettagli). Alla fine premete il tasto 1 o 2 per passare allo schermo dei risultati e di fine gioco e tornare allo schermo del titolo.

Val av länder

Tjugofyra nationer från hela världen har skickat sina respektive fotbollslandslag för att delta i spelet. Välj ut ett av lagen genom att vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta ramen, som syns på skärmen, så att den omringar det lag du vill välja, och tryck på knappen 1 eller 2.

OBS! Efter val av WATCH, där datorn spelar en match, eller uppvisningsmatch EXHIBITION, måste två lag väljas. Efter val av VM-turneringen WORLD CUP väljer du bara ditt eget lag. Efter val av vänskapsmatch VERSUS måste du och din kamrat välja ett lag var.

Se och lär...

Genom att titta på när datorn spelar en match kan du lära dig behärska alla svårigheter i spelet. Lär dig hur bollen förflyttas högre upp på fältet, när man ska tacklas, varifrån det är lämpligt att skjuta mot mål och andra intressanta delar av spelet. Det finns ingen bättre lärare!

Efter val av två lag måste färgerna på lagens dräkter också väljas (läs på sidan 23 om hur det går till). Tryck på knappen 1 eller 2 för att passera resultattavlan och slutmenyn, och återvända till rubrikscenen.

Land Keuze

In deze wedstrijd kunnen vierentwintig teams van over de hele wereld laten zien wat ze kunnen. Kies een land door de box er met de R-toets overheen te zetten en druk dan op Toets 1 of 2 om je keuze te bevestigen.

Let op: Bij de Watch en Exhibition mode kun je beide teams kiezen. Bij de World Cup mode kun je alleen je eigen team kiezen. In de Versus mode kunnen beide spelers hun eigen team kiezen.

Voor je Begint...

Kijk eerst naar een demonstratie wedstrijd die door de computer gespeeld (Watch mode) wordt om te zien hoe je moet spelen. Kijk hoe de bal overgespeeld wordt, hoe je moet tackelen, waar je in het doel moet schieten en andere technieken. De computer is de beste leraar!

Als je de twee teams hebt gekozen, moet je ook de kleuren van de shirts kiezen (zie pagina 23 voor details). Als je klaar bent, moet je op Toets 1 of 2 drukken om via het Resultaten scherm en het Game Over scherm weer naar het Titelscherm te gaan.

Head-to-Head

Challenge a friend in one game only by selecting the Versus mode. You each select a country from the field of twenty-four (you can't select the same country) and press Button 1 or 2. Then you each choose a color for your team's uniforms (you must choose different colors).

The Vs. screen appears next, showing the two teams about to do battle. Press Button 1 or 2 to advance. The next screen allows you to select a formation (see page 24 for details) and finalize your lineup.

Practice Makes Perfect

The Exhibition mode allows you to choose a country and play a test match against any of the other twenty-three nations. Select a team for yourself and one for the Computer, choose uniform colors, set your lineup and formation, and you're ready to play!

Kopf an Kopf

Wählen Sie den Wettkampfmodus (VERSUS), und spielen Sie versuchsweise gegen einen Freund. Wählen Sie hierzu unter den vierundzwanzig Nationen ein Land aus (es können nicht beide Spieler das gleiche Land wählen), und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Wählen Sie anschließend die Farbe Ihrer Mannschaftstrikots. (Die Mannschaften müssen unterschiedliche Farben tragen.)

Hiernach erscheint das Wettkampfbild, das die beiden gegeneinander antretenden Mannschaften zeigt. Drücken Sie die Taste 1 oder 2 zum Abrufen des nächsten Bilds. Auf dem folgenden Bild können Sie Ihre Mannschaftsaufstellung und Ihre entgeltliche Spielerverteilung wählen (Einzelheiten hierzu auf Seite 24).

Übung macht den Meister

Im Schpielmodus (EXHIBITION) können Sie ein Land wählen und ein Probespiel gegen eine der übrigen dreiundzwanzig Ländermannschaften spielen. Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft und eine Mannschaft für den Computer, bestimmen Sie sich eine Farbe für Ihre Mannschaftstrikots, stellen Sie Ihre Spieler wie gewünscht auf, und starten Sie das Spiel!

Tête-à-tête

Mesurez-vous à un ami en choisissant le mode "Versus". Chacun sélectionne un pays parmi les vingt-quatre (vous ne pouvez pas choisir le même pays), puis appuyez sur la touche 1 ou 2. Chacun choisit ensuite la couleur des maillots de son équipe (vous devez choisir des couleurs différentes).

L'écran "Versus" apparaît ensuite, indiquant les deux équipes qui doivent s'affronter. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour avancer. L'écran suivant permet de choisir une formation (voir page 24 pour les détails) et de constituer définitivement votre équipe.

C'est en forgeant qu'on devient forgeron

Le mode "Exhibition" vous permet de choisir un pays et de faire une partie d'essai contre une des vingt-quatre nations. Constituez une équipe pour vous-même et une autre pour l'ordinateur, choisissez la couleur des maillots, constituez votre équipe et sa formation. Vous voilà prêt pour la partie.

WORLD CUP
EXHIBITION

▼

VERSUS
WATCH

WORLD CUP
EXHIBITION

▼

VERSUS
WATCH

Frente a frente

Rete a un amigo a un partido solamente seleccionando el modo de jugar contra un amigo. Cada uno de ustedes selecciona un país de entre los veinticuatro ofrecidos (no pueden seleccionar los dos el mismo país) y presione el botón 1 o el 2. Luego podrá elegir el color de los uniformes de su equipo (deben elegir colores diferentes).

La pantalla del modo de jugar contra un amigo aparece a continuación, mostrando los dos equipos que van a enfrentarse. Presione el botón 1 o el 2 para proseguir. La siguiente pantalla le permite seleccionar una formación (consulte la página 25 para obtener detalles) y terminar su alineación.

La práctica hace la perfección

El modo de exhibición le permite elegir un país y jugar un partido de clasificación contra otra de las veinticuatro naciones. Seleccione un equipo para usted y otro para la computadora, elija el color del uniforme, prepare su alineación y formación y prepárese para jugar.

Testa a testa

Sfirate un amico a una partita selezionando il modo VERSUS. Ciascun giocatore sceglie una squadra tra le ventiquattro a disposizione (non è possibile scegliere la stessa squadra) e preme il tasto 1 o 2. Quindi ciascuno sceglie il colore della divisa della sua squadra (dovete scegliere colori diversi).

Appare quindi lo schermo di competizione, che mostra le due squadre che devono affrontarsi. Premete il tasto 1 o 2 per continuare. Lo schermo successivo vi consente di scegliere la formazione (vedete pagina 25 per dettagli) e di finalizzare le vostre scelte.

Fate pratica per diventare perfetti

Il modo EXHIBITION vi consente di scegliere una squadra e giocare una partita amichevole contro una delle altre ventitre squadre. Scegliete una squadra per voi e una per il computer, il colore delle divise, la composizione e la formazione e siete pronti a giocare!

Öga mot öga

Välj vänskapsmatch VERSUS när du vill utmana en kamrat i en match. Välj var sitt land bland de 24 länderna (ni kan inte välja samma land) och tryck på knappen 1 eller 2. Välj sedan färgen på respektive lands lagdräkter (ni måste välja olika färger).

Efter detta visas vilka två lag som ska mötas. Tryck på knappen 1 eller 2 för att gå vidare. Nu visas en meny där ni kan välja vilka spelare som ska spela och bestämma lagens uppställningar (läs vidare på sidan 25).

Övning ger färdighet

Efter val av uppvisningsmatch EXHIBITION är det möjligt att välja ett land och spela mot något av de andra 23 nationerna. Välj här ditt eget lag och det lag du vill möta, d.v.s. datorns lag. Välj sedan färgerna på lagens dräkter, bestäm ditt lags uppställning och välj vilka av dina spelare som ska vara med. Sätt igång att spela!

Eén-tegen-Eén

Daag een vriend uit voor een wedstrijd in de Versus mode. Je kunt beide één van de vierentwintig landen kiezen (maar niet beide hetzelfde land) en dan moet je op Toets 1 of 2 drukken. Kies daarna allebei een kleur voor je team (je moet verschillende kleuren kiezen).

Dan verschijnt het Vs scherm, met daarop beide teams die het tegen elkaar op gaan nemen. Druk op Toets 1 of 2 om door te gaan. Op het volgende scherm kun je een formatie (zie pagina 25 voor details kiezen en je opstelling afmaken).

Oefening Baart Kunst

In de Exhibition mode kun je een land kiezen en tegen één van de andere vierentwintig landen spelen. Kies jouw team en dat van de computer, kies de kleuren, kies je opstelling en formatie en maak je klaar om te spelen!

The World Cup

The twenty-four nations participating begin this mode with a round of qualifying matches. The teams are divided into six groups of four teams each. The teams in each group play against each other, with the top sixteen teams with the highest point totals going on to the final tournament. You get two points for a win, one point for a draw and nothing when you lose. Get as many points as you can to insure a berth in the single elimination round! If you come up against an opponent during qualifying that you know is particularly weak, score as many goals as possible against them. Pile up Expoints early to strengthen your squad for the tougher battles to follow!

Selection Screens

Uniform Color

Choose one of eight colors for your team. Press the D-Button up or down to place the marker next to the desired color, and enter by pressing Button 1 or 2. In the Versus mode, each player selects the color for their team. In the World Cup mode, the color you select at the beginning of qualifying stays the same as long as you stay alive in the tournament.

WORLD CUP
EXHIBITION

VERSUS
MATCH

Der Welpokal

Im Weltmeisterschaftsmodus (WORLD CUP) spielen die vierundzwanzig teilnehmenden Mannschaften zunächst einige Ausscheidungsspiele. Die Spieler sind in sechs Gruppen zu jeweils vier Mannschaften aufgeteilt. Die Mannschaften jeder Gruppe spielen gegeneinander, wovon die sechzehn besten Mannschaften mit den höchsten Punkteergebnissen in die Endausscheidung aufrücken. Sie erhalten zwei Punkte für jeden Sieg und keine Punkte, wenn Sie verlieren. Holen Sie sich so viele Punkte wie möglich, um ins Endspiel zu gelangen! Falls Sie bei den Ausscheidungsspielen gegen eine nicht besonders starke Mannschaft antreten, sollten Sie versuchen, so viele Tore wie möglich zu schießen. Hierdurch können Sie schon frühzeitig Ausscheidungspunkte sammeln und Ihrer Mannschaft eine starke Position in den kommenden Spielfeldschlachten sichern!

Wahlbilder

Trikotfarbe

Wählen Sie eine der acht Farben für Ihre Mannschaft. Führen Sie den Cursor neben die gewünschte Farbe, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drücken, und rufen Sie die gewählte Farbe durch Drücken der Taste 1 oder 2 ab. Im Wettkampfmodus wählt jeder Spieler eine Farbe für seine Mannschaft. Im Weltmeisterschaftsmodus behält Ihre Mannschaft die einmal gewählte Trikotfarbe während der gesamten Teilnahme an der Weltmeisterschaft.

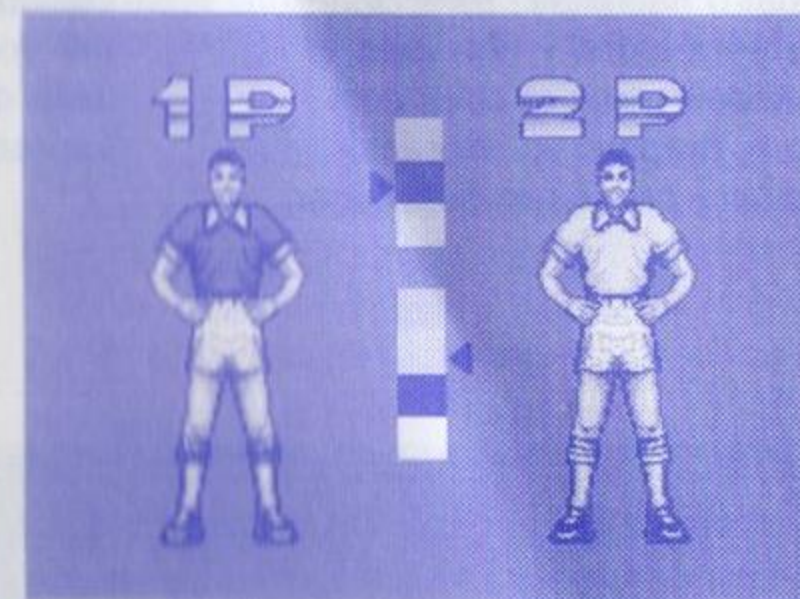
La Coupe Mondiale

Les vingt-quatre nations participantes commencent avec une série de matches de qualification. Les équipes sont divisées en six groupes de quatre équipes chacun. Les équipes de chaque groupe jouent les unes contre les autres avec les seize équipes ayant atteint les meilleurs scores pour le tournoi final. Vous gagnez deux points lorsque vous êtes vainqueur, un point lorsque vous retirez et rien du tout lorsque vous perdez. Essayez d'obtenir le plus de points possible pour vous garantir une victoire dans la série des matches éliminatoires! Si vous devez affronter, pendant la qualification, un adversaire que vous savez particulièrement faible, essayez de tirer le plus de buts possible. Augmentez immédiatement vos points pour renforcer votre équipe, car les combats suivants seront féroces!

Ecrans de sélection

Couleur des maillots

Choisissez une des huit couleurs de maillot pour votre équipe. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour placer le curseur à côté de la couleur souhaitée, puis validez votre choix en appuyant sur la touche 1 ou 2. En mode "Versus", chaque joueur choisit la couleur de son équipe. En mode "World Cup", la couleur que vous choisissez en début de qualification reste la même pendant tout le tournoi.



El Campeonato del Mundo

Las veinticuatro naciones participantes empiezan este modo con una ronda de partidos de clasificación. Los equipos están divididos en seis grupos de cuatro equipos cada uno. Los equipos de cada grupo juegan entre sí y los dieciséis primeros pasan al torneo final. Un partido ganado supone dos puntos, uno empatado un punto y uno perdido nada. Obtenga tantos puntos como sea posible para asegurarse una plaza en la ronda de eliminación siguiente. Si se enfrenta a un oponente particularmente débil, marque tantos goles como sea posible. Acumule puntos extra para reforzar su equipo para los partidos que se avecinan.

Pantallas de selección

Color de uniforme

Elija uno de ocho colores para su equipo. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para poner el señalador a continuación del color deseado y luego presione el botón 1 o el 2. En el modo de jugar contra un amigo, cada jugador selecciona el color para su equipo. En el modo del Campeonato del Mundo, el color que usted selecciona al comienzo de los partidos de clasificación sigue siendo el suyo hasta que le eliminen o llegue a la final.

Il campionato mondiale

Le ventiquattro squadre partecipanti iniziano questo campionato con un round di partite di qualificazione. Le squadre sono divise in sei gruppi di quattro squadre ciascuno. Le squadre di ogni gruppo giocano tra di loro e le sedici squadre con i punteggi migliori giocheranno nel campionato. Ottenete due punti per una vittoria, un punto per un pareggio e niente per una sconfitta. Ottenete più punti che potete per essere sicuri di assicurarvi un posto nel campionato. Se vi battete contro una squadra che sapete essere debole, fate più goal che potete. Accumulate punti extra sin dal principio per rafforzare la vostra squadra per le dure battaglie a venire!

Schermi di selezione

Colore divisa

Scegliete uno tra otto colori per la vostra squadra. Premete il tasto D in alto in basso per collocare il cursore di fianco al colore desiderato e scegliete premendo il tasto 1 o 2. Nel modo VERSUS, ciascun giocatore sceglie il colore per la sua squadra. Nel modo campionato mondiale, il colore che scegliete all'inizio delle qualificazioni rimane lo stesso per tutto il tempo che riuscite a rimanere in competizione.

Världsmästerskapen

Världsmästerskapen börjar med att de 24 deltagande nationerna spelar en kvalificeringsomgång. Lagen delas först in i sex grupper med fyra lag i varje grupp. Lagen inom varje grupp möter varandra, och de 16 lag som sedan har flest poäng går vidare till finalspel. Lagen får två poäng för seger, ett poäng för oavgjort och inget poäng för förlust. Samla så många poäng som möjligt för att garantera en plats i utslagsomgången! Gör så många mål du kan när du möter ett lag, som du vet är särskilt svagt, i kvalificeringsomgången. Plocka meritpoäng tidigt för att kunna stärka din spelartrupp inför de svårare matcher som kommer senare!

Valmenyer

Färg på dräkterna

Välj en av åtta färger som din lagfärg. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att placera markören intill den färg du vill välja. Tryck på knappen 1 eller 2 för att mata in ditt val. Efter val av vänskapsmatch VERSUS väljer båda var sin respektive lagfärg. Den färg du väljer innan kvalificeringsomgången för spel i VM-turneringen, är den färg ditt lag kommer att behålla så länge du lyckas hålla dig kvar i turneringen.

De Wereld Cup

De vierentwintig teams in deze mode spelen eerst kwalificatie wedstrijden. De team worden verdeeld over zes poelen met elk vier teams. Alle vier de teams in een poel spelen tegen elkaar en de beste zestien teams gaan door naar de finales. Je krijgt twee punten als je wint, één punt als je gelijk speelt en nul punten als je verliest. Probeer in elke ronde zoveel mogelijk punten te halen! Als je in een ronde tegenover een zwakke tegenstander komt te staan, moet je proberen zoveel mogelijk doelpunten te scoren. Verzamel zo snel mogelijk Expoints om je team te trainen voor de moeilijkere wedstrijden!

Keuze Schermen

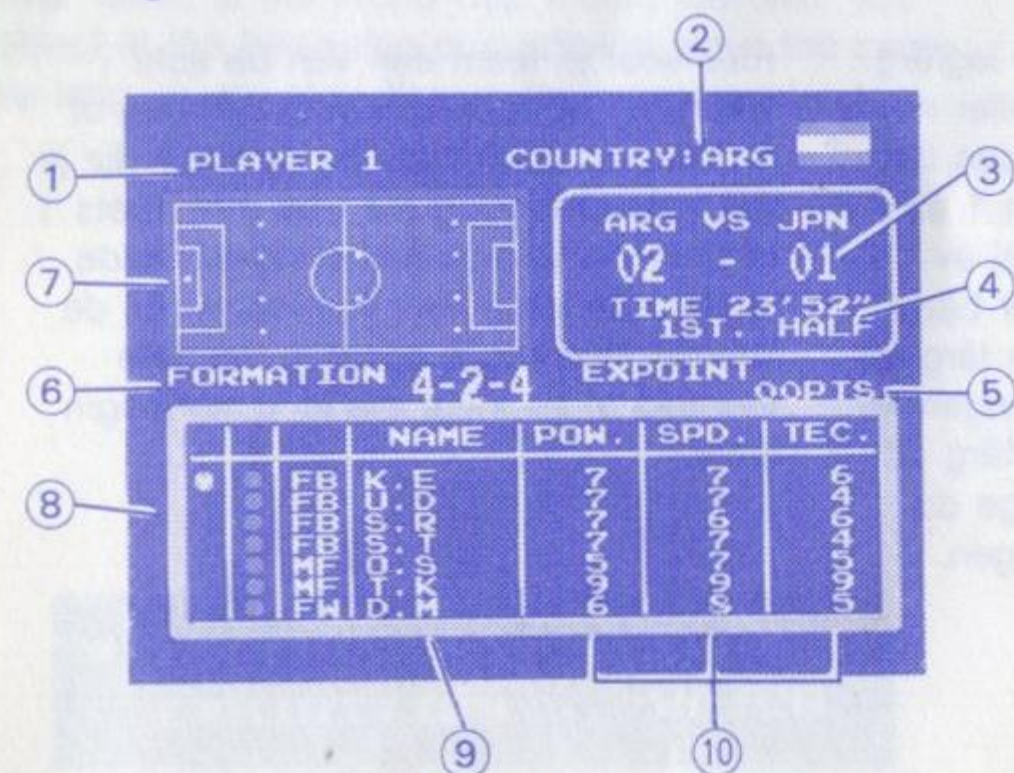
Shirt Kleur

Kies voor je team één van de acht kleuren. Zet de cursor met omhoog of omlaag op de R-toets bij de kleur die je wilt hebben en leg die vast met Toets 1 of 2. In de Versus mode kiezen beide spelers de kleur voor hun team. Bij de Wereld Cup mode speel je het hele toernooi in de kleur die je in het begin kiest.

Formation Screen

This screen appears before every game, and can also be called up during play by pressing Button 2 (only when the ball has gone out of bounds). Press Button 2 when you're done to call up the Exit window. Then press Button 1 to return to the field.

- ① Indicates whose roster is showing.
- ② Flag and initials of country.
- ③ Score of game in progress.
- ④ Time left until halftime/end of game.
- ⑤ In the World Cup mode, Expoints are awarded based on the goal difference between your team and the opponent (two per goal). If you win a game 4-2 you receive four Expoints. The losing team receives no points.
- ⑥ Choose from 4-4-2, 3 Back, 4-2-4 and 4-3-3. The first number indicates the number of Fullbacks (players who play closest to their own goal) in the formation. The second number is the total of Mid-Forwards, and the final number shows the number of Forwards.
- ⑦ Each formation is displayed on this small field diagram.



Mannschaftsaufstellung

Dieses Bild erscheint vor Beginn jedes Spiels und kann durch Drücken der Taste 2 auch während des Spiels abgerufen werden (nur wenn der Ball im Aus ist). Drücken nach der Überprüfung dieses Bilds die Taste 2 zum Abrufen des EXIT-Felds und anschließend die Taste 1, um zum Spielfeld zurückzukehren.

- ① Gibt an, wessen Mannschaftsaufstellung das Bild zeigt.
- ② Flagge und Anfangsbuchstaben des Landes.
- ③ Gegenwärtiger Punktestand des laufenden Spiels.
- ④ Restspielzeit bis zum Ende der ersten Hälfte bzw. bis zum Ende des Spiels.
- ⑤ Im Weltmeisterschaftsmodus erhält die siegreiche Mannschaft Ausscheidungspunkte, je nach dem Unterschied in der Anzahl der geschossenen Tore (zwei für jedes Tor). Wenn Sie z.B. ein Spiel 4:2 gewinnen, erhalten Sie vier Ausscheidungspunkte. Die Verlierermannschaft erhält keine Punkte.
- ⑥ Wählen Sie unter 4-4-2, 3 Verteidiger, 4-2-4 und 4-3-3 die gewünschte Mannschaftszusammenstellung. Die erste Ziffer ist die Anzahl der Rückverteidiger (Spieler, die dicht vor ihrem Tor spielen) in der Mannschaftsaufstellung. Die zweite Ziffer ist die Anzahl der Mittelstürmer, und die dritte Ziffer die Anzahl der Stürmer.
- ⑦ Jede Aufstellung wird auf einem kleinen Spielfeldbild dargestellt.

Ecran de formation

Cet écran apparaît avant chaque partie et peut aussi apparaître si vous appuyez sur la touche 2 (seulement lorsque le ballon est sorti des limites). Quand vous êtes prêt, appuyez sur la touche 2 pour faire apparaître la fenêtre de sortie. Appuyez ensuite sur la touche 1 pour revenir sur le terrain.

- ① Indique quelle équipe est constituée.
- ② Drapeau et initiales du pays.
- ③ Score de la partie en cours.
- ④ Temps restant jusqu'à la mi-temps/fin de partie.
- ⑤ En mode "Coupe Mondiale", des points extraordinaires sont accordés en fonction de la différence de buts entre votre équipe et l'équipe adverse (deux par but). Si vous gagnez une partie par 4-2 vous recevez quatre points extraordinaires. L'équipe perdante ne reçoit aucun point.
- ⑥ Choisissez entre 4-4-2, 3 arrières, 4-2-4 et 4-3-3. Le premier nombre indique le nombre d'arrières (joueurs le plus près de leur propre gardien de but) dans la formation. Le second nombre représente le total des demis et le dernier nombre indique le nombre d'avants.
- ⑦ Chaque formation est affichée sur cette petite illustration du terrain.

Pantalla de formación

Esta pantalla aparece antes de cada juego, y puede aparecer también durante el juego presionando el botón 2 (sólo cuando la pelota haya salido de banda). Presione el botón 2 cuando termine para que aparezca la ventanilla de abandono. Luego presione el botón 1 para volver al campo.

- ① Indica a quién pertenece la lista de jugadores que está mostrándose.
- ② Bandera e iniciales de su país.
- ③ Tantos del partido que está celebrándose.
- ④ Tiempo que queda hasta que termine el primer tiempo/final del partido.
- ⑤ En el modo de Campeonato del Mundo, se otorgan puntos extra en base a la diferencia de goles entre su equipo y el equipo contrario (dos por gol). Si gana una partido 4-2 recibe cuatro puntos extra. El equipo que pierde no recibe ningún punto extra.
- ⑥ Elija 4-4-2, 3 Back, 4-2-4 y 4-3-3. El primer número indica el número de defensas, el segundo indica el número de medios y el tercero indica el número de delanteros.
- ⑦ Cada formación se visualiza en este pequeño diagrama del campo.

Schermo di formazione

Questo schermo appare prima di ciascun gioco e può essere richiamato durante il gioco premendo il tasto 2 (solo quando il pallone è finito fuori campo). Premete il tasto 2 quando avete finito per far apparire il riquadro EXIT. Premete quindi il tasto 1 per tornare al campo.

- ① Indica di quale squadra è la formazione.
- ② Bandiera e iniziali del paese.
- ③ Punteggio della partita in corso.
- ④ Tempo rimanente fino all'intervallo/fine del gioco.
- ⑤ Nel modo WORLD CUP, ricevete punti extra (EXPOINTS) in base alla differenza goal tra la vostra squadra e quella avversaria (due punti per goal). Se vincete una partita 4-2 ottenete quattro punti extra. La squadra perdente non riceve punti.
- ⑥ Scegliete tra 4-4-2, 3 BACK, 4-2-4 e 4-3-3. Il primo numero indica i difensori (FB) (i giocatori più vicini alla loro porta) della formazione. Il secondo numero indica i centrocampisti (MF) e il terzo numero i centravanti (FW).
- ⑦ Ciascuna formazione viene visualizzata su questo piccolo diagramma.

Uppställningsmenyn

Denna meny visas före varje match, och kan även tas fram under spelets gång genom att trycka på knappen 2 (gäller bara när bollen hamnat utanför planen). Tryck på knappen 2 för att få fram utgångsfönstret, och sedan på knappen 1 när du är färdig att återvända till spelet.

- ① Vems lag som visas PLAYER 1/2.
- ② Landets COUNTRY flagga och förkortning.
- ③ Ställningen i matchen.
- ④ Tid som återstår till halvtidspaus/matchslut TIME.
- ⑤ Under VM-spel: meritpoäng EXPOINT, som ges efter det antal mål ditt lag gjort i förhållande till motståndarlaget (två poäng per mål). Om du t. ex. vinner en match med 4-2, så får du fyra meritpoäng. Det lag som förlorar får inga poäng.
- ⑥ Uppställning FORMATION: välj mellan uppställningarna 4-4-2, tre försvarsspelare, 4-2-4 och 4-3-3. Den första siffran anger antalet försvarsspelare (de spelare som spelar närmast det egna målet) i uppställningen. Den andra siffran anger antalet mittfältsspelare och den tredje siffran antalet anfallsspelare.
- ⑦ Spelplansskiss: här visas de olika uppställningarna.

Formatie Schermen

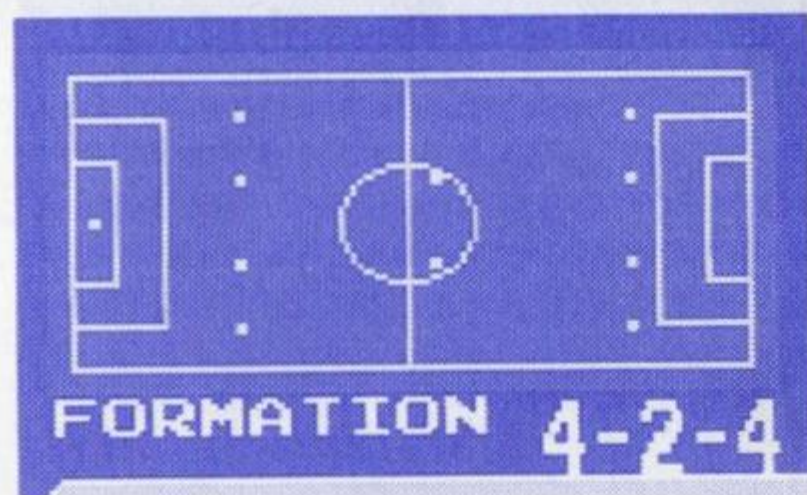
Dit scherm zie je aan het begin van elk spel en je kunt het ook tijdens het spel zien door op Toets 2 te drukken (alleen als de bal uit is gegaan). Druk weer op Toets 2 om het Exit scherm te zien. Druk daarna op Toets 1 om terug te gaan naar het veld.

- ① Geeft aan wiens scherm dit is.
- ② Vlag en initialen van het land.
- ③ Score op dat moment.
- ④ Overgebleven tijd tot rust/einde van de wedstrijd.
- ⑤ Bij de Wereld Cup staan hier de Expoints, die gebaseerd zijn op het winstsaldo tussen beide teams (twee per goal). Als je met 4-2 wint, krijgt je vier Expoints. De verliezer krijgt geen punten.
- ⑥ Kies uit 4-4-2, 3-Back, 4-2-4 en 4-3-3. Het eerste nummer betreft het aantal verdedigers (spelers het dichtst bij het eigen doel) in de formatie. Het tweede nummer betreft het aantal middenvelders en het derde nummer geeft het aantal aanvallers aan.
- ⑦ Op dit veld beeld zie je de verschillende formaties.

- ⑧ List of players on your team (total of fifteen).
- ⑨ Selected in the Configuration Mode.
- ⑩ Each player is rated in three categories — Power, Speed and Technique.

Formation: The word "Formation" is highlighted when the screen first appears. To change the formation, press the D-Button left or right. Use the diagram to help you select. The last formation revealed is the one that your team will employ. Press Button 2 to access the team roster.

Substituting: To the left of the first eleven players' names are two letters indicating their position in the selected formation. To make a substitution, place the marker (appears in the far left column) next to a player you want to take out and press Button 1. The position indicator disappears. You must insert one of the four players not currently in the lineup. Move the marker down toward the bottom of the roster, find the player with the most appropriate skill ratings and press Button 1. The position indicator appears next to his name.



- ⑧ Liste der Spieler Ihrer Mannschaft (fünfzehn insgesamt).
- ⑨ Auf dem Spielmodus-Wahlbild gewählte Einstellung.
- ⑩ Jeder Spieler wird in drei Kategorien bewertet: Stärke, Geschwindigkeit und Spieltechnik.

FORMATION: Auf dem kleinen Spielfeldbild leuchtet zunächst "FORMATION". Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, wenn Sie Ihre Spieleraufstellung ändern möchten. Treffen Sie Ihre Wahl mit Hilfe des Diagramms. Die zuletzt gezeigte Aufstellung gilt für das Spiel. Drücken Sie die Taste 2 zum Abrufen der Mannschaftsübersicht.

SUBSTITUTING: Links neben den Namen der ersten elf Spieler ist die Position dieser Spieler durch zwei Buchstaben angegeben. Führen Sie den Cursor (erscheint in der Spalte ganz links) zum Austauschen eines Spielers neben den betreffenden Spieler, und drücken Sie die Taste 1. Hiernach erscheint der Positionsanzeiger auf dem Bild. Der auszutauschende Spieler muß jetzt durch einen der restlichen vier Spieler, die sich nicht unter den aufgestellten Spielern befinden, ersetzt werden. Führen Sie den Cursor zum unteren Rand des Mannschaftsübersichtsbilds, wählen Sie einen geeigneten Ersatzspieler aus, und drücken Sie die Taste 1. Der Positionsanzeiger erscheint neben dem Namen des betreffenden Spielers.

- ⑧ Liste des joueurs de votre équipe (15 en tout).
- ⑨ En mode "Configuration".
- ⑩ Chaque joueur est classé dans les trois catégories: Puissance, vitesse et technique.

Formation: Le mot "Formation" est éclairé lorsque l'écran apparaît. Pour changer de formation, appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D. Servez-vous de l'illustration pour vous aider à choisir. La dernière formation apparaissant est celle de votre équipe. Appuyez sur la touche 2 pour accéder à la liste de l'équipe.

Substitution: A gauche des onze premiers noms de joueurs, deux lettres indiquent leur position dans la sélection choisie. Pour faire une substitution, placez le curseur (apparaissant à l'extrême gauche) à côté du joueur que vous souhaitez sortir, puis appuyez sur la touche 1. Le témoin de position disparaît. Vous devez choisir quatre joueurs qui ne font pas partie de l'équipe actuelle. Déplacez le curseur vers le bas de la liste, trouvez le joueur possédant les aptitudes les plus appropriées, puis appuyez sur la touche 1. Le témoin de position apparaît à côté de son nom.

		NAME	POW.	SPD.	TEC.
●	●●●●	WESTER	●●●●	●●●●	●●●●
	●●●●	STREIBER	●●●●	●●●●	●●●●
	●●●●	D-ROCK	●●●●	●●●●	●●●●
	●●●●	WOLFE	●●●●	●●●●	●●●●

- ⑧ Lista de jugadores de su equipo (quinze en total).
- ⑨ Selecciona el modo de configuración.
- ⑩ Cada jugador recibe una clasificación en tres categorías: potencia, velocidad y técnica.

Formación: La palabra "Formation" resalta cuando aparece la pantalla por primera vez. Para cambiar la formación, presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda. Utilice el diagrama para hacer la selección. La última formación mostrada es la que empleará su equipo. Presione el botón 2 para tener acceso a la lista de equipo.

Substitución: A la izquierda de los primeros once nombres de jugadores se encuentran dos letras que indican su posición en la formación seleccionada. Para hacer una substitución, ponga el señalador (aparece en la columna del extremo izquierdo) a continuación del jugador que desea substituir y presione el botón 1. El indicador de posición desaparece. Usted deberá introducir uno de los cuatro jugadores de reserva. Mueva el señalador hacia abajo, encuentre el jugador más apropiado y luego presione el botón 1. El indicador de posición aparece a continuación de su nombre.

- ⑧ Lista dei giocatori della vostra squadra (quindici in totale).
- ⑨ Selezionato nel modo configurazione.
- ⑩ Ciascun giocatore è valutato in tre categorie: potenza (POW), velocità (SPD) e tecnica (TEC).

Formazione: La parola "FORMATION" è evidenziata quando appare questo schermo. Per cambiare la formazione premete il tasto D a sinistra o a destra. Usate il diagramma per scegliere la formazione. L'ultima formazione visualizzata è quella che la vostra squadra adotterà. Premete il tasto 2 per passare alla lista dei giocatori.

Sostituzioni: A sinistra dei primi undici nomi dei giocatori appaiono due lettere che indicano la loro posizione nella formazione. Per fare una sostituzione collocate il cursore (che appare nella colonna all'estrema sinistra) di fianco al giocatore che volete far uscire e premete il tasto 1. L'indicatore di posizione scompare. Dovete inserire uno dei quattro giocatori di riserva. Spostate il cursore verso il fondo della lista, trovate il giocatore più adatto e premete il tasto 1. L'indicatore di posizione appare di fianco al suo nome.

- ⑧ Spelarlista: lista över spelarna i laget (sammanlagt 15 spelare).
- ⑨ Namn NAME: de namn som valts på förutsättningsmenyn CONFIGURATION MODE.
- ⑩ Spelaregenskaper: här ges ett värde på varje spelares styrka POW., snabbhet SPD. och teknik TEC.

Uppställning FORMATION: ordet FORMATION lyses upp när menyn först visas. Vicka styrtangenten D åt vänster eller höger för att ändra uppställningen. Titta på spelplansskissen för att lättare kunna välja uppställning. Den uppställning som visas sist är den uppställning som ditt lag kommer att spela med. Tryck på knappen 2 för att komma till spelarlistan.

Spelarbyte: de två bokstäver som syns till vänster om var och en av de första elva spelarna på spelarlistan står för vilken position de har i uppställningen (FB = försvarsspelare, MF = mittfältspelare, FW = anfallsspelare). Placera markören, som syns längst till vänster, intill den spelare som du vill byta ut, och tryck på knappen 1. Nu försvinner bokstäverna för spelarens position. Flytta sedan markören nedåt till slutet av spelarlistan för att välja någon av de fyra spelare som inte spelade innan. Välj den spelare som har de mest passande spelaregenskaperna, och tryck på knappen 1. Nu visas bokstäverna för spelarens position intill namnet på denna spelare.

- ⑧ Hier staan de spelers van je team (vijftien totaal).
- ⑨ Gekozen in de Configuratie mode.
- ⑩ Elke speler heeft drie aanduidingen — Kracht (POW.), Snelheid (SPD.) en Techniek (TEC.).

Formatie: Op het eerste scherm is het woord "Formation" verlicht. Druk op links of rechts op de R-toets om de formatie te veranderen. Bekijk de opstelling op het scherm. Je speelt met de formatie die als laatste op het scherm staat. Druk op Toets 2 om bij de spelerslijst te komen.

Wisselen: Aan linkerkant van de elf namen van je spelers staan twee letters die aangeven op welke plaats ze staan. Om een speler te wisselen, moet je de cursor (die helemaal links verschijnt) naast de speler zetten die je eruit wilt halen en dan op Toets 1 drukken. Zijn selectieteken verdwijnt dan. Kies daarna één van de vier spelers die niet gekozen was. Loop langs de spelerslijst om de beste speler te kiezen en druk op Toets 1. Het selectieteken verschijnt dan naast zijn naam.

Distributing Expoints: If you have any Expoints, you can distribute them at this time. When the marker appears in the team roster, place it next to a player whose skills you want to enhance and press the D-Button right. The marker can then be placed next to that player's Power, Speed or Technique rating. To add a point, press Button 1. To Subtract a point you've just assigned, press Button 2 and the Cancel window appears. Press Button 1 to subtract all points distributed so far, or Button 2 to leave things as they are. Once you've added a point to a player's rating, the setting can't be changed until the next game. Continue making adjustments until you're comfortable with your lineup, then press Button 2 to highlight Formation. Press Button 1 and the Exit window appears. If you're sure that you want to move on, press Button 1. Pressing Button 2 allows you to make any last-minute alterations you want.

Press Button 2 to call this screen up when the ball has gone out of bounds, but before it's kicked or thrown back in. At this time you can only make personnel changes. Press Button 2 to call up the Exit window, then follow the instructions on screen.

DISTRIBUTING EXPOINTS: Falls Sie Ausscheidungspunkte gesammelt haben, können Sie diese jetzt verteilen. Führen Sie den Cursor im Mannschaftsübersichtsbild neben den Spieler, dessen Spielfähigkeiten Sie steigern möchten, und drücken Sie die Richtungstaste nach rechts. Hiernach können Sie den Cursor neben den Stärke-, Geschwindigkeits- oder Spieltaktik-Punktwert des betreffenden Spielers führen. Drücken Sie die Taste 1, um dem Wert einen Punkt hinzuzufügen. Drücken Sie die Taste 2, falls Sie einen Punkt, den Sie soeben hinzugefügt haben, wieder abziehen möchten. Hiernach erscheint das Annullierfeld (CANCEL). Drücken Sie jetzt die Taste 1, um den soeben hinzugefügten Punkt wieder abziehen und den ursprünglichen Punktestand beizubehalten. Wenn Sie dem Fähigkeitsgrad eines Spielers erst einmal einen Punkt hinzugefügt haben, kann der Punktwert bis zum nächsten Spiel nicht mehr geändert werden. Verteilen Sie auf diese Weise Ihre Ausscheidungspunkte, bis Sie mit Ihrer Spieleraufstellung zufrieden sind. Drücken Sie anschließend die Taste 2, zum "Formation" zu markieren. Rufen Sie durch Drücken der Taste 1 das EXIT-Feld ab. Drücken Sie jetzt die Taste 1, wenn Sie sicher sind, daß Sie keine weiteren Änderungen wünschen, oder andernfalls die Taste 2, falls Sie in letzter Minute doch noch eine Änderung durchführen möchten.

Drücken Sie die Taste 2 zum Abrufen dieses Bilds sofort nachdem der Ball ins Aus geschossen wurde, d.h. bevor der Ball wieder zurück aufs Spielfeld geschossen oder geworfen wird. In diesem Spielstadium ist nur das Austauschen von Spielern möglich. Rufen Sie durch Drücken der Taste 1 das EXIT-Feld ab, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Distribution de points extraordinaires: Si vous avez des points supplémentaires, c'est le moment de les distribuer. Lorsque le curseur apparaît dans la liste de l'équipe, placez-le à la hauteur du joueur dont vous voulez renforcer des aptitudes, puis appuyez sur la touche D. Le curseur peut ensuite être placé à côté de l'indice de force, rapidité ou technique du joueur. Pour ajouter un point, appuyez sur la touche 1. Pour soustraire un point que vous venez de donner, appuyez sur la touche 2, puis la fenêtre d'annulation apparaît. Appuyez sur la touche 1 pour soustraire tous les points distribués jusqu'à présent, ou sur la touche 2 pour les laisser tels quels. Après avoir ajouté un point à un joueur, le réglage ne peut plus être changé jusqu'à la partie suivante. Continuez les réglages jusqu'à ce que votre équipe soit bien constituée, puis appuyez sur la touche 2 pour éclairer "Formation". Appuyez sur la touche 1 pour faire apparaître la fenêtre de sortie. Si vous êtes sûr de vouloir commencer, appuyez sur la touche 1. Si vous voulez effectuer des changements de dernière minute, appuyez sur la touche 2.

Appuyez sur la touche 2 pour faire apparaître cet écran lorsque le ballon est sorti des limites, mais avant qu'il ne soit envoyé ou un coup de pied tiré. Vous ne pouvez alors changer que les joueurs. Appuyez sur la touche 2 pour faire apparaître la fenêtre de sortie, puis suivez les instructions de l'écran.

Distribución de puntos extra: Si dispone de algún punto extra podrá distribuirlos ahora. Cuando el señalador aparezca en la lista del equipo, póngalo a continuación de un jugador cuya habilidad desea mejorar y luego presione el botón D hacia la derecha. El señalador puede ponerse luego a continuación de la categoría de potencia, velocidad o técnica del jugador. Para añadir un punto, presione el botón 1. Para restar un punto que acaba de ser asignado, presione el botón 2 y aparecerá la ventanilla de cancelación. Presione el botón 1 para restar todos los puntos distribuidos hasta el momento, o el botón 2 para dejar las cosas tal y como están. Una vez añadido un punto a la categoría de un jugador, el ajuste no podrá cambiarse hasta el siguiente partido. Continúe haciendo ajustes hasta que esté conforme con su alineación y luego presione el botón 2 para que resalte la formación. Presione el botón 1 y aparecerá la ventanilla de abandono. Si está seguro de que desea avanzar, presione el botón 1. Presione el botón 2 si desea hacer cambios de última hora.

Presione el botón 2 para que aparezca esta pantalla cuando la pelota haya salido fuera de banda, pero antes de que la pelota vuelva al interior del campo. Ahora, usted sólo podrá hacer cambios de jugadores. Presione el botón 2 para que aparezca la ventanilla de abandono y luego siga las instrucciones de la pantalla.

Distribuzione dei punti extra: Se avete punti extra, potete distribuirli in questa occasione. Quando il cursore è di fianco alla lista giocatori, spostatelo di fianco al giocatore che volete potenziare e premete il tasto D a destra. Potete quindi spostare il cursore di fianco alla valutazione di potenza, velocità o tecnica del giocatore. Per aggiungere un punto, premete il tasto 1. Per sottrarre un punto appena assegnato, premete il tasto 2 e appare il riquadro CANCEL. Premete il tasto 1 per sottrarre tutti i punti assegnati o il tasto 2 per lasciare le cose come stanno. Quando avete aggiunto un punto alla valutazione di un giocatore non potete cambiarla fino alla partita successiva. Continuate a eseguire le regolazioni fino a quando siete soddisfatti della combinazione e quindi premete il tasto 2 in modo da evidenziare FORMATION. Premete il tasto 1 e appare il riquadro EXIT. Se siete sicuri di avere finito, premete il tasto 1. Se premete il tasto 2 potete eseguire altre modifiche come desiderate.

Premete il tasto 2 per richiamare questo schermo quando il pallone va fuori campo, ma prima che sia calciato o tirato dentro. A questo punto potete eseguire solo sostituzioni di giocatori. Premete il tasto 2 per far apparire il riquadro EXIT e quindi seguite le istruzioni sullo schermo.

Fördelning av meritpoäng EXPOINT: här har du också chansen att fördela eventuella meritpoäng. Flytta markören på spelarlistan intill den spelare, vilkens egenskaper du vill förbättra, och vicka styrtangenten D åt höger. Det är nu möjligt att placera markören intill någon av de siffror som anger värdena på spelarens styrka POW., snabbhet SPD. eller teknik TEC. Tryck på knappen 1 för att lägga till en poäng till det värde du vill höja. Tryck på knappen 2 när du ångrar dig och vill minska värdet igen. Nu visas makuleringsfönstret. Tryck på knappen 1 för att ta tillbaks samtliga meritpoäng du hittills fördelat, eller på knappen 2 för att lämna det som det är. Det är inte möjligt att ändra värdet på en egenskap hos en spelare, förrän nästa match, efter att du en gång har lagt till en poäng. Tryck på knappen 2 för att lysa upp ordet FORMATION, när du har gjort de byten och ändringar du ville göra på spelarlistan. Tryck på knappen 1 för att få fram utgångsfönstret. Tryck en gång till på knappen 1 för att fortsätta spela. Tryck istället på knappen 2, när du vill ändra något i sista minuten.

Hur uppställningsmenyn fås fram: tryck på knappen 2 när bollen har hamnat utanför spelplanen, men innan den har sparkats eller kastats in igen. Det är bara möjligt att ändra uppställning och ändra förutsättningar hos spelarna på denna meny. Tryck på knappen 2 för att få fram utgångsmenyn, och följ sedan de anvisningar som visas på skärmen.

Verdeling Expoints: Als je Expoints hebt verdient, kun je die aan spelers geven. Zet de cursor naast de speler die je extra punten wilt geven en druk dan op rechts op de R-toets om de cursor naast de categorie (Kracht, Snelheid, Techniek) te zetten die je wilt veranderen. Druk op Toets 1 om een punt toe te voegen. Om een punt eraf te halen, moet je op Toets 2 drukken om het Cancel scherm te zien. Druk op Toets 1 om alle punten die je tot nu toe extra hebt gegeven weer weg te halen of op Toets 2 om niets te veranderen. Als je een speler extra punten hebt gegeven, kun je niets meer veranderen tot het volgende spel. Blijf dingen veranderen tot de beste opstelling op het veld staat en druk dan op Toets 2 om "Formation" weer te verlichten. Druk op Toets 1 om het Exit scherm te zien en druk weer op Toets 1 als je zeker weet dat je verder wilt gaan. Als je op Toets 2 drukt, kun je op het laatste moment nog iets veranderen.

Druk ook op Toets 2 om het scherm te zien als de bal uit is gegaan, maar voordat hij weer uitgetrapt of ingeworpen wordt. Je kunt dan alleen spelers wisselen. Druk op Toets 2 om het Exit scherm te zien en volg de instructies op dat scherm.

The screen also appears automatically at halftime. You can change your formation and make personnel changes just as you did before the match. When you're done, make sure Formation is highlighted, then press Button 1 and follow the instructions on screen.

UACFAAFUTZ1

Während der Halbzeit erscheint dieses Bild automatisch. Sie können Ihre Spieleraufstellung ändern und ungewünschte Spieler austauschen, genau wie vor Beginn des Spiels. Achten Sie anschließend darauf, daß "Formation" auf dem Bild leuchtet, drücken Sie die Taste 1, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

LCFAWJSKST

Cet écran apparaît aussi automatiquement à la mi-temps. Vous pouvez alors changer de formation et de joueurs comme avant le match. Lorsque vous êtes prêt, vérifiez que "Formation" est éclairé, puis appuyez sur la touche 1 et suivez les instructions sur l'écran.

QDAAAATZ

Password

After each victory in the World Cup mode, a password appears. Write this down so you can continue play at a later time (if you lose the next game, you can always go back and have another shot at it).

Once you select the World Cup mode at the Game Select screen, New Game and Password appear. Select Password and press Button 1 or 2. A letter grid appears, with a flashing line underneath the first character. Press the D-Button up or down to cycle through the letters, and stop when the correct one is revealed. Press the D-Button to the right to move the flashing line and select the remaining letters. Press Button 1 or 2. If you make a mistake in entering the password, the word "Wrong" appears at the bottom of the screen. If you don't have any problems, the word "Correct" appears and the game continues.

Kennwort

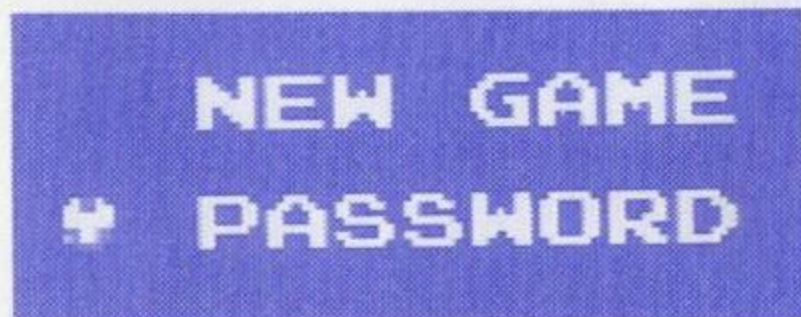
Nach jedem Sieg im Weltmeisterschaftsmodus erscheint ein Kennwort. Notieren Sie dieses Kennwort, so daß Sie, falls gewünscht, zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können. (Wenn Sie das nächste Spiel verlieren, können Sie jederzeit wieder zurückgehen und es noch einmal versuchen.)

Sobald Sie auf dem Spielmodus-Wahlbild den Weltmeisterschaftsmodus gewählt haben, erscheinen die Optionen NEW GAME (Neues Spiel) und PASSWORD (Kennwort). Wählen Sie PASSWORD, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Anschließend erscheint ein Buchstabenfeld mit einem blinkenden Strich unter dem ersten Buchstaben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Buchstaben zu durchlaufen. Geben Sie die Taste frei, wenn der gewünschte Buchstabe erscheint. Wenn Ihnen bei der Eingabe des Kennworts ein Fehler unterläuft, erscheint am unteren Bildschirmrand die Meldung "WRONG" (falsch). Bei korrekter Eintragung des Kennworts erscheint die Meldung "CORRECT" (korrekt), und das Spiel wird fortgesetzt.

Mot de passe

Après chaque victoire en mode "World Cup", un mot de passe apparaît. Inscrivez-le pour continuer plus tard une partie (si vous perdez le match suivant, vous pouvez toujours revenir en arrière à ce point pour continuer la partie).

Après avoir choisi le mode "World Cup" sur l'écran de sélection de partie, "New Game" (nouvelle partie) ou "Password" (mot de passe) apparaissent. Choisissez le mot de passe et appuyez sur la touche 1 ou 2. Une grille de lettres apparaît, avec un trait clignotant sous le premier caractère. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour choisir une lettre et arrêtez-vous sur la lettre souhaitée. Appuyez sur la droite de la touche D pour déplacer le trait clignotant et choisir les lettres restantes. Appuyez ensuite sur la touche 1 ou 2. Si vous faites une faute en entrant le mot de passe, le mot "Wrong" (faux) apparaît en bas de l'écran. Si tout est bon, le mot "Correct" apparaît et la partie continue.



La pantalla aparece también automáticamente durante el descanso. Usted podrá cambiar su formación y jugadores del equipo como lo hizo antes de empezar el partido. Cuando termine, asegúrese de que resalte la formación, luego presione el botón 1 y siga las instrucciones de la pantalla.

Contraseña

Después de cada victoria en el modo del Campeonato del Mundo aparece una contraseña. Anótela para poder continuar el juego más adelante (si pierde el siguiente partido, siempre tendrá otra oportunidad).

Una vez seleccionado el modo de Campeonato del Mundo en la pantalla de selección de juego aparece el nuevo juego y la contraseña. Seleccione la contraseña y presione el botón 1 o el 2. Aparece un cuadrulado de letras, con una línea destellante debajo del primer carácter. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar por las letras y deje de presionarlo cuando aparezca la letra correcta. Presione el botón D hacia la derecha para mover la línea destellante y seleccionar las letras restantes. Presione el botón 1 o el 2. Si se equivoca al introducir la contraseña, la palabra "Wrong" aparece en la parte inferior de la pantalla. Si no tiene ningún problema aparece la palabra "Correct" y el juego continúa.

Questo schermo appare automaticamente anche durante l'intervallo. Potete cambiare la formazione e sostituire i giocatori come prima della partita. Quando avete finito, controllate che sia evidenziato FORMATION, quindi premete il tasto 1 e seguite le istruzioni sullo schermo.

Parola d'ordine

Dopo ogni vittoria nel modo WORLD CUP appare una parola d'ordine. Scrivetela per non dimenticarla in modo da poter continuare a giocare un'altra volta (se perdetevi la partita successiva potete sempre tornare indietro e riprovarci).

Quando scegliete il modo WORLD CUP nello schermo di selezione gioco, appare la scelta tra NEW GAME e PASSWORD. Scegliete PASSWORD e premete il tasto 1 o 2. Appare una serie di trattini, con un cursore lampeggiante sotto il primo. Premete il tasto D in alto o in basso per far scorrere le lettere e fermatevi quando appare la lettera giusta. Premete il tasto D a destra per spostare il cursore lampeggiante e selezionate le altre lettere. Premete il tasto 1 o 2. Se avete fatto un'errore nell'immissione della parola d'ordine, appare la parola "WRONG" in fondo allo schermo. Se tutto è giusto, appare "CORRECT" e il gioco continua.

Uppställningsmenyn visas också automatiskt under halvtidspausen. Då är det möjligt att, liksom före matchen, ändra uppställning och göra ändringar på spelarlistan. Se till att FORMATION är upplyst, när du vill lämna menyn. Tryck på knappen 1, och följ därefter anvisningarna som visas på skärmen.

Lösenord PASSWORD

Ett lösenord PASSWORD visas efter varje segermatch i VM-turneringen. Notera lösenordet för att kunna fortsätta spelet vid ett senare tillfälle (du kan alltid spela om nästa match, ifall du förlorar den).

Efter val av VM-turneringen WORLD CUP på menyn för val av spelsätt, visas först en meny för val av nytt spel NEW GAME eller lösenordsmenyn PASSWORD. Välj PASSWORD och tryck på knappen 1 eller 2. Nu visas ett antal rutor, där lösenordet ska skrivas. Ett streck blinkar under rutan för den första bokstaven. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja bokstav. Vicka sedan styrtangenten D åt höger för att flytta det blinkande strecket och välja de övriga bokstäverna. Tryck på knappen 1 eller 2. Ordet WRONG (fel) syns längst ner på skärmen om lösenordet är felskrivet. Om lösenordet är riktigt visas ordet CORRECT (riktigt), och spelet fortsätter.

Tijdens de rust verschijnt dit scherm automatisch. Je kunt dan, net zoals voor de wedstrijd, de formatie en de spelers wisselen. Als je klaar bent, moet je "Formations" verlichten, weer op Toets 1 drukken en de instructies op het scherm volgen.

Paswoorden

Na elke winst in de Wereld Cup mode, zie je een paswoord, Schrijf dit op zodat je later verder kunt spelen (als je de volgende wedstrijd dan verliest, kun je het nog een keer proberen).

Als je op het Spelkeuze scherm voor "World Cup" hebt gekozen, zie je "New Game" en "Password". Kies voor "Password" en druk op Toets 1 of 2. Je ziet dan een lijn, met een knipperende streep onder het eerste karakter. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de verschillende karakters te zien en stop als je het juiste karakter ziet. Druk op rechts op de R-toets om naar de volgende positie te gaan. Druk daarna op Toets 1 of 2. Als je een fout hebt gemaakt, zie je het woord "Wrong" aan de onderkant van het scherm. Als het goed is, zie je "Correct" en ga je verder met het spel.

Note: When you turn the Master System II console on to continue a World Cup started earlier, the last password appears in the grid. Confirm it's the one you want before you continue.

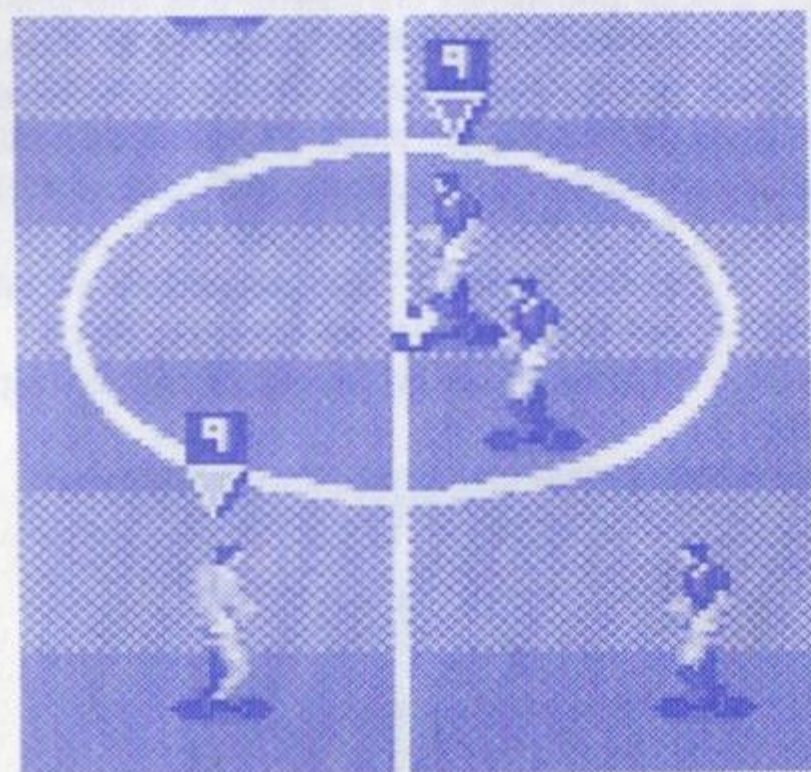
Kick Off!

Every game begins with a kick off from the center of the field. The team to kick off starting the game is selected by the Computer. The team kicking off should try to penetrate deep into the opponent's side of the field right away. An early score can boost your confidence like nothing else!

Basic Skills — Offense

Dribbling: The player with the ball automatically dribbles the ball when you press the D-Button to move him. Be careful not to go out of bounds!

Passing: The best way to move the ball into the opponent's end is to pass quickly and often. Press the D-Button to indicate the direction of the pass, then press Button 2 to pass the ball. Crisp passing will leave the opposition helpless!



Hinweis: Wenn Sie die Master System II-Konsole zur Fortsetzung eines zuvor begonnenen Weltmeisterschaftsturniers einschalten, erscheint im Buchstabenfeld das zuletzt eingegebene Kennwort. Vergewissern Sie sich, daß es sich hierbei um das gewünschte Kennwort handelt, bevor Sie das Spiel starten.

Anstoß!

Jedes Spiel beginnt mit einem Anstoß aus der Spielfeldmitte heraus. Der Computer wählt die den Anstoß ausführende Mannschaft. Die Mannschaft, die den Anstoß gibt, sollte sofort versuchen, weit in die Verteidigungsreihen der Gegnermannschaft vorzudringen. Ein Tor kurz nach Spielbeginn steigert das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten enorm!

Grundlegende Spielersteuerung — Angriff

Dribbeln: Der aktive Spieler dribbelt den Ball automatisch, wenn Sie die Richtungstaste zur Steuerung des Spielers drücken. Achten Sie darauf, daß Sie den Ball nicht ins Aus dribbeln!

Abgabe: Um mit dem Ball zügig in die gegnerische Spielfeldhälfte vorzustößen, sollten Sie ihn möglichst oft und schnell abgeben. Zielen Sie zuerst mit der Richtungstaste in die Richtung, in die Sie den Ball abgeben wollen, und drücken Sie danach die Taste 2 zur Abgabe des Balls. Wenn Sie rasche und präzise Abgaben beherrschen, ist der Gegner hilflos!

Remarque: Lorsque vous mettez la console Master System II en marche pour continuer une partie de la Coupe Mondiale que vous aviez commencée plus tôt, le dernier mot de passe apparaît sur la grille. Vérifiez si c'est bien celui que vous voulez, avant de continuer.

Coup d'envoi!

Chaque partie commence par le coup d'envoi au centre du terrain. L'équipe qui donne le coup d'envoi est choisie par l'ordinateur. Celle-ci devrait essayer immédiatement de pénétrer profondément dans la moitié de terrain adverse. Un premier score peut renforcer votre confiance plus que tout autre chose.

Aptitudes de base — Attaque

Dribble: Le joueur qui a le ballon dribble automatiquement lorsque vous appuyez sur la touche D pour le déplacer. Faites attention que le ballon ne sorte pas des limites!

Passe: La meilleure façon de progresser avec le ballon dans la moitié de terrain adverse est de passer le ballon le plus souvent et le plus vite possible. Appuyez sur la touche D pour indiquer la direction de la passe, puis sur la touche 2 pour passer le ballon. Des passes précises désarmeront l'adversaire!

Nota: Cuando encienda la consola Master System II para continuar con un juego del Campeonato del Mundo iniciado anteriormente, la última contraseña aparecerá en la rejilla. Confirme si ésta es la que usted necesita antes de continuar.

Nota: Quando accendete la console Master System II per continuare un campionato mondiale cominciato prima, appare sulla serie di trattini l'ultima parola d'ordine. Verificate che sia quella che volete prima di continuare.

OBS! När speldatorn slås på för att fortsätta en tidigare påbörjad VM-turnering, visas det senaste lösenordet på lösenordsmenyn. Bekräfta att det är rätt lösenord innan du fortsätter spela.

Let op: Als je het Master System II aan zet om door te gaan met een Wereld Cup wedstrijd die je daarvoor hebt gespeeld, zie je het laatste paswoord op het scherm. Kijk of het de juiste is voordat je verder gaat.

Saque inicial

Cada juego comienza con un saque realizado desde el centro del campo. La computadora es la que selecciona el equipo que hace el saque inicial. El equipo que saca debe tratar de penetrar profundamente en el campo del contrario. Un gol temprano reforzará su confianza como ninguna otra cosa.

Fischio di inizio!

Ciascun gioco comincia con il pallone calciato dal centro del campo. La squadra cui tocca il tiro di inizio viene scelta dal computer. La squadra che comincia deve subito cercare di penetrare il più possibile nella zona avversaria. Un goal nei primi minuti può fare miracoli per la vostra sicurezza!

Avspark!

Varje match börjar med avspark från planens mitt. Datorn väljer vilket lag som får börja matchen med att göra avspark. Det lag som gör avspark ska genast försöka avancera långt in på motståndarhalvan. Ett tidigare matchresultat kan öka ditt självförtroende mer än något annat!

Kick Off!

Elk spel begint met een aftrap op de middenstip. De computer kiest het team dat als eerste af mag trappen. Het aftrappende team moet proberen zo snel mogelijk op de helft van de tegenstander te komen. Snel scoren is goed voor je zelfvertrouwen!

Habilidad básica — Ataque

Regateo: El jugador que tiene la pelota regatea automáticamente cuando usted presiona el botón D para moverlo. Tenga cuidado para no salirse de la banda.

Pases: La mejor forma de pasar la pelota hasta el fondo del campo enemigo es pasarla rápidamente y con frecuencia. Presione el botón D para indicar la dirección del pase, y luego presione el botón 2 para pasar la pelota. Los pases rápidos dejarán indefensos a los jugadores contrarios.

Tecniche di base — Attacco

Dribbling: Il giocatore con il pallone dribbla automaticamente il pallone quando premete il tasto D per farlo muovere. Fate attenzione ai fuori campo!

Passaggi: Il modo migliore di portare il pallone nell'area avversaria è di passarlo rapidamente e spesso. Premete il tasto D per indicare la direzione del passaggio e premete il tasto 2 per passare. Un passaggio netto non lascia scampo agli avversari!

Grundläggande taktik — Försvar

Dribbling: när styrtangenten D vickas för att flytta den bollförande spelaren, börjar denna spelare automatiskt att dribbla. Se till att bollen inte kommer utanför spelplanen!

Passningsspel: passa snabbt och ofta för att lättast nå in på motståndarhalvan med bollen. Vicka styrtangenten D åt det håll passning ska, och tryck på knappen 2 för att passa. Snabba passningar lämnar motståndarna hjälplösa!

Basis Technieken — Aanval

Dribbelen: De speler die de bal heeft, loopt automatisch met de bal als je hem met de R-toets beweegt. Pas op dat je binnen de lijnen blijft!

Overspelen: Je kunt het snelste op de helft van je tegenstander komen door vaak en snel over te spelen. Druk de R-toets in de richting waarin jij de bal wilt hebben en druk op Toets 2 om te schieten. Snelle overspeelballen verbazen de verdedigers!

Kicking/Shooting: When the player is running, press Button 1 for a high, soft kick. Press when he's standing still for a low, hard blast or shot on goal (if he's in range of the opposing net). Direct the kick using the D-Button. The height and distance of the kick depend on each player's skill ratings. This is a good way to clear the ball out of your own end of the field.

Defense

Tackling: The player under your control is indicated by an arrow bearing his uniform number. In order to attempt a sliding tackle and get the ball away from the dribbler, the defensive player must be close to the player with the ball. Press Button 1 or 2 to move the arrow to the defensive player closest to the ball, and when he's in range, direct the tackle using the D-Button and press Button 1 to slide. A well-executed tackle can turn the momentum of the game in your favor! Of course, the other team will also be aggressive and try to steal the ball from you, so be alert!

Stoßen/Schießen: Drücken Sie die Taste 1, wenn der Spieler rennt, um den Ball mit einem nicht zu harten Stoß hochzuschließen. Drücken Sie die gleiche Taste, wenn der Spieler stillsteht, um den Ball tief und hart ins gegnerische Tor zu knallen (sofern sich Ihr Spieler in Tornähe befindet). Steuern Sie den Schuß mit der Richtungstaste. Wie hoch und wie weit der Ball fliegt, hängt von den Spielfähigkeiten jedes einzelnen Spielers ab. Mit einem guten Weitschuß können Sie den Ball bis auf die gegnerische Spielfeldhälfte hinüberschießen.

Verteidigung

Angriff: Der gesteuerte Spieler wird auf dem Schirm durch einen Pfeil mit der Trikotnummer des Spielers angezeigt. Um dem Gegner den Ball zu entreißen, muß der verteidigende Spieler sich dicht neben Ihrem Spieler befinden. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, um den Pfeil auf den verteidigenden Spieler zu führen, der sich dem Ball am nächsten befindet. Steuern Sie den Angriff mit der Richtungstaste, sobald Ihr Spieler dicht genug am Ball ist, und drücken Sie die Taste 1, damit Ihr Spieler den gegnerischen Spieler mit dem Ball angreift und ihm den Ball abnimmt. Ein geschickter Angriff kann die entscheidende Wende in einem hartumkämpften Spiel sein! Selbstverständlich wird die Gegnermannschaft ebenso aggressiv spielen und versuchen, Ihnen den Ball zu entreißen, also seien Sie auf der Hut!

Coup de pied/tir: Lorsque le joueur coure, appuyez sur la touche 1 pour tirer au ras du sol et avec puissance. Appuyez dessus lorsqu'il ne bouge pas pour tirer un coup moins fort et en l'air (s'il se trouve dans la zone de filet de l'adversaire). Dirigez le tir à l'aide de la touche D. La hauteur et la distance du tir dépendent des aptitudes que vous avez accordées à chaque joueur. Le tir est le meilleur moyen de sortir le ballon de sa propre moitié de terrain.

Défense

Placage: Le joueur que vous contrôlez est indiqué par une flèche portant son numéro de maillot. Pour tenter un placage en glissade et prendre le ballon du dribbleur, le joueur de la défense doit s'approcher du joueur qui a le ballon. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour déplacer la flèche vers le défenseur le plus près du ballon, et lorsqu'il est à portée, dirigez le plaqueur à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 1 pour qu'il glisse. Un placage parfait peut changer le cours du match en votre faveur! Bien sûr, l'autre équipe est aussi agressive et essaie de vous voler le ballon, c'est pourquoi vous devez être rapide.

Puntapiés/disparos a puerta: Cuando corra el jugador, presione el botón 1 para dar un puntapié a la pelota y lanzarla al aire de forma suave. Cuando el jugador esté parado lanzará un disparo fuerte a puerta (si está cerca de la portería del contrario). Dirija los disparos con el botón D. La altura y la distancia que recorre la pelota dependen de la habilidad de cada jugador. Con los puntapiés puede sacarse fácilmente la pelota de su medio campo.

Defensa

Blocaje: El jugador que usted controla se indica mediante una flecha que tiene su número de uniforme. Para hacer un blocaje tirándose al suelo y quitarle la pelota al contrario, el defensa debe estar cerca del jugador que tiene la pelota. Presione el botón 1 o el 2 para mover la flecha hasta el defensa más cercano a la pelota, y cuando éste se aproxime a ella, dirija el blocaje con el botón D y luego presione el botón 1 para tirarse. Un blocaje bien ejecutado inclina la acción del juego a su favor. El otro equipo también tratará de quitarle la pelota. Ponga cuidado.

Calci/tiri: Quando il giocatore sta correndo, premete il tasto 1 per un tiro alto ma debole. Premetelo quando il giocatore è fermo per una cannonata bassa e forte o per tirare in porta (se siete vicini alla rete avversaria). Dirigete il calcio con il tasto D. L'altezza e la distanza del calcio dipendono dalle abilità del calciatore. Questo è un buon metodo di eliminare il pallone dalla propria area del campo.

Difesa

Bloccaggi: Il giocatore che controllate è indicato da una freccia con il numero della sua maglia. Per tentare una scivolata di bloccaggio e togliere il pallone all'avversario, il difensore deve avvicinarsi al calciatore con la palla. Premete il tasto 1 o 2 per spostare la freccia sul difensore più vicino al pallone e quando siete abbastanza vicini dirigete il bloccaggio con il tasto D e premete il tasto 1 per scivolare. Un bloccaggio ben eseguito può girare a vostro favore l'esito della partita! Naturalmente anche l'altra squadra non sarà da meno e cercherà di rubarvi il pallone...

Sparkar/skott: tryck på knappen 1 medan bollförande spelare springer, för att få spelaren att skjuta ett lågt och hårt skott mot mål (när spelaren befinner sig tillräckligt nära motståndarmålet). Tryck på knappen 1 när spelaren står stilla, för att få spelaren att sparka iväg bollen högt och löst. Bestäm riktningen på skottet med hjälp av styrtangenten D. Höjden och längden på sparken bestäms av värdena på spelarens egenskaper. En lång spark är praktisk att använda för att få iväg bollen från sin egen planhalva.

Försvar

Tackling: en pil med ett spelarnummer visar vilken spelare du för tillfället styr. En försvarsspelare måste vara nära den motståndare som har bollen, för att kunna försöka sig på en glidackling och ta bollen ifrån dribblaren. Tryck på knappen 1 eller 2 för att flytta pilen till den försvarare som är närmast bollen. Styr tacklingen med hjälp av styrtangenten D och tryck på knappen 1 för att glidackla, när försvararen kommit tillräckligt nära motståndaren som ska tacklas. En väl utförd tackling kan få matchen att vända till din fördel! Självklart kommer också det andra laget att spela aggressivt och försöka ta bollen ifrån dina spelare, så var uppmärksam!

Schoppen/Schieten: Als een speler aan het rennen is, moet je op Toets 1 drukken voor een hoge, zachte schop. Druk hierop als de speler stil staat voor een lage, harde schop of voor een trap op het doel (als hij daar dicht in de buurt is). Bepaal de richting met de R-toets. De hoogte en afstand van de trap hangen af van de techniek van de speler. Zo kun je de bal uit de buurt van je eigen doel krijgen.

Verdedigen

Tackelen: De speler die jij bestuurt, wordt aangegeven door een pijl met zijn shirtnummer. Om de bal af te pakken van een andere speler, moet jouw verdediger vlakbij de speler met de bal zijn. Druk op Toets 1 of 2 om de besturing te wisselen naar de speler die het dichtst bij de bal is en als hij in de buurt is, moet je de richting aangeven met de R-toets en op Toets 1 drukken om een sliding te maken. Als je de bal goed steelt, is dat zeker in jouw voordeel! Het andere team zal ook zeker proberen jouw ballen te stelen, blijf dus goed opletten!

Goaltending

The Computer handles most of the Goaltending chores for you, so be sure to boost your goalie's ratings when you have Expoints. The higher his Power rating, for example, the farther his kicks will travel. The only tasks you'll perform are a regular kick after a save, and the Goal Kick, which occurs when an opposing player kicks the ball over your end line. The ball is always placed in the same spot for this kick (depending on which side of the goal the ball crossed the end line). Use the D-Button to move the round marker and direct the kick, then press Button 1 to kick. Press Buttons 1 and 2 together to throw the ball to one of the fullbacks. If you don't get rid of the ball soon, the Computer will do it for you — and it may not be in the direction you wanted!

Torhütung

Der Computer übernimmt die Torverteidigung größtenteils für Sie. Deshalb können Sie den Punktestand Ihres Torwarts getrost aufstocken, wenn Sie ein paar Ausscheidungspunkte übrig haben. Je stärker ein Spieler ist (Kraftpunkte), desto kräftiger tritt er den Ball. Sie brauchen sich lediglich auf normale Schüsse nach einer Abwehr und auf Torschüsse zu konzentrieren. Ein Torstoß ist fällig, wenn ein Spieler der Gegnermannschaft den Ball über die Endlinie Ihrer Spielfeldhälfte geschossen hat. Der Ball wird bei einem Torstoß stets an die gleiche Stelle gelegt und von dort aus auf's Tor geschossen (je nachdem, an welcher Seite des Tors der Ball über die Endlinie geschossen wurde). Führen Sie den runden Cursor zur Steuerung des Torstoßes mit der Richtungstaste, und drücken Sie dann die Taste 1, um den Ball auf das Tor zu schießen. Drücken Sie die Taste 1 und 2 gleichzeitig, um den Ball einem Ihrer Rückverteidiger zuzuwerfen. Wenn Sie den Ball nicht schnell genug einem Ihrer Spieler zuwerfen, übernimmt der Computer diese Aufgabe. Allerdings wirft der Computer den Ball nicht unbedingt in die von Ihnen gewünschte Richtung!

Gardien de but

L'ordinateur s'occupe d'arrêter les buts, c'est pourquoi vous devez renforcer la puissance des buts lorsque vous avez des points extraordinaires. Plus le but sera puissant, plus le tir ira loin. Les seules choses auxquelles vous devez faire attention, c'est le tir ordinaire, après avoir bloqué un but, et le tir de but, lorsqu'un adversaire a envoyé le ballon au-delà de votre ligne de but. Le ballon est toujours placé au même endroit pour ce tir (selon le côté où le ballon a passé la ligne). Utilisez la touche D pour déplacer le curseur rond et diriger le tir, puis appuyez sur la touche 1 pour tirer. Appuyez sur les touches 1 et 2 en même temps pour lancer le ballon à un des arrières. Si vous ne vous débarrassez pas assez vite du ballon, c'est l'ordinateur qui s'en chargera et peut-être pas comme vous l'aimeriez!

Paradas del guardameta

La computadora hace todo el trabajo del guardameta por usted. No se olvide de reforzar la categoría de su guardameta cuando tenga puntos extra. Cuanto más alta sea la categoría de su potencia más lejos lanzará la pelota cuando la chuta. Su único trabajo consiste en chutar la pelota después de pararla y en hacer saques de portería, cuando un jugador del equipo contrario tira la pelota y ésta sale del campo por la línea de fondo. La pelota se pone siempre en el mismo sitio para ser chutada (depende del lado por el que sale la pelota). Utilice el botón D para mover el señalador redondo y dirigir la patada y luego presione el botón 1 para chutarla. Presione los botones 1 y 2 al mismo tiempo para lanzar la pelota hasta uno de los defensas. Si no suelta pronto la pelota, la computadora la soltará por usted, y quizá no vaya en la dirección que usted desea.

Parate

Il computer si incarica della maggior parte dei compiti del portiere, per cui assicuratevi di aumentare la sua valutazione ogni volta che avete punti extra. Più è alta la sua potenza, per esempio, più lontano può calciare. Gli unici compiti che toccano a voi sono calciare la palla dopo una parata e la rimessa in gioco quando un giocatore avversario manda il pallone oltre la vostra linea di fondo. Per la rimessa in gioco il pallone viene sempre collocato nello stesso punto (a seconda di su quale lato della porta è uscita la palla). Usate il tasto D per spostare il cursore rotondo e dirigere il calcio, quindi premete il tasto 1 per calciare. Premete i tasti 1 e 2 contemporaneamente per tirare la palla a uno dei difensori. Se non tirate rapidamente, il computer lo farà per voi: e forse non nella direzione che volevate!

Målvaktsspel

Datorn sköter det mesta av målvaksarbetet åt dig. Var därför noga med att förbättra målvaktens egenskaper när du har meritpoäng. Längden på målvaktens sparkar beror till exempel på hur högt värdet på målvaktens styrka är. De enda målvaktssuppgifter du styr är när målvakten ska sparka ut bollen efter en räddning, och målvaktsutsparkarna som görs efter att motståndarlaget har sparkat bollen över kortlinjen (förlängda mållinjen). Målvaktsutsparkarna sker alltid från samma punkt (beroende av vilken sida om målet bollen gick över kortlinjen). Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta den runda markören och bestämma riktningen på sparken. Tryck sedan på knappen 1 för att sparka ut bollen. Tryck samtidigt på knappen 1 och 2 för att kasta ut bollen till någon av försvarsspelarna. Se till att bli av med bollen så snart som möjligt. I annat fall gör datorn det åt dig, och då är det inte säkert att det blir i den riktning du hade tänkt dig!

Keepen

De computer zal het meeste werk voor je doen in het doel, zorg er dus voor dat je je keeper snel extra Expoints geeft. Hoe hoger bijvoorbeeld zijn Power is, hoe verder hij uittrapt. Het enige wat jij moet doen is het nemen van gewone doeltrappen na een redding en het nemen van doeltrappen als een tegenstander de bal over de achterlijn heeft gespeeld. De bal wordt altijd vanaf dezelfde plaats getrapt (afhankelijk van de kant waar hij over de achterlijn is gegaan). Druk op de R-toets om de plaats van de bal te bepalen en druk op Toets 1 om af te trappen. Als je tegelijk op Toets 1 en 2 drukt, gooi je de bal naar een verdediger. Als je niet snel genoeg bent, neemt de computer de trap en dat is niet altijd zo gunstig!

Special Situations

Corner Kick

If one of your players kicks the ball over his own end line, or the goalie makes a save by deflecting the ball over the end line or the top of the goal, the other team is awarded a Corner Kick. The ball is placed on the corner of the field to the side of the goal where the ball went over the end line. When you're on offense, use the marker to aim your kick just as with the goal kick, and press Button 1 to kick. On defense, watch where the opponent aims his kick, then move the control arrow to the player with the best chance of interfering with the play. This is a dangerous situation where goals are often scored, so be on your guard!



Besondere Situationen

Eckstoß

Wenn einer Ihrer Spieler den Ball über die Endlinie Ihrer eigenen Spielfeldhälfte schießt oder der Torwart den Ball bei der Abwehr über die Endlinie oder über das Tor stößt, steht der anderen Mannschaft ein Eckstoß zu. Hierzu wird der Ball in die Ecke der Spielfeldsseite, wo der Ball über die Endlinie ging, gelegt. Peilen Sie, wenn Sie mit einem Eckstoß an der Reihe sind, die Richtung genau wie bei einem Torstoß mit dem Cursor an, und drücken Sie die Taste 1, um den Ball zu schießen. Wenn die gegnermannschaft zu einem Eckstoß ansetzt, achten Sie darauf, in welche Richtung der Gegner zielt, und führen Sie den Steuerpfeil auf den Spieler Ihrer Mannschaft, der die beste Chance hat, sofort nach dem Eckstoß anzugreifen. Eckstöße sind gefährliche Situationen, die oft zu erfolgreichen Torschüssen führen, also geben Sie Acht!

Situations spéciales

Tir de corner

Si un de vos joueurs envoie le ballon hors de sa propre ligne de but, ou si le gardien de but touche le ballon, en l'envoyant au-delà de la ligne de but ou au-dessus du but, l'autre équipe a droit à un tir de corner. Le ballon est alors placé dans le coin du terrain du côté où il est sorti de la ligne de but. Si vous êtes attaquant, utilisez le curseur pour diriger votre tir comme pour le tir de but, puis appuyez sur la touche 1 pour donner le coup. Si vous êtes défenseur, regardez où l'adversaire dirige son tir, puis déplacez la flèche sur le joueur qui a le plus de chance de capter le ballon. C'est une situation dangereuse, où des buts sont souvent marqués, faites alors très attention!

Casos especiales

Saque de esquina

Si uno de sus jugadores tira la pelota fuera por la línea de fondo de su medio campo, o el guardameta despeja la pelota hacia afuera, el otro equipo hará un saque de esquina. La pelota se coloca en la esquina del campo perteneciente al lado por donde salió la pelota. Cuando esté atacando, utilice el señalador para dirigir la pelota como en los saques de portería y luego presione el botón 1 para chutarla. A la defensiva, fíjese hacia dónde va a lanzar el contrario la pelota y luego mueva la flecha de control hasta el jugador que mejor pueda apoderarse de la pelota. Esta es una situación muy peligrosa en la que a menudo se marcan goles. ¡Tenga cuidado!

Situazioni speciali

Calcio d'angolo

Se uno dei vostri giocatori manda la palla oltre la sua linea di fondo, o se il portiere con una parata manda la palla oltre la linea di fondo o sopra la porta, l'altra squadra ha diritto a un calcio d'angolo. La palla viene posta nell'angolo sul lato della porta da cui è uscita la palla. Quando siete in attacco, usate il cursore per mirare il vostro calcio come per un tiro in porta e premete il tasto 1 per calciare. Se siete in difesa, guardate dove l'avversario ha mirato il suo calcio e quindi spostate la freccia di controllo sul giocatore che può interferire più facilmente. Questa è una situazione pericolosa in cui si segnano spesso dei goal, per cui state attenti!

Speciella situationer

Hörnspark

Motståndarlaget tilldelas en hörnspark när någon av dina spelare sparkar bollen över den egna kortlinjen, eller när din målvakt räddar genom att styra bollen över kortlinjen eller över målet. Bollen placeras då i det hörn av spelplanen som ligger på den sida om målet där bollen gick över kortlinjen. Använd markören för att på samma sätt som vid en målvaktsutspark bestämma riktningen på hörnsparken, när du är i anfallsläge. Tryck sedan på knappen 1 för att lägga hörnan. Se var motståndaren riktar hörnsparken, när du styr det försvarande laget, och flytta pilen till den spelare som har störst möjlighet att störa spelet. Detta är en farlig situation, som ofta leder till mål, så var på din vakt!

Speciale Situaties

Hoekschop

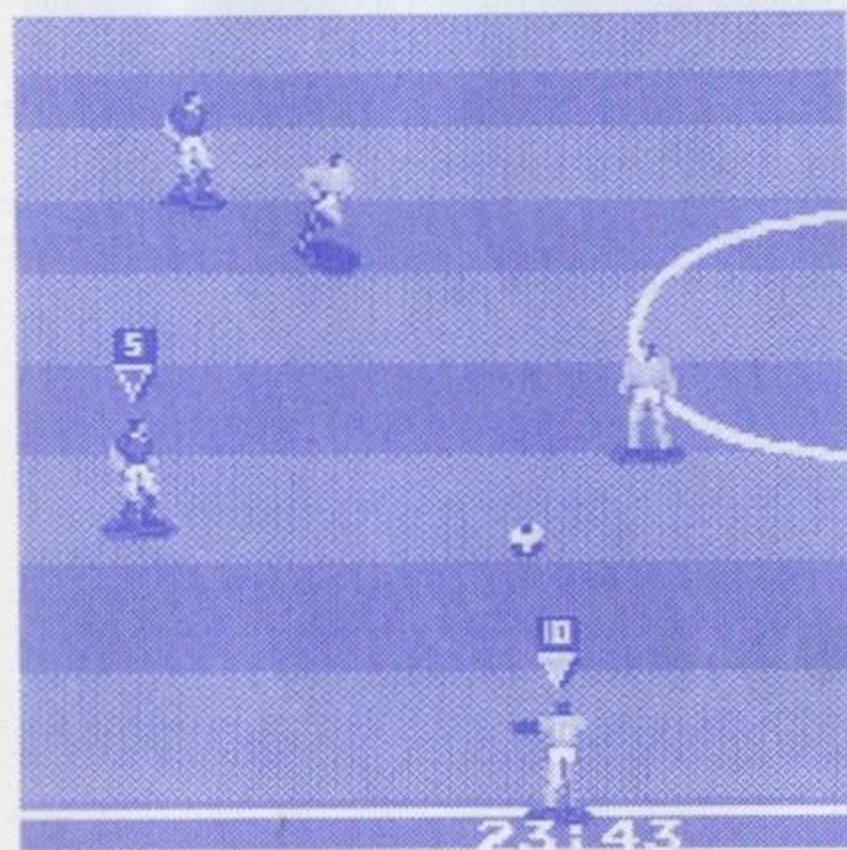
Als één van jouw spelers de bal over de eigen achterlijn speelt of als de keeper hem over het doel tikt, krijgen de tegenstanders een hoekschop. De bal wordt dan in de hoek geplaatst van het gedeelte waar de bal over de achterlijn is gegaan. Als jij hem moet nemen, moet je de plaats bepalen zoals je dat ook doet bij een doeltrap en op Toets 1 drukken. Als je verdedigt, moet je goed kijken waar de tegenstander de bal plaatst en jouw speler op die plaats aanwijzen met de pijl zodat je de bal kunt onderscheppen. Uit deze gevaarlijke situaties komen vaak doelpunten, pas dus op!

Throw-In

When the ball is kicked out of bounds (over the lines on the sides of the field), the other team takes possession by throwing the ball back in from the spot where it went out. Again, direct the throw by moving the marker with the D-Button, and press Button 1 to throw. Try to throw the ball away from the opposing players, and move your controlled player into position to take possession. A Throw-In is no guarantee of ball control!

Penalty Kick

If regulation play (the end of play in the second half) ends with the teams having scored the same number of goals, a Penalty Kick competition is implemented to decide the winner. Press the D-Button to guide the kick and Button 1 to kick when you're on offense. When you're in goal, press and hold the D-Button in the direction you want your goalie to jump/dive. It can turn into a guessing game, because the kicks are usually too fast to react to.



Einwurf

Wenn der Ball ins Aus geschossen wird (über die Spielfeldbegrenzungslinie), übernimmt die andere Mannschaft den Ball und wirft ihn von der Stelle, wo der Ball ins Aus ging, wieder ins Spielfeld ein. Steuern Sie die Einwurfrichtung auch hierbei wieder mit dem Cursor über die Richtungstaste, und drücken Sie die Taste 1 zum Einwerfen des Balls. Versuchen Sie den Ball außer Reichweite der gegnerischen Spieler zu werfen, und führen Sie den Spieler, den Sie steuern, an eine Stelle, wo er den Ball nach dem Einwurf sofort übernehmen kann. Das ist nicht immer einfach und keinesfalls garantiert!

Strafstoß

Wenn die normale Spielzeit (Ende der zweiten Spielhälfte) unentschieden endet, bzw. wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren geschossen haben, folgt ein Strafstoßwettkampf, um das Spiel zu entscheiden. Drücken Sie, wenn Sie mit einem Strafstoß an der Reihe sind, die Richtungstaste zur Steuerung des Schusses und dann die Taste 1, um den Ball zu schießen. Drücken Sie, wenn die Gegnermannschaft den Strafstoß ausführt, die Richtungstaste in die Richtung, in die Ihr Torwart springen soll. Die Ballflugrichtung läßt sich hierbei kaum voraussagen, da sie Schüsse zu schnell erfolgen, um rechtzeitig darauf zu reagieren.

Remise en jeu

Lorsque le ballon sort des limites (hors des lignes latérales du terrain), l'autre équipe prend possession du ballon et le remet en jeu en le lançant de l'endroit où il est sorti. Dirigez aussi dans ce cas l'envoi en déplaçant le curseur avec la touche D, puis appuyez sur la touche 1 pour lancer le ballon. Essayez de ne pas le lancer dans la direction de l'adversaire et de bien placer le joueur que vous contrôlez pour qu'il s'empare du ballon. Une remise en jeu ne garantit pas du tout le contrôle du ballon.

Pénalty

Si le match se termine dans le temps normal (la fin de la deuxième mi-temps) alors que les équipes ont entré le même nombre de buts, un pénalty est accordé pour savoir qui sera le vainqueur. Appuyez sur la touche D pour guider le tir et la touche 1 pour tirer lorsque vous êtes attaquant. S'il s'agit de gardien, appuyez et tenez la touche D dans la direction où vous voulez que votre gardien saute ou plonge. Mais la plupart du temps c'est une devinette, car il n'est pas possible de réagir assez vite aux tirs qui sont extrêmement rapides.

Saque de banda

Cuando la pelota salga por una de las bandas, el otro equipo se hace con ella y la saca al campo desde el punto de la banda por donde salió. Dirija el saque moviendo el señalador con el botón D y luego presione el botón 1 para lanzarla. Trate de lanzar la pelota para que no la tome un jugador contrario y mueva a su jugador para que sea éste quien la tome. Un saque de banda no garantiza que la pelota siga en posesión de su equipo.

Penalti

Si al terminar el partido ambos equipos han marcado el mismo número de goles, el ganador se decide tirando penaltis. Cuando lance los penaltis, presione el botón D para dirigir la pelota y el botón 1 para chutarla. Cuando trate de parar los penaltis, mantenga presionado el botón D en la dirección en la que va a tirarse el guardameta. Parar la pelota puede convertirse en un juego de adivinanzas; por lo general, ésta se aproxima demasiado rápidamente para poder reaccionar.

Rimessa in campo

Quando la palla viene calciata fuori campo (oltre le linee laterali) l'altra squadra prende la palla e la ritira in campo dal punto dove è uscita. Dirigete il tiro spostando il cursore con il tasto D e premete il tasto 1 per tirare. Cercate di tirare la palla lontano dai giocatori avversari e spostate il giocatore che controllate in posizione per prendere la palla. Una rimessa in campo non è una garanzia di riuscire a controllare la palla!

Calcio di rigore

Se la partita (dopo il secondo tempo) finisce con le squadre in parità, si passa ai calci di rigore per selezionare il vincitore. Premete il tasto D per guidare i calcio e il tasto 1 per calciare quando siete all'attacco. Quando siete il portiere tenete premuto il tasto D nella direzione in cui volete che il portiere salti/si butti. È questione soprattutto di indovinarla giusta, perché i tiri sono troppo veloci per poter reagire in tempo.

Inkast

När bollen sparkats över sidlinjen går den över till det andra laget, som får ett inkast från samma ställe som bollen gick ut. Rikta inkastet genom att flytta markören med hjälp av styrtangenten D, och tryck på knappen 1 för att få spelaren att kasta bollen. Försök att kasta bollen dit inga motståndare finns, och flytta dit den spelare du för tillfället styr för att ta hand om bollen. Ett inkast är däremot ingen garanti för att du får behålla bollen!

Straffsparkar

Matchen avgörs genom straffläggning i fall båda lagen gjort lika många mål efter ordinarie speltid (när andra halvleken är slut). Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll, och tryck sedan på knappen 1 när det är ditt lag som lägger straffen. Vicka styrtangenten D åt det håll du vill att din målvakt ska hoppa/kasta sig, och håll tangenten intryckt, när motståndarlaget lägger straffen. Det kan bli en gissningslek, eftersom straffsparkarna oftast är för snabba för att målvakten ska hinna reagera.

Inworp

Als de bal uit gaat (over de zijlijn van het veld), mag het andere team de bal weer ingooien vanaf de plaats waar de bal over de lijn ging. Richt de cursor met de R-toets en druk op Toets 1 om in te gooien. Gooi de bal niet in de buurt van een tegenstander en zet jouw spelers zo neer dat ze de bal kunnen pakken. Een inworp garandeert geen balbezit!

Strafschop

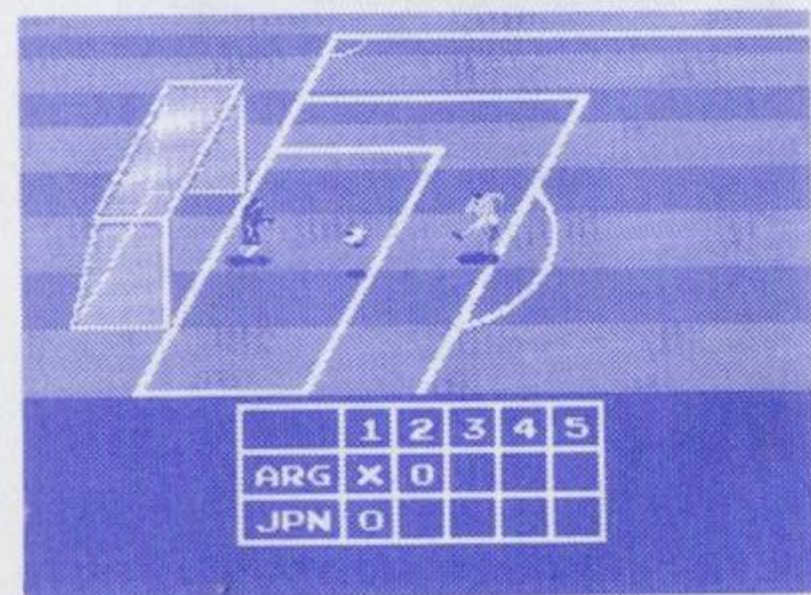
Als na de normale speelduur (na de tweede helft) de score nog gelijk is, worden er strafschoppen genomen om de winnaar te bepalen. Druk bij de aanval op de R-toets om de schop te richten en schop met Toets 1. Als je in het doel staat, moet je de R-toets in de richting ingedrukt houden waarin jij wilt dat jouw keeper springt/duikt. Je hoopt dat je geluk hebt, want de strafschoppen worden meestal snel en hard genomen.

Each team has five chances to score. If the teams are again tied after five kicks apiece, the teams continue kicking until one team gains a one-goal advantage after an equal number of kicks. That team wins the game, and in the World Cup mode, gets to continue on toward the championship!

Note: In the World Cup qualifying rounds, any game that ends regulation tied stands as a tie and each team is awarded one point.

Game Over

In the Exhibition, Versus and Watch modes, one game is played. To play again, you must return to the Mode Select screen. In the World Cup mode, if you lose during the qualifying rounds, it just means that you don't get any points. Losing a match in the Final Tournament ends your chance at the championship.



Jeder Mannschaft stehen fünf Strafstöße zu. Wenn das Ergebnis hiernach immer noch unentschieden ist, werden die Straßstöße fortgesetzt, bis eine Mannschaft mit der gleichen Anzahl an Strafstößen ein Tor mehr als die Gegnermannschaft erzielt hat. Diese Mannschaft hat dann das Spiel gewonnen. Im Weltmeisterschaftsmodus rückt die Gewinnermannschaft in der Siegestaffelung des Turniers auf!

Hinweis: Bei den Weltmeisterschaftsendspielen endet jedes unentschiedene Spiel als ein solches, und jede Mannschaft erhält einen Punkt.

Spielende

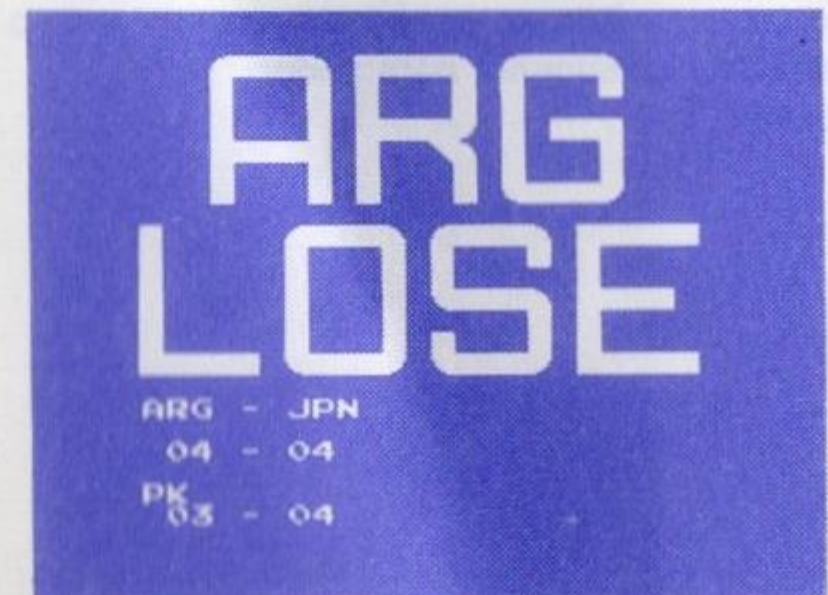
Im Schauspiel- (EXHIBITION), Wettkampf- (VERSUS) oder Zuschauermodus (WATCH) wird nur ein Spiel ausgetragen. Um ein weiteres Spiel zu starten, müssen Sie zum Spielmodus-Wahlbild zurückkehren. Wenn Sie im Weltmeisterschaftsmodus bei den Ausscheidungsspielen verlieren, bedeutet dies lediglich, daß Sie keine Punkte erhalten. Durch eine Niederlage bei den Endspielen haben Sie jedoch jegliche Chancen auf den Weltmeisterschaftstitel verspielt.

Chaque équipe peut essayer cinq fois de mettre un but. Si, après cinq tirs chacune, les équipes sont encore ex-aequo, elles continuent de tirer jusqu'à ce que l'une d'elles ait un avantage de un but après un nombre égal de tirs. Cette équipe gagne la partie et, en mode "World Cup", peut continuer le championnat!

Remarque: Dans la série des matches de qualification de la Coupe Mondiale, chaque partie qui se termine ex-aequo reste telle quelle, et un point est accordé à chaque équipe.

Fin de partie

En mode "Exhibition", "Versus" et "Watch", une seule partie est jouée. Pour jouer à nouveau, vous devez retourner à l'écran de sélection de mode. En mode "World Cup", si vous perdez pendant la série des matches de qualification, vous ne recevrez simplement aucun point. Si vous perdez un match dans le tournoi final, vous perdez définitivement toute chance de devenir champion.



Cada equipo tiene cinco oportunidades de marcar. Si los equipos vuelven a empatar continúan lanzando penaltis hasta que uno aventaja al otro después de lanzar un número igual de penaltis. Ese equipo gana el partido y, en el modo de Campeonato del Mundo, avanza hasta la siguiente tanda.

Nota: En las rondas de clasificación para el Campeonato del Mundo, los equipos que quedan empatados después de terminar el tiempo de juego reglamentario reciben un punto cada uno.

Fin del juego

En los modos de exhibición, juego contra un amigo y observación sólo se juega un juego. Para volver a jugar debe volverse a la pantalla de selección de modo. En el modo del Campeonato del Mundo, si pierde durante las rondas de clasificación no recibe ningún punto. Al perder un partido en el torneo final se acaba su oportunidad de ganar el campeonato.

Ciascuna squadra tira cinque volte. Se le due squadre sono di nuovo in parità, continuano a tirare fino a che una squadra ha un vantaggio di un goal su un numero uguale di tiri. Quella squadra vince la partita e, nel modo WORLD CUP, continua nel campionato.

Nota: Nelle partite di qualificazione per il campionato, ciascuna partita che finisce con un pareggio rimane tale e ciascuna squadra riceve un punto.

Fine del gioco

Nei modi EXHIBITION, VERSUS e WATCH viene giocata una partita. Per giocare di nuovo, dovete tornare allo schermo di selezione del modo. Nel modo WORLD CUP, se perdetevi durante le partite di qualificazione non ottenete alcun punto. Se perdetevi nel torneo finale non avete più possibilità di vincere il campionato.

Varje lag ges fem straffsparkar var att göra mål på. Om det sedan fortfarande står oavgjort, så fortsätter straffläggningen tills något av lagen har gjort ett mål mer efter lika många straffsparkar. Detta lag vinner matchen, och går vidare vid VM-slutspel vidare mot VM-seger!

OBS! När det står oavgjort efter ordinarie speltid i en match i VM-kvalomgången slutar matchen oavgjort, och båda lagen får ett poäng var.

Spelet slut

Efter val av uppvisningsmatch EXHIBITION, vänskapsmatch VERSUS eller WATCH, där datorn spelar mot sig själv, spelas bara en match. Du måste här återgå till valmenyn för spel/val av förutsättningar START/CONFIGURATION, innan du kan spela en ny match. När du spelar i VM-kvalomgången, och förlorar en match, betyder det bara att du blir utan poäng. Om du däremot förlorar en match i VM-finalspelet, förlorar du också chansen att vinna VM-turneringen.

Elk team krijgt vijf kansen om te scoren. Als na alle schoppen de score nog steeds gelijk is, nemen beide teams om de beurt een strafschop, net zolang tot één van beide team een punt voor staat bij een gelijk aantal schoppen. Dat team wint de wedstrijd en mag in de Wereld Cup mode doorgaan voor het kampioenschap!

Let op: Bij de kwalificatie wedstrijden van de Wereld Cup eindigt een wedstrijd ook bij gelijk spel en krijgen beide teams één punt.

Einde van het Spel

Bij de Exhibition, Versus en Watch modes, speel je één wedstrijd. Om verder te spelen, moet je eerst naar het Mode Keuze scherm. Als je een kwalificatie wedstrijd in de Wereld Cup verliest, ga je wel door met spelen, maar krijg je geen punten. Een wedstrijd verliezen in het echte kampioenschap betekent dat je uitgeschakeld wordt.

Championship Tips . . .

- Play with, and against, as many different teams as you can in the Exhibition mode, and watch the Computer play a few times. The World Cup Final Tournament is a single-elimination format where one loss sends you packing! Make sure you're ready to play!
- Passing quickly and often is the best way to keep possession of the ball. Even the fastest man on your team is vulnerable to being tackled. Use all eleven men to move the ball around.
- Spread your Expoints around to all three skill categories. It's a good idea to boost your goaltender's skills as early as possible. While you're learning offensive techniques, you can be confident that you're not going to give up a lot of goals.
- Use the Expoint "Cancel" function to your advantage. If you're aware of the strengths or weaknesses of the team you're about to face, you can redistribute the Expoints to match up better against the opponent. Sound strategy is a big step toward ultimate success!

Weltmeisterschaftstips . . .

- Spielen Sie im Schauspielmodus gegen so viele Mannschaften wie möglich, und schauen Sie einige Male bei Computerspielen zu. Das Weltmeisterschafts-Endturnier ist eine Ausscheidungsserie, bei der Sie bereits nach einer einzigen Niederlage einpacken können! Sehen Sie zu, daß Sie in Hochform sind!
- Flinke und häufige Abgaben sind die beste Garantie am Ball zu bleiben. Selbst der schnellste Spieler auf dem Feld ist gegen geschickte Angriffe nicht immun. Setzen Sie alle elf Spieler ein, um den Ball voranzutreiben.
- Verteilen Sie Ihre Ausscheidungspunkte auf alle Spielfähigkeitskategorien. Es empfiehlt sich dabei die Fähigkeiten Ihres Torwarts so früh wie möglich zu steigern. Auf diese Weise können Sie sicher sein, nicht zu viele Tore zu verschenken, während Sie ausgefeilte Angriffstechniken lernen.
- Nutzen Sie die Ausscheidungspunkt-"Annullierfunktion" zu Ihrem Vorteil. Wenn Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Gegnermannschaft kennen, können Sie die Ausscheidungspunkte neu verteilen und die Fähigkeiten Ihrer Spieler damit besser auf die jeweilige Gegnermannschaft abstimmen. Mit einer gut ausgeklügelten Spieltaktik sind Sie auf dem Weg zum Sieg!

Conseils pour le championnat . . .

- Jouez avec et contre le plus d'équipes possible en mode "Exhibition" et observez un moment l'ordinateur jouer. Le tournoi final de la Coupe Mondiale consiste en éliminatoires qui, si vous perdez, vous met définitivement hors jeu! Veillez à être prêt pour la partie!
- Pour rester en possession du ballon, il faut faire souvent des passes rapides. Même l'homme le plus rapide de votre équipe est vulnérable s'il est plaqué. Utilisez vos onze joueurs pour faire avancer le ballon.
- Distribuez vos points extraordinaires aux trois catégories d'aptitudes. Il faut mieux renforcer dès le début les aptitudes du gardien de buts. Si vous apprenez des techniques d'attaque, vous pouvez être sûr que vous ne perdrez pas de buts.
- Utilisez la fonction d'annulation de points extraordinaires à votre avantage. Si vous connaissez les points forts et les points faibles de l'équipe qui se trouve en face de vous, vous pouvez redistribuer des points pour vous réarmer contre l'adversaire. Une solide stratégie est un pas vers le succès.

Sugerencias para el campeonato . . .

- Juegue contra tantos equipos como pueda en el modo de exhibición, y observe unas pocas veces cómo juega la computadora. El torneo final del Campeonato del Mundo consiste en eliminatorias. Pierde un partido y se acaba todo. Asegúrese de que está listo para jugar.
- Los pases rápidos y frecuentes son la mejor forma de no perder la pelota. Incluso su jugador más rápido puede ser bloqueado. Juegue con todo el equipo bien compenetrado.
- Reparta sus puntos extra en las tres categorías de habilidad. Es una buena idea reforzar la habilidad del guardameta tan pronto como sea posible. Mientras aprende técnicas de ataque podrá estar seguro de que no le van a marcar muchos goles.
- Emplee la función de cancelación de puntos extra para sacar ventaja. Si usted conoce los puntos fuertes y débiles del equipo contrario usted podrá distribuir sus puntos extra para mejor anular a su oponente. Una buena estrategia supone un paso gigante hacia el éxito final.

Consigli per campioni . . .

- Giocate con, e contro, il maggior numero di squadre possibile nel modo EXHIBITION e guardate il gioco del computer nel modo WATCH alcune volte. Il torneo WORLD CUP è nel formato a eliminazione singola, in cui una sola sconfitta vi elimina dalla competizione! Siate sicuri di essere pronti a giocare!
- Passaggi rapidi e frequenti sono il modo migliore di mantenere il controllo della palla. Anche il calciatore più veloce della vostra squadra può essere bloccato. Usate tutti e undici i giocatori per muovere la palla in avanti.
- Distribuite i punti extra in tutte le categorie di abilità. È consigliabile potenziare le capacità del portiere il prima possibile, così mentre imparate ad attaccare almeno prenderete subirete meno goal.
- Usate la funzione CANCEL dei punti extra a vostro vantaggio. Se conoscete i punti forti o deboli della squadra avversaria, potete ridistribuire i punti extra per poter contrattaccare meglio l'avversario. Una buona strategia è un grande passo avanti verso il successo!

Några råd inför VM-spelet

- Välj så många olika lag som möjligt att spela med och mot i uppvisningsmatcher, och titta på när datorn spelar mot sig själv några gånger. VM-finalspelet är en utslagsturnering, där en förlust betyder hemresa! Se till att du är redo för spel!
- Att passa snabbt och ofta är bästa sättet att behålla bollen. Inte ens den snabbaste av dina spelare är skyddad mot tacklingar. Använd alla elva spelarna till att förflytta bollen runt spelplanen.
- Fördela dina meritpoäng bland de tre spelaregenskaperna. Det är en god idé att förbättra målvaktens egenskaper så tidigt som möjligt. Då kan du vara säker på att inte släppa in onödigt många mål när du lärt dig spela offensivt.
- Utnyttja möjligheten att till din fördel dra ifrån meritpoäng. Om du känner till styrkorna och svagheter hos det lag du skall möta, så kan du omfördela meritpoängen för att vara bättre förberedd på motståndet. Rätt taktik är ett stort steg mot de största framgångarna!

Kampioens Tips . . .

- Speel in de Exhibition mode met en tegen zoveel mogelijk teams en laat de computer een paar wedstrijden spelen. Als je in het echte Wereld Cup Kampioenschap een wedstrijd verliest, kun je je spullen pakken en mag je naar huis! Zorg ervoor dat je goed voorbereid bent!
- Balbezit garandeer je het beste door veel en snel over te spelen. Zelfs de snelste speler uit je team kan getackeld worden. Speel de bal rond met alle elf spelers.
- Verdeel je Expoints over alle drie de categorieën. Het is verstandig om de categorieën van je keeper als eerste te verbeteren. Als je goed kunt verdedigen, weet je tenminste zeker dat je niet zoveel punten tegen krijgt.
- Gebruik de Expoint "Cancel" mogelijkheid in jouw voordeel. Als je de sterke en zwakke kanten van je tegenstanders weet, kun je de Expoints herverdelen om een zo sterk mogelijk team neer te zetten. Een goede strategie is een grote stap richting de overwinning!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega 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 its case.
- * Be sure to take an occasional 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.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-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 Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega 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 abîmer!
 - 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 boîte.
- * 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.



①



②



③



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega 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, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - 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 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.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- 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 Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektmottagare 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 du använder detta slags tv-bildskärmar.

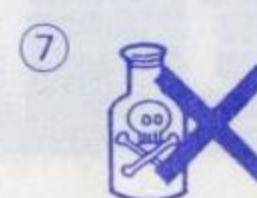
Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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.



SEGA

Printed in Japan