

SEGA™

SEGA SATURN™



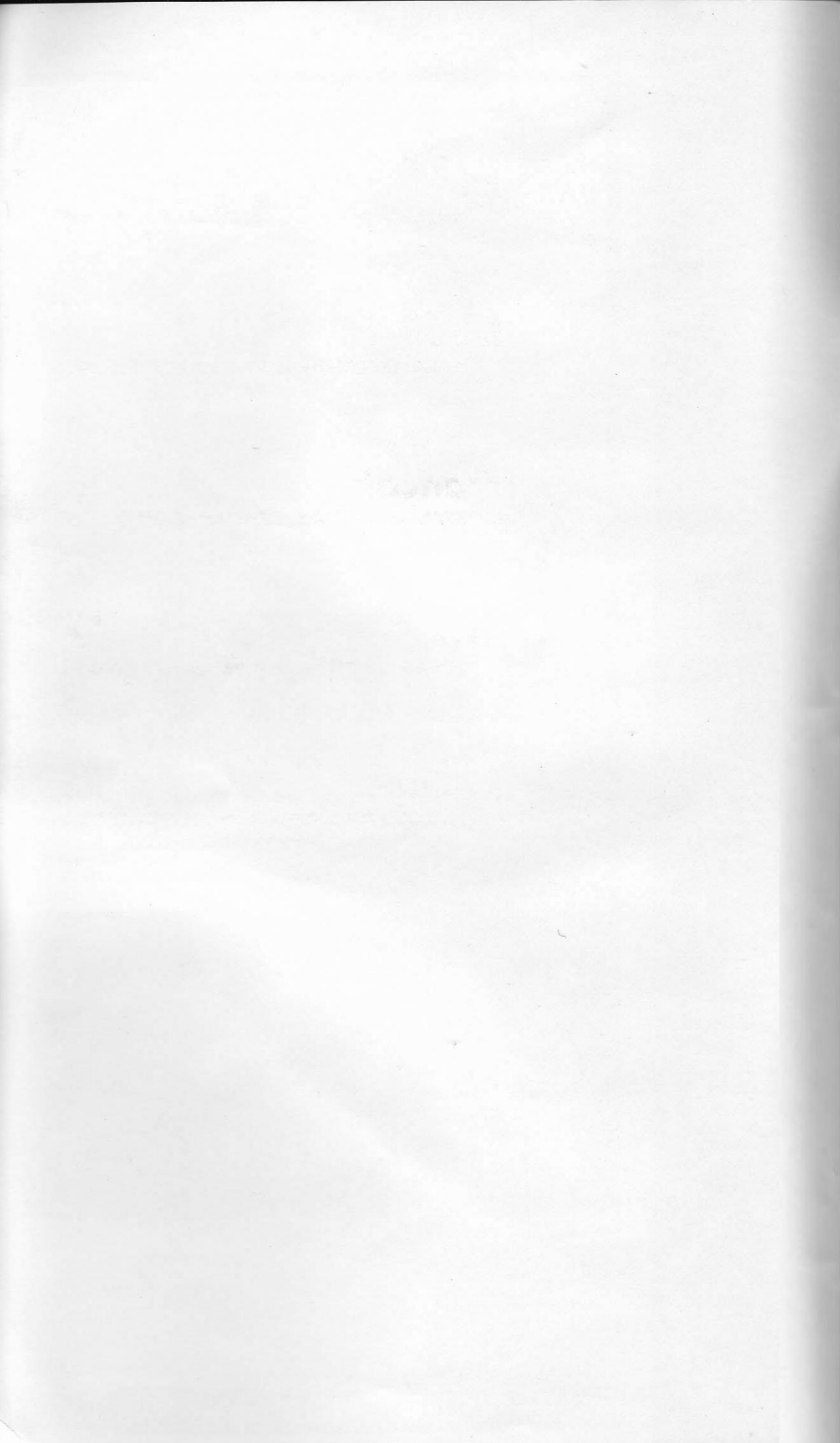
UEFA
EURO 96
England

© 1994 UEFA TM

**OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT**

COMPACT
disc

INSTRUCTION MANUAL



English 2

Deutsch 17

Français 32

Español 47

Italiano 62

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

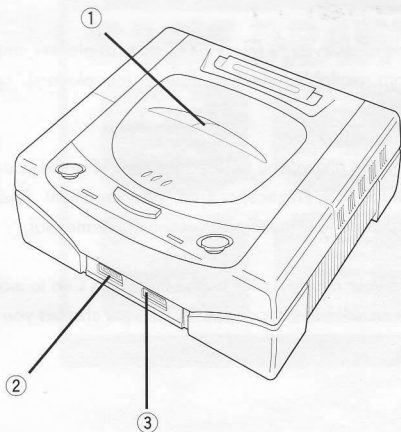
Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of the game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Introduction

Welcome to Euro '96, the fastest, smoothest, football game ever on any home console. Euro '96 is the result of many months of painstaking research, both for the game engine - a specially enhanced version of the Actua Soccer engine - and for the Euro '96 tournament. Correct in just about every single detail, Sega is confident that Euro '96 will establish the benchmark for quality, playability and presentation by which all future sports titles will be viewed.

Once the game has loaded, it will alternate between a Demo mode, and the Main game screen. Pressing the Start button will take the player to the Main Menu Screen.

Main Menu Screen

To select an option from the Main Menu, use the directional buttons on the Control Pad to highlight an option and press Button A to toggle through the options offered.

On the Main Menu, you will be offered the following options:



Done. Once you have completed your setup, click on this option to take you to the next screen.



Load or Save a game.



This option allows you to select the number of players, and toggles between the four options available (one, two, three or four players).

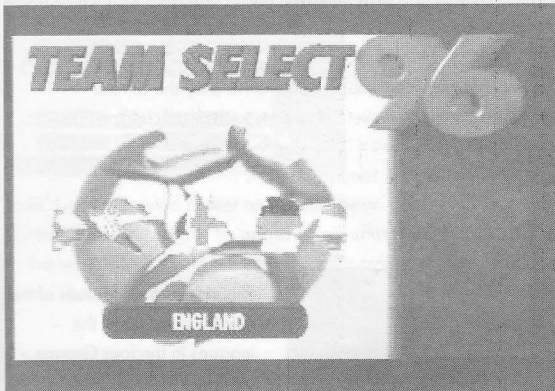


The Euro icon allows you to select the type of game you wish to play from a choice of Friendly, Practice, or Euro '96 tournament. Each of these is explained more fully in the next section of the manual.

Once you have completed your choices, click on the European Cup to move onto the next screen. What the next screen will be is dependant upon what choices you made.

Part One: Euro '96 Tournament

Team Select Screen



If you choose to play a full Euro '96 tournament, the next screen to appear will be the official Team Select Screen. On this screen, the player can choose which team to control in the tournament. Using the left and right directional buttons, you can scroll back and forth through the available teams. When the team

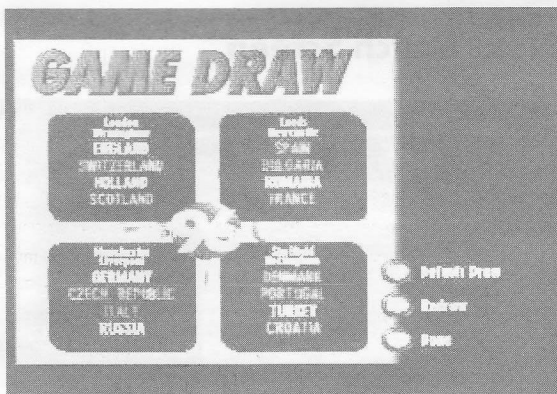
that you wish to control is the main highlighted option, press Button A to select that team.

If there is more than one player, each player chooses his/her team in order, starting with Player 1, then Player 2 and so on, until all players have chosen a team. If two players wish to play with the same team, then they should both choose that team. Once two players have chosen one team however, no further players may then select that team.

Game Draw Screen

This features all the actual groups to be played in the Euro '96 tournament this summer. This is the default configuration, and will play all the scheduled games in their actual order.

This screen also offers the following options:



Redraw - This will rearrange the groups randomly. England, as the home team, will stay in their group, and the other three seeded teams will be distributed throughout the other three groups. The other twelve teams will be redistributed throughout the groups in a random manner. This option can be chosen as many times as you wish, until you find a grouping with which you are happy.

Default - If you decide that, having redrawn the groups, you wish to play the official tournament, clicking on **Default** will automatically reset the groups to their official line-ups.

Done - Clicking on this option will take you to the Fixtures/Groups Screen.

Fixtures/Groups Screen



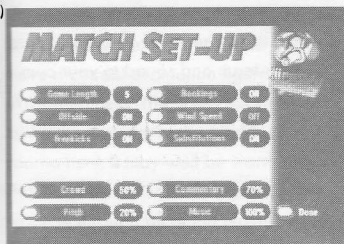
This screen gives details of the current standing of the leagues in the four Groups, along with details of forthcoming games to be played in each of the four groups. Obviously, if no games have been played yet, then no details will be shown. Clicking on **Done** on this screen will take the player to the next match screen.

Next Match Screen



On this screen, the following options are offered:

Match Setup



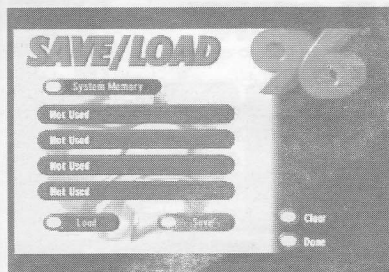
This will allow you to alter all the game parameters to perfectly suit your own choices for the perfect match environment. Use the D-Button to highlight an option, then press Button A to toggle through the available options. When you are happy with the currently highlighted option, move on to the next until all are completed. The first set of parameters is concerned with the game environment and you will be able to alter the game length, offside rule, free kicks, bookings, wind power and substitutions. The second set allows you to alter the sound controls and to change the various sound effect volumes until you are happy with the balance. In this way you can alter the volume of the crowd, the commentary, the pre-game music and the game sound effects.

Controls

Clicking on this option will allow you to reconfigure the Control Pad to exactly how you wish to use it for the game. The game default will be shown when you enter this screen. If you wish to alter this, use the D-Button to highlight **Redefine** and press Button A. You will now be prompted to enter the keys which you wish to use for each in-game action. To change back, highlight **Default** and press Button A. Once you are happy with the selection, clicking on **Done** will again return you to the Team Select Screen.



Save/Load Game



After every match you will be given an opportunity to save your progress by returning to the Main Menu Screen should you wish.

Team Setup Screen



On this screen, you can reconfigure your team and squad to your own exact specifications.

Changing your team formation

In the bottom left hand corner is the **Formation** button. It is already fixed at the typical formation generally chosen by any particular team. To change a team formation, click on this button to toggle through each of the available formations.

To alter the position of the players within the squad, simply highlight the player you wish to move by first highlighting him and pressing Button A. The name of this player will now appear in red. Next, highlight the player you wish the first player to change places with and press Button A. The two players will now change places.

To check on your opponents, click on the icon next to the country name. This will take you to the Team Setup Screen of your opponents. Clicking the same button again will take you back to your own Team Setup Screen.

Team Statistics Screen

Clicking on 'Goliath' will take you to a new page which details a set of statistics for your whole team. This includes details of the team's performance in past European Championships, its star players, its current President and Coach and the team form over the last ten games. If you click on the button next to the country on this screen, you will be able to go through all sixteen of the teams should you wish. Clicking on the **Done** icon will return you to the main Team Setup Screen.



Player Stats

If you click on the revolving question mark on this screen, you will be presented with a new screen which details the current standing of each of the players in your squad. Each player will have a current evaluation figure for speed, tackling ability, passing ability, shooting skill, general skill and fitness. These will fluctuate throughout the tournament. The most important one is fitness, as the best player in the world will not perform at his best if he is unfit. If you are playing a full tournament, it may well be worth resting your star players for some games in order to ensure that they are fully match-fit for the most important games. Use up and down on the Control Pad to cycle through all of the players in your squad and press Button A to see the statistics for each.

Click on **Done** to return to the Next Match Screen. Note: If there are two or more players playing against each other, or taking part in the same Euro tournament, then when Player One clicks on **Done**, the second player will take his/her turn and so on. Only Player One will be able to alter the game parameters.

Once each player has configured the game, the controls and his/her team to his/her satisfaction, click on **Done** to go to the first match of the tournament. Details of how to control your players within the game are contained in the section headed In-Game Controls a little later in this manual.

Once the game is concluded, a screen will appear giving statistical details regarding the match. Click on **Done** to return to the Fixtures/Groups Screen. Results will be given for all of the games which have been played in all four of the groups and the current league standings. You will then begin the next round of the tournament.

The Knockout Stages of Euro '96

If you reach the knockout stage of the competition, a new screen will appear detailing the draw made for the knockout and thus informing you who your next opponents will be. From here you will be taken to the Next Match Screen, which will allow you to make any adjustments to your team that you require.

As you may know, the rules of the tournament have been changed to incorporate the new 'Golden Goal' rule. If a match in the knockout stages is still drawn after ninety minutes of play, then two fifteen minute periods of extra time will be played, in which the first team to score is the winner. If no goals are scored in this period, then the match will be decided by penalties.

Part Two: Practice and Friendly

If you select either **Practice** or **Friendly** from the Main Menu, the next screen to appear will be the Team Select Screen. Full details of what is to be found on this screen are included in the first section under the heading 'Team Select Screen'.

The only difference is that on this Team Select Screen, underneath the names of the two competing teams, there will be a list of which players are allocated to which team. For



example, if there is one 'human' player, then 'Player One' will be listed under one team, and 'Saturn' listed under the other. To change the position of the two, highlight the "V" and press Button A. The two will now be switched around. If there are four, then two will be listed under one team, and two under another. To change their positions, highlight the spinning icon and press Button A.

From here, the progression is exactly the same as for the full Euro '96 tournament, again with one major difference. On the Match Setup Screen, a new icon is added which will allow you to select your venue from the eight grounds to be featured within the Euro '96 tournament. Clicking on this option will bring up a new screen which will show all of the grounds and cities offered. Use the Control Pad to highlight your chosen venue and press A to select that ground. To preview any of the eight grounds, simply press the **Preview** button. This will bring up a page of information about the relevant ground. Clicking on **Done** will return you to the Venue Screen. Clicking on **Done** on this screen will select the currently highlighted ground as the venue for the next game. There is also a **Random** option here, which will select any one of the eight venues at random. After a friendly game, a results screen will be presented and the player will be returned to the Main Menu Screen.

Practice

Once you are on the pitch in Practice mode, you'll notice that you're the only team on the pitch apart from the opposition's goalkeeper. This provides an excellent opportunity to practice those passing combinations and first touch shots. You only get to play one half in Practice mode so you may want to change the Game Length in order to take full advantage.

Part Three: In-Game Controls

The Kick Off

The team which is playing on the left-hand side of the pitch always gets the kick-off.

Controlling your Players

The default controls are illustrated on the Controls Screen. Details of how to change them are included earlier in this manual.

The Saturn automatically picks the nearest player to the ball. Use the directional buttons to move your selected player around the pitch. The **Pass** button on the Control Pad makes your player pass the ball. The **Shoot** button instructs him to shoot. The Speed Burst button gives a player not in possession of the ball a short burst of speed and the Select button selects the nearest player to the ball. This overrides the automatic selection by picking a player of your preference. The only player in Euro '96 that you don't control is the goalkeeper. The Saturn controls him but you control how he takes his goal kicks.

Your selected player will be highlighted on the pitch with one of the following highlights around his feet.

Highlights:

Triangle - Player has possession of ball. When the triangle flashes he is within shooting range.

Star (Flashing) - Player is in a good position to perform a first time touch. Pressing the **Shoot** button at any time when the star is flashing will cause your man to automatically run onto the ball and first time it. The star highlight will remain solid whilst the Saturn quickly manoeuvres your player into position and takes the first time touch. Once you've mastered this skill your players will perform headers, diving-headers, volleys and reverse kicks on a regular basis.

Circle - Currently controlled player (not in possession).

Square - Player is in a position to square or cross ball. When the square highlight appears, your player is in a position to square or cross the ball into the box. Simply keep running down the wing and press the **Pass** button (no need to aim) and your player will attempt to chip the ball into the box. If one of your team-mates is facing in the same direction as the winger, he will attempt to play the ball to that player rather than cross the ball.

Defending

When you're defending, press the **Pass/Steal** button to tackle another player (your player must be close) or press the **Shoot/Tackle** button to do a sliding tackle. For a long sliding tackle, press the **Speed Burst** button and then the **Shoot/Tackle** button. Another method is to just run into a player to try to muscle him off the ball.

Shot/Pass Control

You can bend the ball or make it dip at the last minute by adding after-touch. After-touch is achieved by pulling left to swerve the ball left, or right to swerve the ball right on the Directional buttons. To loft the ball, pull back and to keep low, push forward. The quicker you apply the after-touch after the shot/pass has been struck, the greater the effect.

Passing and Shooting Techniques

There are many different ways the players can pass and hit the ball: listed below are a few of the moves and combinations possible.

<i>Normal pass</i>	Directional buttons and the Pass button
<i>Normal shot</i>	Directional buttons and the Shoot button; you can also use after-touch on this type of shot by moving the direction of the player before the Shoot button is released.
<i>First Time Touch</i>	When a ball is passed to a player with the star highlight around his feet, you can make the first time touches. Hold down the Shoot button, keep the directional buttons centred, then release the button and the player will shoot at the goal.
<i>Disguised pass</i>	Shoot button and the Pass button and directional buttons; hold down both buttons, then select a direction and release the Shoot button. This will look like a dummy pass but it will be passed to a team mate who must then shoot or punt the ball.
<i>Chip Shot</i>	Shoot button and the Pass button; hold both buttons down, then release the Shoot button to chip the ball forward. The power of the chip is determined by the duration the button is held in before it's released.
<i>High pass</i>	Shoot button and the Pass button; hold both buttons then release the Pass button to make a high pass to a team-mates head.
<i>Power pass</i>	Pass button, to kick forward along the ground. The power of the pass is determined by the duration the button is held in before it's released. Use the directional buttons on the Control Pad to select the direction of the pass if you wish.
<i>Power Shot</i>	The Shoot button is used. Your player must be standing still to make this shot.

There are over forty different kinds of shots and passes in Euro '96 including diving headers, back-heels, chesting down the ball, bicycle kicks, over-head kicks and volleys. Add this to the possible number of combinations and you have over a thousand possible moves. Although not all the moves are listed, they are easy to find. Use the Practice mode to put your combination and set pieces together.

Ball Out of Play

Goal kicks

If the ball has been shot wide by an attacking player and it didn't touch any of your players, then it's a goal kick. You can make fine adjustments to the position of the goalkeeper by using the D-Button on the Control Pad to move your goalkeeper around the ball. Use the directional buttons and the Shoot button to kick the ball up the field to any player. Use the directional buttons and the **Pass** button to pass the ball to the currently highlighted player.

Throw-ins

All throw-ins are taken from the touch line and the player taking the throw is automatically selected. For a direct throw-in to a team-mate, use the directional buttons to position the player-highlight marker, then press the Pass button. Use the directional buttons to position the player-highlight marker and then use the Shoot button to throw the ball in the selected direction to any player. If you combine any of these throw-in moves with a pull back on the Control Pad you'll get a high or long throw-in depending on the situation.

Free Kicks

Given after a dirty foul or other infringements. The player is automatically selected and you can use any of the moves listed in Passing and Shooting.

Corners

The player is automatically selected to take a corner, which is taken from the quarter circle round the corner flag. Use any of the moves listed in Passing and Shooting.

Penalties

The player who will take the penalty is automatically selected. The penalty marker will move from left to right just outside the six yard box. All you have to do is time it right. Use the directional buttons and the Shoot button for a normal shot allowing after-touch or just use the Shoot button for a power shot at the goal.

Bookings

If the referee witnesses a dirty tackle, it's more than likely that the offending player will get a yellow card; play will stop while the referee takes the player's name and shows him the card. If the tackle is very dirty or the player is a repeat offender he'll be shown the red card and sent off. Players who have been sent off cannot be replaced by a substitution.

Goooooooooooooooooal!!!!!!!!!!!!

There's no feeling like it! A nice one too, nicely rounded past the defenders and into the back of the net. It sounds easy but it takes practice, vision and skill to score and once you've mastered the basics there's nothing like it.

Part Four: In-Match Menu Functions

Cameras

To change the viewpoint/camera used for the match, use the shift buttons on the Control Pad to toggle through all the available options.

The following descriptions are a quick breakdown of each of the available camera viewpoints in Euro '96.

- | | |
|-------------------------|---|
| Wire Camera | This camera will follow the ball closely. |
| Far Camera | Select to view the match from the distance of the stand. |
| Plan Camera | Viewing the match in plan view gives you an over-head view. |
| Goal Line Camera | View the game from your goal line. |
| Isometric Camera | View the game from the classic isometric viewpoint. |
| Touchline Camera | This camera moves along the touchline and is the classic viewpoint for any football game. |

Pause the Game

To pause the match at any point, press **START** on the Control Pad. To restart the match, press **START** again to continue. While you are in Pause mode, the In-Match Menu will be displayed.

In-Match Menu

This menu allows you to watch a replay, substitute a player, quit the match and change the formation of your team.

Formation

This option allows you to change the team's formation. Highlight **Formation** and press Button A to bring up the Formation menu. Highlight the formation and press Button A to toggle through all the available formations. Highlight **DONE** when you've selected the formation you require and press Button A to return to the In-Match Menu.

Substitution

To substitute a player, highlight Substitution and press Button A. This will display the Substitution menu. Highlight OFF and press Button A to toggle through your players to select the player who you want to take off. Now highlight ON to select which player you want to bring on. Then select DONE to confirm the substitution or highlight CANCEL and press Button A to cancel. You will have to wait for a dead ball situation before your substitute can be brought on - a small football shirt will appear on screen indicating that you are waiting to bring a sub on. As soon as a dead ball situation occurs your player will be substituted.

Replay



The replay function automatically records the last few seconds of the action, so if you've just scored a cracking goal you can watch it again and again. Highlight and select the Replay option from the In-Match Menu to bring the Replay menu bar on screen. On the left, a number from one to five will be shown on a panel, which indicates the speed at which a replay will be shown. To change the speed at which a replay is shown, highlight either the "<" icon or the ">" icon to the right of this number and press Button A to increase or decrease the number. To then replay the footage, highlight Play and press Button A. Highlight and select the square icon to return to the In-Match Menu.

Quit Game

Highlight and press Button A to quit the current game.

Done

Once you've made all the changes you want, highlight and select Done to return to the current match.

Part Five: Saving and Loading a Game

After every match you will be given an opportunity to save your progress by returning to the Main Menu Screen should you wish.

Save

To save a game to an available slot, highlight Goalath on the Main Menu Screen, and press Button A to toggle the option to Save, then highlight one of the available slots and press Button A to save to the slot. The game will be saved to that slot with the game information displayed in the slot to make identification of a game easier. You can overwrite existing Euro '96 saves. The Saturn will ask you if you want to overwrite the existing save - highlighting and selecting "yes" will overwrite an existing save.

Load

In most cases, you will want to load a game from the Main Menu so highlight and select Goalath from the Main Menu. To load a game from a slot, highlight the Save/Load/Format menu bar and press Button A to toggle the option to Load, then highlight one of the previously saved games in a slot and press Button A to load the game.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

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

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

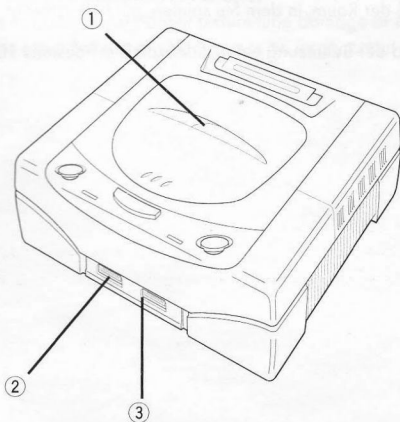
Startvorbereitung: Benutzung des SEGA SATURN-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem SATURN-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr SEGA SATURN-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die SEGA SATURN CD-ROM mit oberliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des SEGA SATURN-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rücksteltaste an der SEGA SATURN-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine SEGA SATURN-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre SEGA SATURN CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr SEGA SATURN-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

- ① SEGA SATURN-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorwort

Willkommen zu EURO '96, dem schnellsten und elegantesten Fußballspiel, das jemals auf dem Markt erschienen ist. EURO '96 ist das Ergebnis monatelanger, harter Arbeit und Recherchen. Die Spielsoftware und die Informationen für die Europameisterschaft '96 sind auf den neuesten Stand gebracht worden. Jedes Detail ist absolut realitätsgetreu. SEGA ist davon überzeugt, daß Euro '96 in Puncto Qualität, Spielspaß und Präsentation neue Maßstäbe für künftige Sportspiele setzen wird.

Sobald das Spiel geladen ist, werden abwechselnd das Hauptmenü und der Demo-Modus auf dem Bildschirm erscheinen. Mit einem Druck auf die START-Taste rufen Sie das Hauptmenü auf.

Hauptmenü

Um Optionen im Hauptmenü auszuwählen, benutzen Sie bitte das Steuerkreuz und markieren Sie mit ihm eine beliebige Option. Durch Druck auf Taste A können Sie sich dann für eine der möglichen Wahlmöglichkeiten entscheiden. Folgende Optionen werden Ihnen im Hauptmenü angeboten:



Fertig! Sobald Sie ihre Spieleinstellungen vorgenommen haben, wählen Sie bitte diese Option, um den nächsten Bildschirm zu erreichen.



Hier können Sie Spiele laden und/oder sichern.



Diese Option ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Mitspieler (1-4) festzulegen.



Hier legen Sie den gewünschten Spiemodus fest. Sie haben die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, Training oder dem Euro '96-Turnier. Diese Spielarten werden im nächsten Kapitel genauer erklärt.

Sobald Sie ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie den „Europapokal“ an um zu dem nächsten Bildschirm zu gelangen. Dessen Ansicht richtet sich nach ihrer vorausgegangenen Auswahl.

Kapitel 1: Euro '96-Turnier (Europameisterschaft '96)

Mannschaft wählen-Bildschirm



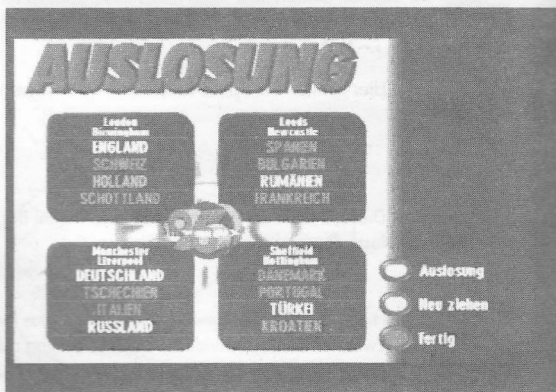
Wenn Sie sich dafür entschieden haben, die ganze Europameisterschaft '96 zu spielen, wird die offizielle Auslosung des Turniers auf dem Bildschirm erscheinen. Auf diesem Bildschirm können Sie die Mannschaft wählen, die Sie in der Europameisterschaft steuern möchten. Indem Sie das Steuerkreuz nach links und rechts bewegen, können Sie eine der sechzehn qualifizierten Mannschaften auswählen.

Haben Sie die gewünschte Mannschaft markiert, drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Wenn mehr als ein Spieler teilnimmt, wählen die Spieler die Mannschaften der Reihe nach: zuerst Spieler 1, dann Spieler 2 usw., bis alle Spieler eine Mannschaft gewählt haben. Bis zu zwei Spieler können die gleiche Mannschaft steuern.

Auslosung des Turniers

Das bedeutet, daß alle Gruppen der Europameisterschaft '96 dieses Sommers sowie der aktuelle Spielplan vorgestellt werden.

Folgende Optionen werden ebenfalls auf diesem Bildschirm zur Auswahl stehen:



Neu ziehen - Mit dieser Option werden die Gruppen per Zufall neu ausgelost. England bleibt als Gastgeber weiterhin in Gruppe 1 gesetzt, während die drei anderen gesetzten Mannschaften zufällig neu verteilt werden. Die restlichen zwölf Mannschaften werden ebenfalls per Zufall den vier Gruppen zugeglost. Diese Option können Sie verwenden, so oft Sie wollen, um eine Gruppenkonstellation zu erhalten, die Ihnen gefällt.

Auslosung - Wenn Sie diese Option anklicken, wird die von Ihnen gewählte zufällige Neuauslosung gelöscht, so daß Sie automatisch mit der Gruppeneinteilung der offiziellen Europameisterschaft '96 spielen können.

Fertig - Wählen Sie diese Option, wenn Sie bereit sind, die Europameisterschaft zu beginnen.

Spielplan/Gruppen-Bildschirm



Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die aktuellen Tabellenstände der vier Gruppen an und gibt Ihnen Informationen über die nächsten Gruppenspiele. Wenn noch keine Spiele stattgefunden haben, können natürlich noch keine Informationen dargestellt werden. In diesem Fall klicken Sie bitte die Option **Fertig** an, um in den Nächstes Spiel Bildschirm zu gelangen.

Nächstes Spiel-Bildschirm



Folgende Optionen werden ebenfalls auf diesem Bildschirm zur Auswahl stehen:

Spielaufbau

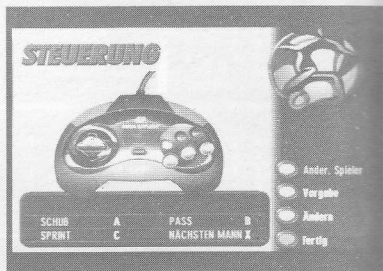


Hier können Sie sich die perfekte Spielumgebung Ihrer Wahl einstellen. Mit dem Steuerkreuz suchen Sie sich eine Option aus, die Sie dann mit Taste A festlegen. Wenn Sie mit der ausgesuchten Option zufrieden sind, gehen Sie einfach zur nächsten Option über, bis Sie alle möglichen Optionen eingestellt haben. Die erste Gruppe von Spielfunktionen betrifft die direkte Spielumgebung in Bezug auf Spieldauer, Abseitsregel, Freistößen, Verwarnungen, Windstärke und Auswechslungen. In der zweiten Gruppe von

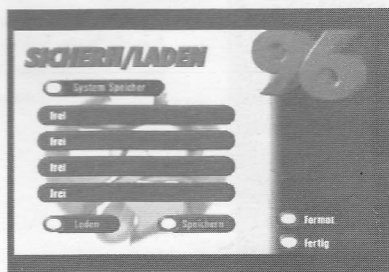
Funktionen können Sie die Lautstärke der Soundeffekte Ihren Wünschen entsprechend einstellen. Diese Soundeffekte umfassen Zuschauerkulisse, Kommentar, Eröffnungsmusik und alle anderen Spielsounds.

Steuerung

Mit Hilfe dieser Option können Sie die Steuerung genau nach Ihren eigenen Wünschen einstellen. Zunächst wird die vorgegebene Tastenbelegung gezeigt, wenn Sie die Option gewählt haben. Um Änderungen vorzunehmen, benutzen Sie bitte das Steuerkreuz. Markieren Sie mit ihm die Option **Ändern** und drücken Sie Taste A. Jetzt können Sie die Steuerungsfunktionen umstellen. Wenn Sie die ursprüngliche Belegung wieder einstellen möchten, markieren Sie einfach **Vorgabe** und drücken Sie Taste A. Sobald Sie die Steuerung nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie bitte **Fertig** an. Damit gelangen Sie zurück zum Bildschirm 'Mannschaft wählen'.



Sichern/Laden



Nach jedem Spiel können Sie Ihren Fortschritt während der Europameisterschaft '96 abspeichern, indem Sie zum Hauptmenü zurückkehren.

Mannschaftsaufstellung - Bildschirm



Auf diesem Bildschirm können Sie die Mannschaft und den gesamten Kader nach Ihren eigenen bestimmten Spezifizierungen einstellen.

Umstellung der Mannschaftsformation

In der linken unteren Ecke des Bildschirms befindet sich der **Formations**-Schalter. Eine mannschaftstypische Formation ist normalerweise schon eingestellt. Um die Aufstellung zu ändern, müssen Sie diesen Schalter anklicken. Jetzt können Sie sich alle verfügbaren Aufstellungen ansehen. Um die Position eines Spielers innerhalb der Aufstellung zu ändern, müssen Sie ihn anklicken und Taste A drücken. Der Name dieses Spielers erscheint nun in Rot. Als nächstes müssen Sie den Namen des Spielers, dessen Stellung Sie mit der des ersten Spielers (jetzt in Rot) tauschen wollen, markieren und wieder Taste A drücken. Die beiden Spieler werden jetzt ihre Positionen tauschen. Um das gegnerische Team auszuspiionieren, klicken Sie bitte das Icon neben dem Ländernamen der Mannschaft an. Nun können Sie die Mannschaftsaufstellung Ihres Gegners ansehen. Wenn Sie dasselbe Icon erneut anklicken, werden Sie wieder Ihre eigene Mannschaftsaufstellung sehen.

Mannschaftsstatistik

Das Anklicken von **Goliath** bringt Sie zu einem neuen Bildschirm, auf dem Sie detaillierte Statistiken Ihrer gesamten Mannschaft sehen können. Diese Statistiken beinhalten Informationen über Erfolge in vergangenen Europameisterschaften, individuelle Bilanzen von Star-Spielern, des Vereinspräsidenten und des Trainers sowie die Form der Mannschaft in den letzten zehn Spielen. Wenn Sie den Schalter neben dem Ländernamen anklicken, können Sie sich die Statistiken aller sechzehn Mannschaften anschauen. Um in den Bildschirm 'Mannschaftsaufstellung' zurückzukehren, klicken Sie auf das Icon **Fertig**.



Spielerstatistik

Wenn Sie das kreiselnde Fragezeichen anklicken, wird ein Bildschirm mit aktuellen Details über die individuelle Form all Ihrer Spieler aufgerufen. Jeder Spieler hat jeweils einen Wert für Geschwindigkeit, Angriff, Paßspiel, Schießen, Allgemeine Geschicklichkeit und Fitneß. Je höher die Werte, desto besser. Während des Turniers ändern sich die Werte. Der wichtigste Wert ist Fitneß, da selbst der beste Spieler der Welt keine Leistung erbringen kann, wenn er nicht in Form ist. Wenn Sie das gesamte Turnier durchspielen wollen, ist es ratsam, Ihre Star-Kicker gelegentlich ausruhen zu lassen, so daß sie für die wichtigeren Spiele absolut fit sind. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um die Liste Ihrer Spieler durchzugehen, und drücken Sie Taste A, um die individuelle Statistik eines Spielers anzusehen.

Sobald Sie mit der Einstellung Ihrer Mannschaft und des gesamten Kaders zufrieden sind, klicken Sie **Fertig** an. Jetzt gelangen Sie in den Bildschirm 'Mannschaft wählen' zurück. **Wichtig:** Wenn zwei oder mehrere Spieler gegeneinander antreten oder an der Europameisterschaft teilnehmen, dann folgt Spieler 2 in der Einstellung seiner Mannschaft Spieler 1, sobald dieser **Fertig** angeklickt hat. Spieler 3 folgt Spieler 2 usw. Nur Spieler 1 kann die Parameter der Spieleinstellungen verändern.

Sobald jeder Spieler den Spielaufbau, die Steuerung und die eigene Mannschaft zu seiner vollen Zufriedenheit eingestellt hat, klicken Sie **Fertig** an. Das erste Spiel der Europameisterschaft kann beginnen.

Sobald das Spiel beendet ist, erscheint ein Bildschirm mit statistischen Details zum gesamten Spielverlauf. Klicken Sie **Fertig** an, um in den Gruppenspiele Bildschirm zu gelangen. Dort sind die Ergebnisse der Gruppenspiele und die Tabellenstände aller vier Gruppen aufgeführt. Von hier aus können Sie mit der nächsten Begegnung des Turniers fortfahren.

Viertelfinale, Halbfinale und Finale von Euro '96

Wenn Sie sich für die Ausscheidungsspiele qualifiziert haben, erscheint ein neuer Bildschirm, der Sie über die Auslosung und den nächsten Gegner informiert. Von hier aus gelangen Sie in den Bildschirm 'Mannschaftsaufstellung', wo Sie Änderungen in Ihrer Mannschaft vornehmen können.

Gewiß ist Ihnen bekannt, daß die Fifa eine neue Regel eingeführt hat: die 'Golden Goal'- oder 'Sudden Death'- Regel. Wenn ein Spiel nach neunzig Minuten immer noch Unentschieden steht, wird eine Verlängerung mit zwei Halbzeiten à fünfzehn Minuten gespielt, in der die Mannschaft, die zuerst ein Tor schießt, das Spiel gewinnt. Fällt in dieser Verlängerung kein Tor, so wird das Spiel auf traditionelle Weise mit einem Elfmeterschießen entschieden.

Kapitel 2: Training und Freundschaftsspiele

Wenn Sie im Hauptmenü **Training** oder **Freundschaftsspiel** gewählt haben, erscheint der Bildschirm 'Mannschaft wählen'. Genauer über die Optionen, die Ihnen hier zur Verfügung stehen, finden Sie in Kapitel 1 unter dem Titel 'Mannschaft wählen'.



Neu am Bildschirm 'Mannschaft wählen' ist hier, daß unter den beiden Mannschaftsnamen jetzt eine Zuordnung zu sehen ist, die klarstellt, welcher Spieler welche Mannschaft steuert. Spielt zum Beispiel nur ein menschlicher Spieler mit, so wird unter einer Mannschaft 'Spieler 1' erscheinen und unter der anderen 'SATURN'. Um diese Zuordnung zu ändern, klicken Sie " - " an

und drücken Sie Taste A. Falls vier Spieler antreten, so werden zwei Spieler der ersten Mannschaft zugeordnet. Die anderen beiden Spieler werden der zweiten Mannschaft zugeordnet. Wenn Sie die Zuordnung hier ändern möchten, folgen Sie bitte der Anleitung des ersten Beispiels. Klicken Sie einfach einen Spieler an, drücken Sie Taste A, dann klicken Sie "spinning icon" an und drücken wieder Taste A. Die beiden Spieler werden nun ihre Plätze tauschen.

Der nächste Schritt ähnelt dem Verfahren bei der vollständigen Europameisterschaft '96 - mit dem Unterschied, daß auf dem Bildschirm 'Spielaufbau' ein neues Icon zu sehen ist. Mit diesem Icon wählen Sie einen der acht offiziellen Austragungsorte. Wenn Sie das Icon anklicken, wird ein neuer Bildschirm aufgerufen, der die acht Stadien vorstellt. Falls Sie mehr über einen der Austragungsorte wissen möchten, klicken Sie einfach die **Vorschau**-Option an, und ein Bildschirm mit detaillierten Informationen erscheint. Um auf den Bildschirm 'Austragungsort' zurückzukehren, klicken Sie einfach **Fertig** an. Mit dem Steuerkreuz können Sie dann ein Stadion auswählen. Durch Druck auf Taste A bestätigen Sie Ihre Wahl. Mit der Option **Fertig** gelangen Sie wieder in den Bildschirm 'Spielaufbau'. Es gibt außerdem noch eine **Zufalls**-Option, mit der ein Austragungsort rein zufällig ausgewählt wird. Nach dem ein Freundschaftsspiel beendet ist, wird ein Ergebnis-Bildschirm eingeblendet, von dem aus Sie wieder in das Hauptmenü gelangen.

Training

Sobald Sie den Trainingsmodus gewählt haben, wird Ihnen auffallen, daß Ihre Mannschaft - abgesehen von einem gegnerischen Torwart - alleine auf dem Spielfeld ist. Das gibt Ihnen die hervorragende Möglichkeit, Ihr Paßspiel und Ihre Torschußqualität zu verbessern. Da das Training nur eine Halbzeit lang dauert, ist es ratsam, die Spieldauer zu verlängern, um die Übungsrunde optimal zu nutzen.

Kapitel 3: Steuerung während des Spiels

Der Anstoß

Die Mannschaft, die von links nach rechts spielt, hat immer Anstoß.

Steuerung der Spieler

Die vorgegebene Steuerung ist auf dem Bildschirm 'Steuerung' zu sehen. Wie Sie Änderungen vornehmen können, lesen Sie in Kapitel 1 dieser Anleitung.

Der SEGA SATURN wählt automatisch den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um die Richtung festzulegen, in die sich der Spieler bewegen soll. Die **Paßspiel-Taste** läßt Ihren Spieler den Ball im Paß abzugeben. Die Taste **Schießen** gibt dem Spieler die Anweisung, den Ball aufs Tor zu schießen. Die **Sprint-Taste** gibt einem Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, die Kraft für einen kurzen Sprint. Die Taste **Auswahl** läßt Sie den Spieler steuern, der dem Ball am nächsten ist. Damit wird die vorgegebene Einstellung „überstimmt“. Der einzige Spieler, den Sie nicht kontrollieren, ist der Torwart. Er wird vom Saturn gesteuert. Sie bestimmen jedoch, wie der Torabstoß ausgeführt wird.

Der Spieler, den Sie gerade steuern, ist mit einem der folgenden Symbole markiert.

Markierungen:

Dreieck - Der Spieler ist in Ballbesitz. Wenn das Dreieck aufblinkt, befindet sich der Spieler in guter Tortschußdistanz.

Stern (linkend) - Der Spieler ist in einer guten Position zum Torschuß. Wenn Sie die Taste 'Schießen' drücken, bewegt sich der Spieler automatisch zum Ball und nimmt ihn direkt. Der Stern ist solange zu sehen, bis der Saturn den Spieler in Position gebracht hat und die Direktabnahme ausgeführt ist. Wenn Sie diese Fertigkeit beherrschen, werden Ihre Spieler regelmäßig Kopfbälle, Flugkopfbälle, Volleys und Fallrückzieher vorführen.

Kreis - Der von Ihnen gesteuerte Spieler ist nicht in Ballbesitz.

Quadrat - Der Spieler ist in einer guten Position, den Ball in den Strafraum zu flanken. Wenn das Quadrat erscheint, lassen Sie den Spieler einfach weiter das Spielfeld entlang laufen und drücken Sie die **Paßspiel-Taste**. Der Spieler flankt den Ball dann in den Strafraum. Wenn ein Spieler parallel zum gesteuerten Spieler läuft, erfolgt nur ein Paß, keine Flanke.

Verteidigung

Wenn die gegnerische Mannschaft angreift, haben Sie vier Möglichkeiten, in Ballbesitz zu gelangen. Ist einer Ihrer Spieler seinem Gegenspieler sehr nahe, drücken Sie die **Paßspiel-Taste**. Ihr Spieler wird nun versuchen, dem Gegenspieler den Ball direkt abzunehmen. Wenn Sie die Taste **Schießen** drücken, wird Ihr Spieler versuchen, in den Ball hineinzugrätschen. Drücken Sie die Taste **Schießen** gleichzeitig mit der **Sprint-Taste**, versucht Ihr Spieler eine lange Grätsche. Die letzte Möglichkeit ist, Ihren Spieler einfach in den Gegner hineinrennen zu lassen, um diesen abzudrängen.

Schuß-/Paßspiel-Steuerung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, zu schießen und Pässe auszuführen. In der folgenden Liste sind einige Kombinationen aufgezählt.

<i>Normaler Paß</i>	Steuercross und Paßspiel -Taste.
<i>Normaler Schuß</i>	Steuercross und Taste Schießen . Sie können die Richtung des Schusses manipulieren, indem Sie kurz, bevor Sie die Taste Schießen loslassen, die Richtung, in die der Spieler läuft, ändern.
<i>Direktabnahme</i>	Sie ist nur möglich, wenn ein Paß zu einem Spieler ausgeführt wird, der mit dem Stern-Symbol markiert ist. Halten Sie die Taste Schießen gedrückt, während Sie das Steuercross nach oben drücken. Wenn Sie die Taste Schießen loslassen, befördert Ihr Spieler den Ball direkt in Richtung Tor.
<i>Verdeckter Paß</i>	Taste Schießen , Paßspiel -Taste und Steuercross. Halten Sie die Tasten Schießen und Paßspiel gedrückt und wählen Sie eine Richtung. Lassen Sie dann die Paßspiel -Taste los, und ein getrickster Paß wird ausgeführt. Der Spieler, der diesen Paß, erhält muß den Ball direkt schießen.
<i>Chippen</i>	Taste Schießen und Paßspiel -Taste. Halten Sie beide Tasten gedrückt und lassen Sie dann die Taste Schießen los, um den Ball zu chippen. Je länger Sie die Tasten gedrückt halten, desto weiter wird der Chip gehen.
<i>Lob</i>	Tasten Schießen und Paßspiel . Halten Sie beide Tasten gedrückt und lassen Sie die Paßspiel -Taste los, um einen Kopfball für einen Mannschaftskameraden vorzubereiten.
<i>Weiter Paß</i>	Paßspiel -Taste und Steuercross. Mit dem Steuercross bestimmen Sie die Richtung des Passes. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter wird er.
<i>Harter Schuß</i>	Taste Schießen . Ihr Spieler muß stillstehen, um diesen Schuß, beispielsweise als Freistoß, auszuführen.

Euro '96 bietet mehr als vierzig verschiedene Möglichkeiten, den Ball zu schießen oder zu passen. Dazu gehören Flugkopfbälle, Pässe mit der Hacke, Brustannahme des Balls, Fallrückzieher und Volleys. Wenn Sie dann noch die Anzahl der Tastenkombinationen mit einberechnen, stellen Sie fest, daß es mehr als tausend mögliche Angriffsvarianten gibt! Obwohl diese Varianten hier nicht alle aufgeführt sind, können Sie diese, mit Hilfe des Trainingsmodus, schnell erlernen.

Spielunterbrechungen

Abstoß

Wenn ein Ball das Tor nicht trifft und keiner Ihrer Spieler den Ball abgefälscht hat, gibt es einen Abstoß vom Tor. Sie können den Abstoß beeinflussen, indem Sie den Torwart mit Hilfe des Steuerkreuzes um den Ball herum bewegen. Benutzen Sie die **Paßspiel**-Taste und das Steuerkreuz, um den Ball zu einem markierten Spieler zu passen. Mit der Taste **Schießen** wird der Ball einfach weit nach vorne gespielt.

Einwurf

Einwürfe werden von der Außenlinie aus vorgenommen. Der Spieler wird automatisch vom Saturn bestimmt. Um den Ball direkt zu einem Mitspieler zu werfen, benutzen Sie das Steuerkreuz, um diesen Spieler zu markieren und drücken Sie dann die **Paßspiel**-Taste. Sie können auch den markierten Spieler mit Hilfe des Steuerkreuzes in die Richtung bewegen, in die Sie den Ball mit Hilfe der Taste **Schießen** werfen wollen. Der Ball wird dann in die Richtung des laufenden Spielers geworfen. Wenn Sie diese beiden Einwurfvarianten mit dem Steuerkreuz kombinieren, indem Sie es nach unten halten, wird der Einwurf höher oder weiter.

Freistoß

Freistöße werden nach bösen Fouls und anderen Regelverstößen gegeben. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, wird automatisch bestimmt. Sie können sich an allen erdenklichen Paß- oder Schußvarianten versuchen.

Eckball

Der Spieler, der den Eckball ausführt, wird automatisch bestimmt. Sie können sich an allen erdenklichen Paß- oder Schußvarianten versuchen. Der Eckball wird, abhängig von der Situation, von einer der beiden Eckfahnen aus ausgeführt.

Elfmeter

Der Elfmeterschütze wird automatisch ausgewählt. Innerhalb des Fünfmetersraums bewegt sich ein Elfmeteranzeiger von links nach rechts. Sie müssen nur die Taste **Schießen** benutzen, um einen direkten und kraftvollen Schuß aufs Tor loszulassen. Ihr Timing bestimmt, in welche Richtung der Ball geschossen wird. Mit Hilfe des Steuerkreuzes können Sie die Richtung allerdings manipulieren.

Verwarnungen/Karten

Wenn der Schiedsrichter ein Foul sieht, ist es sehr wahrscheinlich, daß der Spieler, der das Foul begangen hat, mit einer gelben Karte verwarnt wird. Wird ein böses Foul begangen, verweist der Schiedsrichter den Übeltäter mit einer roten Karte des Feldes. Wenn ein Spieler, der schon einmal verwarnt worden ist, ein zweites grobes Foul begeht, wird er ebenfalls vom Platz gestellt. Spieler, die eine rote Karte erhalten haben, können nicht durch Auswechslung ersetzt werden.

Toooooooooo !!!!

Nichts ist so schön wie ein Tor. Die Gegenspieler sind umdribbelt worden, ein phantastischer Paß - und Tooor. Das hört sich einfach an, erfordert aber viel Training, Vorstellungskraft und Talent. Aber keine Sorge: Sobald Sie die Grundprinzipien verstanden haben, werden auch Sie dieses wunderbare Gefühl genießen können.

Kapitel 4 : Menüfunktionen im Spiel

Kameraperspektiven

Bevor Sie den Blickwinkel ändern, den Sie während des Spiels genießen, können Sie mit Hilfe der Umschalt-Tasten und des Steuerkreuzes die möglichen Optionen begutachten.

Die folgenden Beschreibungen sind kurze Zusammenfassungen der möglichen Kameraperspektiven, die Ihnen Euro '96 bietet.

- | | |
|----------------------------|--|
| Ballkamera | Diese Kamera wird immer am Ball sein. |
| Tribünenkamera | Diese Kamera zeigt die Sicht von der Tribüne eines Stadions. |
| Vogelperspektive | Diese Kamera zeigt Ihnen das Geschehen auf dem Spielfeld senkrecht von oben. |
| Torlinienkamera | Mit dieser Kameraeinstellung können Sie das Spiel von der Torlinie aus verfolgen. |
| Isometrische Kamera | Verfolgen Sie das Spielgeschehen aus der klassischen isometrischen Perspektive. |
| Seitenlinienkamera | Diese Kamera bewegt sich entlang der Seitenlinien und ist der klassische Blickwinkel eines echten Fußballspiels. |

Spiel anhalten

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie einfach die **START**-Taste. Um das Spiel wieder aufzunehmen, drücken Sie einfach wieder die **START**-Taste.

Menüfunktionen im Spiel

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, eine Wiederholung anzusehen, einen Spieler auszuwechseln, das Spiel zu beenden und Ihre Mannschaftsaufstellung zu ändern.

Formation

Hier können Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft ändern. Um das Formationsmenü zu sehen, wählen Sie einfach mit dem Steuerkreuz **Formation** an und drücken Sie Taste A. Klicken Sie nun die dargestellte Formation mit dem Steuerkreuz an und blättern Sie durch die Liste aller möglichen Aufstellungen, indem Sie Taste A drücken. Wenn Sie sich für eine Formation entschieden haben, klicken Sie die Option **Fertig** mit dem Steuerkreuz an und drücken Sie Taste A. So gelangen Sie zum Bildschirm 'Menüfunktionen im Spiel' zurück.

Auswechseln

Um einen Spieler auszuwechseln, wählen Sie 'Auswechseln' mit dem Steuerkreuz und drücken Sie Taste A. Jetzt sind Sie im Menü 'Auswechseln'. Hier müssen Sie **RAUS** wählen, um mit Taste A durch die Liste Ihrer Spieler zu gehen und einen Spieler zu bestimmen, den Sie auswechseln möchten. Sobald Sie diesen Spieler bestimmt haben, müssen Sie **REIN** anklicken, um auf dieselbe Art und Weise den Ersatzspieler zu bestimmen. Wenn Sie Ihre Aktion beendet haben, klicken Sie einfach **Wechsel** an, um die Auswechslung zu bestätigen. Klicken Sie andernfalls **WEITER** an und drücken Taste A, um die Auswechslung doch nicht vorzunehmen. Sie müssen warten, bis der Schiedsrichter das Spiel unterbricht (z.B. wenn der Ball im Aus ist oder es einen Freistoß gibt), bevor Ihre Auswechslung durchgeführt werden kann. Dann erscheint ein kleines Fußballtrikot auf dem Bildschirm, um die anstehende Auswechslung anzuzeigen.



Wiederholung

Diese Funktion nimmt automatisch die letzten Sekunden des Spielgeschehens auf. Wenn Sie also ein Tor geschossen haben, können Sie mit Hilfe der Wiederholung den herrlichen Moment wieder und wieder erleben. Klicken Sie einfach die Option 'Wiederholung' an und drücken Sie Taste A im Bildschirm 'Menüfunktionen im Spiel', um den Balken des Wiederholungsmenüs aufzurufen. Links auf diesem Balken sehen Sie Nummern von Eins bis Fünf. Sie bestimmen die Geschwindigkeit der Wiederholung. Klicken Sie einfach die Icons ">" (größer) oder "<" (kleiner) an und drücken Sie Taste A, um die Abspielgeschwindigkeit festzulegen. Um die Wiederholung abzuspielen, klicken Sie einfach **Play** an und drücken Sie Taste A. Um in das Menü zurückzukehren, klicken Sie bitte **Fertig** an.

Spiel beenden

Markieren Sie diese Option mit dem Steuerkreuz und drücken Sie Taste A, um das Spiel zu beenden.

Fertig

Sobald Sie alle Veränderungen Ihrer Wahl durchgeführt haben, benutzen Sie diese Option, um zum Spielgeschehen zurückzukehren.

Kapitel 5: Spiel abspeichern und laden

Nach jedem Spiel können Sie Ihren Fortschritt während der Europameisterschaft '96 abspeichern, indem Sie zum Hauptmenü zurückkehren.

Sichern

Um ein Spiel abzuspeichern, müssen Sie das Icon **Goalith** mit dem Steuerkreuz markieren und dann Taste A drücken, um die Speicheroption zu aktivieren. Anschließend können Sie mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Speicherplatz bestimmen. Das aktuelle Spiel wird dann mit einem Druck auf Taste A abgespeichert. Der Spielstand wird durch die Benennung mit aktuellen Spielinformationen leicht zu identifizieren sein. Existierende Euro '96-Spielstände können auch überschrieben werden. Der SEGA SATURN wird Sie aber zur Sicherheit erst fragen, ob Sie einen bestehenden Spielstand tatsächlich überschreiben wollen. Falls Sie dies mit 'JA' beantworten, wird diese Aktion auch durchgeführt. Gehen Sie also bitte auf Nummer Sicher, bevor Sie einen Speicherplatz überschreiben.

Laden

In den meisten Fällen wird ein Spiel vom Hauptmenü aus geladen. Das geschieht mit Hilfe des **Goalith**-Icons. Wählen Sie es mit dem Steuerkreuz an und aktivieren Sie es mit Taste A. Um ein Spiel zu laden, müssen Sie den Balken **Speichern/Laden/Formatieren (1)** mit dem Steuerkreuz anwählen und dann Taste A drücken. Das aktiviert die Ladefunktion. Bestimmen Sie nur noch den Speicherplatz mit dem gewünschten Spielstand mit Hilfe des Steuerkreuzes und der Taste A, und das Spiel kann geladen werden.

Handhabung Ihrer SEGA SATURN CD-ROM

- Die SEGA SATURN CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem SEGA SATURN-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der SEGA SATURN CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

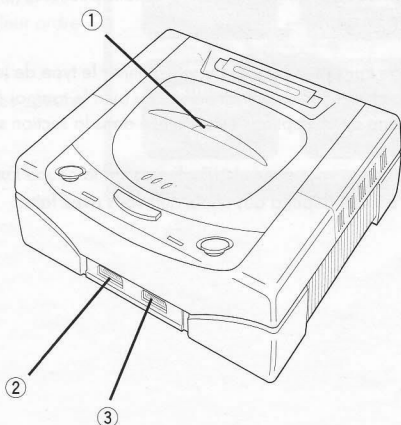
Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



Introduction

Bienvenue à Euro '96, le jeu de foot le plus rapide, sans heurts, sur n'importe quelle console de maison. Euro '96 est le résultat de nombreux mois de recherches soignées, aussi bien pour la machine du jeu - une version spécialement améliorée de la machine d'Actua Soccer - et sur le tournoi Euro '96 lui-même. Parfait dans presque le moindre détail, Sega est confiant qu'Euro '96 deviendra le point de repère pour la qualité, la jouabilité et la présentation pour tous jeux sportifs futurs.

Une fois que le jeu est chargé, le mode de démonstration et l'écran principal se succéderont tour à tour.

Ecran du Menu Principal

Pour sélectionner une option du Menu Principal, utilisez le Bouton directionnel sur la manette pour mettre une option en surbrillance et ensuite appuyez sur le Bouton A pour faire défiler les options disponibles. Le Menu Principal vous offrira les options suivantes :



Fait. Une fois que vous avez choisi, cliquez sur cette option pour avoir accès à l'écran suivant.



Pour charger ou sauvegarder un jeu.



Cette option vous permet de sélectionner le nombre de joueurs, et vous permet de faire défiler les quatre options possibles (un, deux, trois ou quatre joueurs).

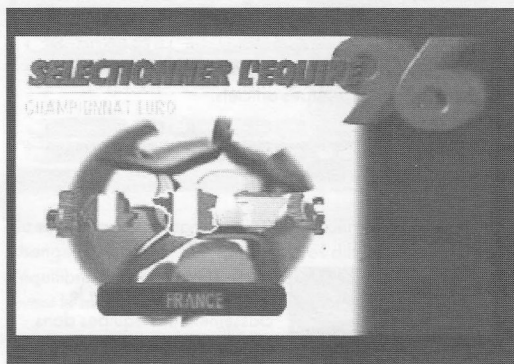


L'icône Euro vous permet de sélectionner le type de jeu que vous désirez, un match amical, un entraînement, ou bien le tournoi *Euro '96* lui-même. Chacune de ces options est détaillée dans la section suivante de ce manuel.

Lorsque que vous avez choisi, cliquez sur la coupe Européenne pour changer d'écran. L'écran qui suit dépend des choix que vous avez faits.

Première Partie : Le Tournoi Euro '96

L'écran Sélectionner l'Equipe



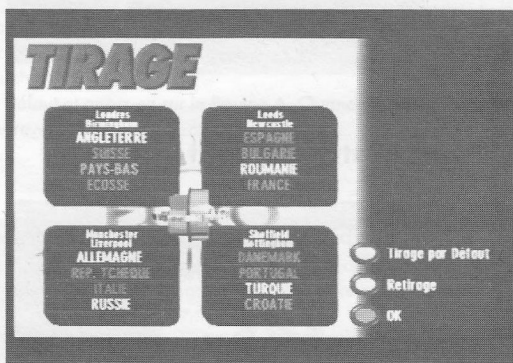
Si vous choisissez de jouer un tournoi Euro '96 en entier, l'écran prochain sera l'écran de Sélectionner l'Equipe. Sur cet écran, le joueur peut choisir l'équipe qu'il veut mener dans le tournoi. En manipulant le Bouton directionnel de gauche et celui de droite, vous pouvez faire défiler les équipes disponibles. Quand l'équipe que vous désirez contrôler est en surbrillance, appuyez sur le Bouton A pour la sélectionner.

Si vous êtes plusieurs à jouer, chaque joueur choisit son équipe à tour de rôle, en commençant par le Joueur #1, puis le Joueur #2, jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi leurs équipes. Si deux joueurs veulent choisir la même équipe, ils n'ont qu'à la sélectionner. Une fois que deux joueurs ont choisi la même équipe, aucun des autres joueurs ne peut la sélectionner.

L'écran du Tirage Officiel

Ici vous trouverez les vrais groupes du tournoi Euro '96 qui aura lieu cet été. Ceci est la configuration de défaut, et les jeux auront lieu dans leur ordre correcte.

Cet écran vous offre les options suivantes :



Retirage

Cette option modifiera la composition des groupes. L'Angleterre, comme équipe d'accueil, restera dans son groupe, et les trois autres équipes têtes de séries seront réparties dans les trois autres groupes. Les douze autres équipes seront réparties au hasard. Cette option peut être sélectionnée autant de fois que vous le désirez, jusqu'à ce que les groupes vous conviennent.

Défaut

Ayant refait le tirage des groupes, si vous décidez que vous voulez jouer le tournoi officiel, cliquez sur **Défaut**, et vous retrouverez de nouveau les groupes officiels.

Fait

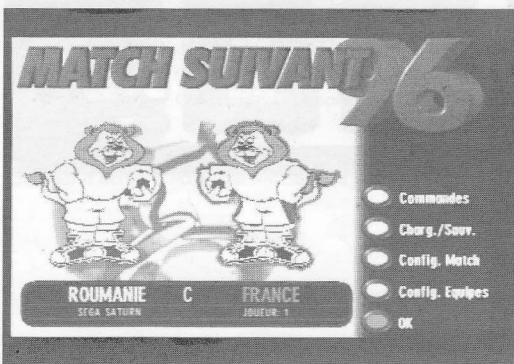
Cliquez sur cette option et vous verrez l'écran **Matches/Groupes**

L'écran **Matches/Groupes**



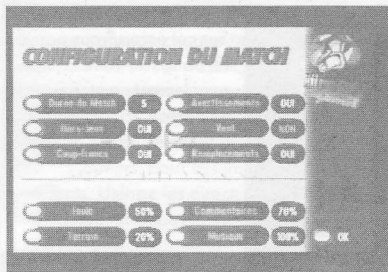
Cet écran vous montre le classement des équipes dans chacun des quatre groupes. Evidemment, si aucun jeu n'a eu lieu, aucun détail ne sera montré. Si vous cliquez sur **Fait** sur cet écran, vous verrez l'écran **Match Suivant**.

L'écran **Match Suivant**



Sur cet écran, les options suivantes vous sont offertes :

Configuration du Match

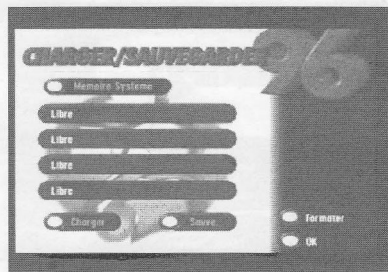


Ceci vous permet d'ajuster tous les paramètres du jeu pour vous permettre de trouver, selon vos choix, le match parfait. Utilisez le Bouton directionnel pour mettre une option en surbrillance, ensuite appuyez sur le Bouton A pour faire défiler les options disponibles. Quand vous serez satisfaits, allez au suivant, jusqu'à ce que toutes les options soient ajustées. Les premiers paramètres qu'on peut ajuster concernent l'environnement du jeu ; vous pouvez ajuster la durée de la partie, les coups francs, les avertissements, la puissance

du vent et les remplacements. Les deuxièmes paramètres vous permettent d'ajuster le son et de changer les niveaux des effets sonores différents jusqu'à ce que vous soyez contents de l'équilibre. De cette façon, vous pouvez ajuster le bruit de la foule, le commentaire, la musique avant le match et les effets durant le match lui-même.

Contrôles

Si vous cliquez sur cette option, vous pouvez reconfigurer la manette exactement comme vous la souhaitez. Les touches de défaut vous seront présentées quand vous voyez cet écran pour la première fois. Si vous désirez les ajuster, utilisez le Bouton directionnel pour mettre en surbrillance **Modifier** et appuyez sur le Bouton A. On vous demandera les touches que vous voulez utiliser pour chaque action dans le jeu. Pour retourner aux touches d'origines, mettez en surbrillance **Défaut** et appuyez sur le Bouton A. Quand vous êtes satisfaits de vos choix, cliquez sur **Fait** pour revenir à l'écran Sélectionner l'Equipe.



Charger/Sauvegarder le jeu

Après chaque match vous aurez l'occasion de sauvegarder la partie, en revenant à l'écran Menu Principal.

L'écran Configuration de l'Equipe



Sur cet écran, vous pouvez reconfigurer votre équipe exactement comme vous le souhaitez.

Pour changer la formation d'une équipe

Tout à fait en bas, à gauche se trouve la touche **Formation**, qui est fixée d'avance à la formation typique choisie par une équipe. Pour changer la formation d'une équipe, cliquez sur cette touche pour faire défiler les formations disponibles.

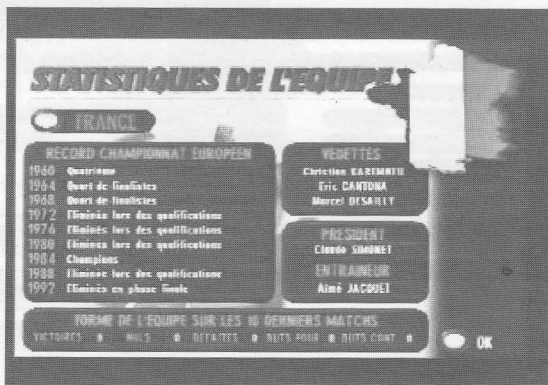
Pour ajuster les positions des joueurs dans cette équipe, mettez le nom d'un joueur en surbrillance et appuyez sur le Bouton A. Le nom de ce joueur sera marqué en rouge. Ensuite mettez en surbrillance le joueur avec lequel vous désirez remplacer le premier et appuyez sur le Bouton A. Les deux joueurs changeront de places.

Pour vérifier ce que votre adversaire a choisi, cliquez sur l'icône à côté du nom du pays. Cela vous montrera l'écran Configuration de l'Equipe de votre adversaire. Pour retourner au votre, cliquez de nouveau sur ce même bouton.

L'écran Statistiques de l'Equipe

Si vous cliquez sur **Goliath** vous verrez une nouvelle page où il y a le détail des statistiques de

toute votre équipe. Ceci vous donne le détail des résultats des Championnats Européens du passé, les vedettes de l'équipe, le Président, l'entraîneur actuel et les dix derniers résultats des jeux les plus récents. Si vous cliquez sur le bouton à côté du pays sur cet écran, vous pouvez voir les statistiques des 16 équipes. Si vous cliquez sur l'icône **Fait** vous verrez de nouveau l'écran Configuration de l'Equipe principal.



Statistiques des Joueurs

Si vous cliquez sur le point d'interrogation, vous verrez un nouvel écran qui vous donne les détails courants de chaque joueur dans votre équipe. Chaque joueur a des points pour sa vitesse, ses tacles, ses passes, ses tirs, son habileté générale et sa forme physique. Ces points changeront au cours du tournoi. Le plus important est la forme actuelle, car même le meilleur joueur du monde ne peut pas jouer de son mieux s'il n'est pas en forme. Si vous jouez un tournoi en entier, ce serait peut-être une bonne idée de donner quelques parties de repos à vos meilleurs joueurs, pour assurer qu'ils soient en pleines formes pour les matchs les plus importants. Utilisez les directions Haut et Bas sur la manette pour faire défiler tous les joueurs de votre équipe, et appuyez sur le Bouton A pour voir les statistiques individuelles.

Cliquez sur **Fait** pour retourner à l'écran Match Suivant. Notez bien : s'il y a un joueur adverse ou plus, dans le même tournoi, quand le joueur #1 a cliqué sur **Fait**, le deuxième joueur pourra ajuster son équipe etc. Seul le joueur #1 peut ajuster les paramètres du jeu.

Quand chaque joueur a configuré le jeu, les touches et son équipe, cliquez sur **Fait** pour aller au premier match du tournoi. Pour plus de détails concernant le contrôle de vos joueurs, regardez dans la section "Touches de Commandes Lors du Jeu", un peu plus loin dans ce manuel.

A la fin du match, vous verrez un écran qui donne les détails statistiques du match. Cliquez sur **Fait** pour retourner à l'écran Matches/Groupes. Les résultats de tous les jeux des quatre groupes seront affichés, ainsi que les positions individuelles dans les groupes. Ensuite vous commencerez la prochaine étape du tournoi.

Les Eliminatoires d'Euro '96

Si vous arrivez aux Eliminatoires de cette compétition, vous verrez un nouvel écran qui donne le détail du tirage pour les Eliminatoires, qui vous informera donc de vos prochains adversaires. Vous verrez de nouveau l'écran Match Suivant, qui vous permettra d'ajuster votre équipe comme vous le souhaitez.

Comme vous le savez peut-être, les règles du tournoi ont été changées pour incorporer la nouvelle règle du "But d'Or". Si, dans les Eliminatoires, un match est encore à égalité après quatre-vingt dix minutes, deux périodes d'un quart d'heure suivront, dans lesquelles la première équipe à marquer sera gagnante. Si aucun but n'a été marqué, l'issue du match sera jouée avec l'épreuve des pénalties.

Deuxième Partie : Entraînement et Match Amical

Amical

Si vous sélectionnez l'**Entraînement** ou un **Match Amical** dans le Menu Principal, le prochain écran sera l'écran Sélectionner l'Equipe. Les détails de cet écran se trouvent dans la première partie sous le titre "Ecran Sélectionner l'Equipe".

La seule différence est que sur l'écran Sélectionner l'Equipe, sous les noms des deux équipes participantes, il y aura une liste qui montre quels joueurs dirigent chaque équipe. Par exemple, s'il y a un joueur 'humain', "joueur #1" sera affiché sous une des équipes, et "Saturn" sous l'autre. Pour les changer de positions, mettez le "C" en surbrillance et appuyez sur le Bouton A. Les deux changeront de places. S'il y en a quatre, deux seront affichées sous une équipe et deux sous l'autre. Pour les changer de positions, mettez l'icône tournante en surbrillance, et appuyez sur le Bouton A.



A partir de ce point, la méthode est exactement la même que pour le tournoi *Euro '96*, avec cependant une différence : sur l'écran Configuration du Match, une nouvelle icône vous permettra de sélectionner votre stade parmi les huit dans lesquels se joue le tournoi *Euro '96*. Si vous cliquez sur cette option vous verrez un écran qui vous montre tous les stades et cités disponibles. Utilisez la manette pour mettre en surbrillance votre choix de stade et appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner. Pour vous informer sur les huit stades, appuyez sur la touche **Aperçu**. Vous verrez des renseignements sur le stade choisi. Si vous cliquez sur **Fait**, vous reverrez l'écran **Lieu**. Si vous cliquez de nouveau sur **Fait** vous sélectionnerez le stade en surbrillance comme lieu du prochain match. Il y a également une option **Au Hasard**, qui vous sélectionne un des huit stades au hasard. Après un match amical, un écran de résultats apparaîtra et le joueur reverra l'écran Menu Principal.

Entraînement

Quand vous êtes en mode de pratique, vous remarquerez que vous êtes la seule équipe sur le terrain, à part le gardien de but de l'équipe adverse. C'est une occasion unique de pratiquer vos combinaisons de passes et les tirs à la première touche. Vous avez seulement la première mi-temps en mode d'entraînement, donc si vous voulez un entraînement plus long, vous devez changer la durée du match pour mieux en profiter.

Troisième Partie : Touches de Commandes Lors du Jeu

Le coup d'envoi

L'équipe qui joue sur le côté gauche du terrain prend toujours le coup d'envoi.

Comment contrôler vos joueurs

Les touches de défaut sont illustrées sur l'écran Contrôles. Pour savoir comment les changer, regardez au début du manuel. La Sega Saturn sélectionne automatiquement le joueur le plus proche du ballon. Utilisez le Bouton directionnel pour faire courir votre joueur. Le Bouton Passe sur la manette lui fait passer le ballon. Le Bouton Tir lui donne les instructions pour tirer. Le Bouton Accélérer donne une pointe de vitesse au joueur qui n'est pas en possession du ballon, le bouton Choix Joueur sélectionne le joueur le plus proche du ballon. Ceci outrepassa le choix automatique de la machine, et sélectionne le joueur de votre choix. Le seul joueur que vous ne contrôlez pas dans *Euro '96* est le gardien de but. C'est la Saturn qui le commande mais c'est vous qui décidez la direction et la puissance de ses dégagements. Le joueur que vous contrôlez aura un des symboles suivants en surbrillance autour des pieds.

Les symboles en surbrillance :

Triangle - Le joueur est en possession du ballon. Quand le triangle se met à clignoter, il se trouve dans la zone de tir.

Étoile (Clignotante) - Le joueur est en position pour effectuer une première touche.

Si vous appuyez sur le Bouton Tir, quand l'étoile clignote, votre joueur se précipite vers la balle pour tenter une première touche. L'étoile ne clignote plus pendant que la Saturn remet rapidement votre joueur en position, pour prendre la première touche. Après beaucoup de pratique, vos joueurs pourront faire des têtes, des têtes plongeantes, des reprises de volée et des retournées régulièrement.

Cercle - Vous contrôlez ce joueur (qui n'est pas en possession du ballon).

Carré - Le joueur est en bonne position pour une passe en transversale.

Quand le symbole carré apparaît, votre joueur peut passer le ballon en transversale aux joueurs au centre du terrain. Continuez à courir le long de l'aile et appuyez sur le Bouton Passe (inutile de viser) ; votre joueur essaiera de centrer le ballon. Si un des autres joueurs se trouve dans la même direction que l'ailier, le premier tentera de lui passer le ballon plutôt que de faire une transversale lui-même.

La Défense - Quand vous êtes en position de défense, appuyez sur le Bouton Passer/Taclar pour tacler un autre joueur (en proximité), sinon appuyez sur le Bouton Tir/Taclar pour effectuer un tacle glissé. Pour un long tacle glissé, appuyez sur le Bouton Accélérer et ensuite sur le Bouton Tir/Taclar. Une autre méthode est simplement d'aller directement aux pieds du joueur sans toucher un bouton.

Contrôler vos Tirs et vos Passes

En utilisant le pavé directionnel/inflexion, vous pouvez faire dévier le ballon horizontalement ou verticalement à la dernière minute. Vous effectuez l'inflexion en utilisant le Bouton directionnel ; vers la gauche pour faire dévier le ballon à gauche et à droite pour faire dévier le ballon vers la droite. Pour soulever le ballon, appuyez en bas et pour garder le ballon au ras du sol, appuyez en haut. Plus le mouvement sera rapide, plus l'effet sera conséquent.

Les Techniques de Passe et de Tir

Il existe de nombreuses combinaisons de touches et de passes ; ci-dessous vous en trouverez quelques-unes.

<i>Passe normale</i>	Le Bouton directionnel et le Bouton Passer
<i>Tir normale</i>	Le Bouton directionnel et le Bouton Tir ; vous pouvez y mettre de l'inflexion, en changeant la direction du joueur avant de relâcher le Bouton.
<i>Première touche</i>	Quand on passe le ballon à un joueur avec l'étoile en surbrillance autour des pieds, vous pouvez exécuter une première touche. Maintenez le Bouton Tir appuyé et gardez le Bouton directionnel au centre, ensuite relâchez le Bouton Tir , et le joueur essaiera de marquer un but.
<i>Passe déguisée</i>	Le Bouton Tir , le Bouton Passer et le Bouton directionnel ; maintenez les deux boutons appuyés, ensuite choisissez une direction et relâchez le Bouton Tir . Ceci aura l'air d'une feinte mais le ballon ira à un coéquipier qui lui doit tirer ou l'envoyer d'un coup de volée.
<i>Piqué de ballon</i>	Le Bouton Tir et le Bouton Passer ; maintenez les deux boutons appuyés, puis relâchez le Bouton Tir pour piquer le ballon en avant. La force du piqué dépend de la durée pendant laquelle le bouton était appuyé.
<i>Passe en hauteur</i>	Le Bouton Tir et le Bouton Passer ; maintenez les deux boutons appuyés, puis relâchez le Bouton Passer pour faire une passe en hauteur à la tête d'un coéquipier.
<i>Passe appuyée</i>	Le Bouton Passer , un coup en avant le long du terrain. La force de la passe dépend de la durée pendant laquelle le bouton était appuyé. Utilisez le Bouton directionnel sur la manette pour choisir la direction de la passe si vous voulez.
<i>Tir appuyé</i>	Le Bouton Tir . Le joueur doit être immobile pour réaliser cette passe.

Il y a plus de quarante sortes de tirs et de passes différents dans Euro '96, y compris les têtes plongeantes, les talonades, les amortis de poitrine, des bicyclettes et des reprises de volée. Ajoutez ceci au nombre de combinaisons possibles et vous trouverez plus d'un millier de mouvements disponibles. Evidemment la plupart ne sont pas listés, mais ils sont faciles à trouver. Utilisez le mode entraînement pour perfectionner vos combinaisons et vos tirs.

Ballon Hors du Jeu

Dégagements

Si le ballon sort du terrain à gauche ou à droite de la cage, sans toucher un des joueurs en défense, c'est un dégagement. Vous pouvez contrôler le gardien de but avec beaucoup de précision en utilisant le Bouton directionnel. Utilisez le Bouton directionnel et le Bouton Tir pour renvoyer le ballon d'un coup fort. Utilisez le Bouton directionnel et le Bouton Passer pour passer le ballon avec précision à un de vos joueurs (celui en surbrillance).

Remises en Jeu

Toutes les remises en jeu se font à partir de la ligne de touche ; le joueur qui lancera le ballon est sélectionné automatiquement. Pour une remise en jeu directement à un coéquipier, appuyez sur le Bouton directionnel pour mettre un joueur en surbrillance en position et appuyez sur le Bouton Passer. Utilisez le Bouton directionnel pour mettre un joueur en surbrillance, et appuyez sur le Bouton Tir pour envoyer la balle dans cette direction mais pas à un joueur spécifique. Si en effectuant l'un des mouvements de remise en jeu, vous appuyez en bas, vous obtiendrez une remise en jeu haute ou longue selon la situation.

Coups Francs

Il y a un coup franc après chaque mauvais tacle ou autre action dangereuse. Le joueur est sélectionné automatiquement, et vous pouvez utiliser tous les mouvements donnés dans la section "Techniques de passes et de Tirs"

Corners

Le joueur qui tirera le corner est sélectionné automatiquement. Le corner sera tiré à partir du quart de cercle autour du drapeau de corner. Vous pouvez utiliser tous les mouvements donnés dans la section "Techniques de passes et de Tirs".

Pénalties

Le joueur est sélectionné automatiquement. Le curseur de pénalty bouge de gauche à droite, juste à l'extérieur de la zone de 9 mètres 15. Tout ce que vous devez faire est de choisir le bon moment pour tirer. Utilisez le Bouton directionnel et le Bouton Tir pour un tir ordinaire avec de l'inflexion, ou sinon utilisez simplement le Bouton Tir pour un tir appuyé en direction du but.

Avertissements

Si l'arbitre est témoin d'un tacle illicite, il est probable qu'il montrera un carton jaune au fautif ; le match s'arrêtera pendant que l'arbitre note le nom du joueur, et qu'il lui montre le carton jaune. Si le tacle est vraiment dangereux, ou le joueur est un récidiviste, il lui sera montré un carton rouge et sera expulsé. Les joueurs expulsés ne peuvent pas être remplacés.

BBBBBBBBBBBBBBBBTTTTTTTTTTTTT !!!!!!!!!

Il n'y a aucune sensation comparable ! Un une-deux intelligent, pour passer au travers de la défense et droit dans la cage ! Cela peut sembler facile, mais il vous faudra de l'entraînement, de la vision et du talent. Une fois que vous avez maîtrisé les techniques de base, vous verrez qu'il n'y a rien qui puisse égaler un beau but.

Quatrième Partie : Les Fonctions In-Match (Lors du Match)

Les Caméras

Pour changer la prise de vue/la caméra pendant un match, utilisez le Bouton Auxiliaire sur la manette pour faire défiler les options disponibles.

Les descriptions suivantes vous donneront une idée des prises de vue disponibles dans *Euro '96*.

Caméra Fil	Cette caméra suivra le ballon de près.
Vue de loin	Sélectionnez cette prise de vue pour voir le match à partir des tribunes.
Vue d'ensemble	Cette prise de vue correspond à la vue du haut du terrain.
Vue de la ligne de but	Vue du jeu à partir de votre ligne de but.
Vue Isométrique	La prise de vue classique isométrique.
Vue de la Ligne de Touche	Cette caméra bouge le long de la bande de touche ; ceci est la prise de vue classique de tous les matchs de foot.

Mettre Le Jeu en Pause

Pour mettre le jeu en pause à n'importe quel moment, appuyez sur **START** sur la manette. Appuyez de nouveau sur **START** pour continuer le match. Pendant que le jeu est en pause, on peut voir le menu Lors du Match.

Menu Lors du Match

Ce menu vous permet de revoir les dernières secondes d'action du jeu, remplacer un joueur ou changer la formation de votre équipe.

Formation

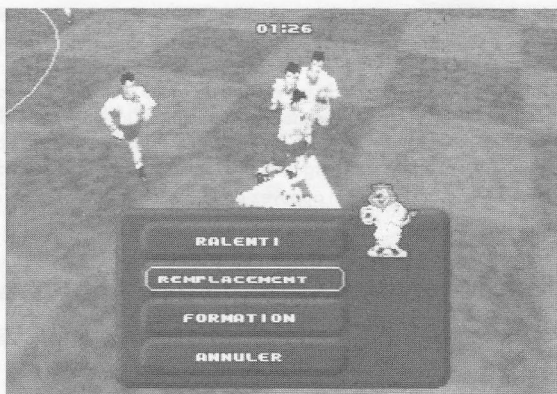
Cette option vous permet de changer la formation de votre équipe. Mettez **Formation** en surbrillance et appuyez sur le Bouton A pour voir le menu **Formation**. Mettez en surbrillance la formation et appuyez sur le Bouton A pour faire défiler les formations disponibles. Quand vous avez choisi votre formation préférée, appuyez sur le Bouton A pour retourner au menu Lors du Match.

Remplacements

Pour remplacer un joueur, mettez 'Remplacement' en surbrillance et appuyez sur le Bouton A. Ceci vous montrera le menu 'Remplacement'. Mettez **NON** en surbrillance et appuyez sur le Bouton A pour faire défiler les joueurs, pour en choisir un à remplacer. Ensuite mettez en surbrillance **OUI** pour sélectionner le remplaçant. Sélectionnez **Fait** pour confirmer le remplacement, sinon mettez **ANNULER** en surbrillance et appuyez sur le Bouton A pour annuler. Il vous faudra attendre le moment où le ballon n'est plus en jeu pour remplacer le joueur - une icône d'un maillot de foot apparaîtra sur l'écran, indiquant que vous avez demandé un remplacement. Le remplacement aura lieu la prochaine fois que le ballon sort du terrain.

Ralenti

Cette fonction enregistre automatiquement les dernières secondes de l'action, donc si vous venez de marquer un but de rêve, vous pouvez le revoir autant de fois que vous le désirez. Mettez en surbrillance l'option "revoir" et sélectionnez-la dans le menu Lors du Match. Vous verrez la barre de menu Ralenti sur l'écran. Sur la gauche, un chiffre entre 1 et 5 sera affiché ;



ceci indique la vitesse à laquelle l'action sera montrée. Pour changer la vitesse de l'action, mettez en surbrillance l'icône "<" ou l'icône ">" à droite de ce chiffre et ensuite appuyez sur le Bouton A pour augmenter ou diminuer sa valeur. Pour revoir l'action, mettez en surbrillance PLAY et appuyez sur le Bouton A. Mettez en surbrillance l'icône carrée et sélectionnez-la pour revenir au menu Lors du Match.

Quitter Le Jeu

Mettez en surbrillance et appuyez sur le Bouton A pour quitter le jeu en cours.

Fait

Lorsque vous avez effectué tous les changements selon vos préférences, mettez en surbrillance **Fait** et sélectionnez-le pour revenir au match.

Cinquième Partie : Charger et Sauvegarder un Jeu

Après chaque match vous aurez l'occasion de sauvegarder la partie, en revenant à l'écran Menu Principal.

Sauvegarder

Pour sauvegarder un jeu dans un emplacement disponible, mettez en surbrillance 'Goaliath' sur l'écran Menu Principal, ensuite appuyez sur le Bouton A pour faire défiler l'option de sauvegarder. Mettez en surbrillance un des emplacements disponibles et appuyez sur le Bouton A pour sauvegarder votre partie dans cet emplacement. Le jeu sera sauvegardé dans cet emplacement, et les informations identifiant le match s'afficheront dans l'emplacement pour faciliter la recherche d'un match. Vous pouvez écraser les sauvegardes que vous voulez dans *Euro '96*. La Sega Saturn vous demandera si vous êtes certains de vouloir écraser la sauvegarde préexistante. Mettez en surbrillance "OUI" et sélectionnez-le pour écraser la sauvegarde.

Charger

Dans la plupart des cas, vous chargerez le jeu à partir du Menu Principal. Quand vous y êtes, mettez en surbrillance 'Goaliath' et sélectionnez-le. Pour charger un jeu à partir d'un emplacement, mettez en surbrillance la barre de menu Sauvegarder/Charger ; ensuite appuyez sur le Bouton A pour faire défiler l'option de charger, et puis mettez en surbrillance un des emplacements avec un jeu sauvegardé et appuyez sur le Bouton A pour le charger.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

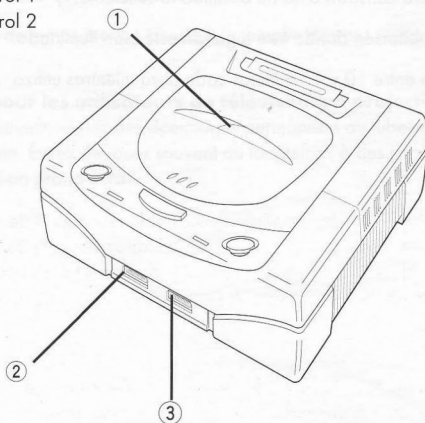
Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2



Introducción

Bienvenido a Euro '96, el juego más rápido y perfecto de fútbol que jamás haya sido desarrollado para una video consola. Euro '96 es el resultado de muchos meses de meticulosa investigación para mejorar tanto la programación como el funcionamiento de Actua Soccer creando así la Gran Copa de Europa del 96, Euro '96. El juego es simplemente perfecto en todos y cada uno de sus detalles, y Sega está seguro de haber creado con Euro '96 el máximo en calidad, facilidad de juego y presentación en un vídeo juego deportivo, por lo cual Euro '96 creará el patrón de comparación y análisis de futuros juegos deportivos.

Una vez que hayas cargado Euro '96 en tu Sega Saturn, la imagen en tu pantalla variará entre Demo Mode y la Pantalla de Juego Principal. Pulsando el Botón "Start" pasarás a la Pantalla de Menú Principal.

Pantalla de Menú Principal

Para seleccionar una opción dentro de la Pantalla de Menú Principal deberás utilizar el Botón Direccional (Botón D) en tu Mando de Control, y pulsando el Botón START podrás ver las posibles opciones que se ofrecen en esta pantalla. En la Pantalla de Menú Principal podrás elegir entre las siguientes opciones:



Listo. Una vez que hayas completado la configuración deseada, pulsa en este icono para pasar a la siguiente pantalla.



Pulsa este icono para cargar o salvar el juego.



Esta opción te permite seleccionar el número de jugadores, y ver las 4 posibles opciones: uno, dos, tres o cuatro jugadores.



El símbolo de Euro te permitirá seleccionar la modalidad de juego. Podrás elegir entre Amistoso, Práctica y el torneo de la Copa de Euro del 96, Euro '96. El funcionamiento de cada una de estas modalidades será explicado en detalle en posteriores secciones en este manual de instrucciones.

Una vez que hayas realizado tu elección entre las anteriores opciones, pulsa en el gráfico de la Copa de Europa para pasar así a la siguiente pantalla. La siguiente pantalla será diferente dependiendo de cuales hayan sido tus selecciones en esta pantalla.

Primera Parte: El Torneo de la Copa de Europa del 96 - Euro '96

Pantalla de Seleccionar Equipo



Si has elegido jugar el Torneo Euro '96, la próxima pantalla que va a aparecer es la Pantalla de Selección de Equipo. En esta pantalla tendrás la posibilidad de elegir el equipo con el que deseas jugar en el Torneo de la Copa de Europa. Usando el Botón D hacia la IZQUIERDA o DERECHA, podrás ver todos los equipos que toman parte en la Copa. Una vez que

el equipo con el que deseas jugar esté señalado, pulsa el Botón A para así seleccionar dicho equipo.

Si hay más de un jugador, cada jugador deberá elegir su equipo en orden, empezando por el Jugador número 1, Jugador número 2, etc. hasta que todos los jugadores hayan elegido su equipo preferido. Solamente dos jugadores podrán elegir el mismo equipo.

Pantalla de Sorteo de Encuentros

Si has elegido jugar el Torneo Euro '96, la próxima pantalla que va a aparecer en tu pantalla es el emblema oficial de la Copa de Europa del 96 - Euro '96. En esta pantalla aparecen todos los equipos que jugarán en la Copa de Europa de este verano. Esta es la configuración por defecto y los partidos serán jugados en el mismo orden que en el programa real de la Copa de Europa de Fútbol del 96.



En esta pantalla se te ofrecen las siguientes opciones:

Nuevo Sorteo - Esta opción te permite reorganizar los grupos al azar. Como Inglaterra es el equipo de casa, permanecerá en su grupo y los otros tres equipos de su mismo grupo serán distribuidos al azar en cualquiera de los otros tres grupos. En cuanto a los 12 equipos pertenecientes a los otros 3 grupos, serán redistribuidos al azar. Esta opción puede ser elegida tantas veces como se desee, hasta que estés de acuerdo con la formación de cada grupo.

Sorteo Predeterminado - Si después de haber hecho uso de la opción anterior, prefieres jugar el Torneo Oficial pulse en "Sorteo Pred." y automáticamente los equipos, grupos y partidos serán programados tal y como serán jugados en los Campeonatos este verano.

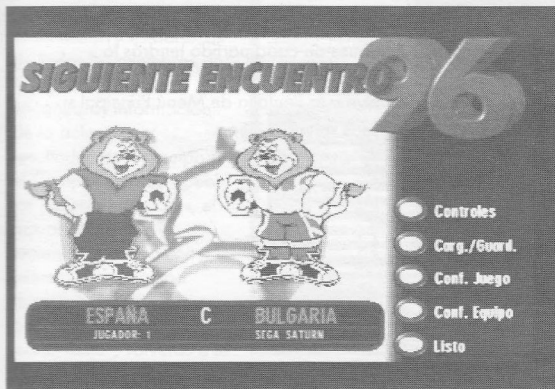
Listo - Pulsa esta opción para pasar a la Pantalla de Resultados de Grupos.

Pantalla Encuentros/Grupos

Esta pantalla te proporcionará detallada información de la actual situación en la liga de cada uno de los equipos pertenecientes a los 4 diversos grupos, así como información de los partidos que serán jugados en cada uno de los grupos. Obviamente, si todavía no se ha jugado ningún partido no será posible obtener información en esta pantalla. Cuando pulses Listo dentro de esta pantalla pasarás a la Pantalla de Siguiente Encuentro.

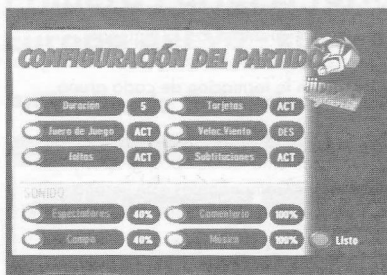


Pantalla de Siguiente Encuentro



En esta pantalla se te ofrecen las siguientes opciones:

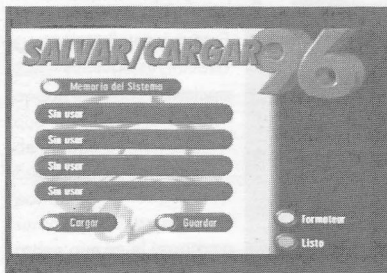
Configuración del partido



Esta opción te permite ajustar los parámetros del juego; podrás realizar ajustes en el nivel de sonido y en las reglas del juego. Use el Botón D para seleccionar la opción deseada y pulsa el Botón A para alternar entre las opciones. Cuando esté de acuerdo con la opción seleccionada, pasa a la siguiente opción hasta que hayas elegido todas las posibles opciones. El primer grupo de opciones te permitirá cambiar las reglas del juego. Podrás cambiar la duración del partido, la regla de fuera de juego, tarjetas, faltas, velocidad del viento y cambiar o prohibir las sustituciones. El segundo grupo de opciones te permitirá ajustar el volumen en todos y cada uno de los sonidos del juego. Podrás ajustar el sonido del público, el comentarista, la música antes del partido y los efectos de sonido durante el partido.

Controles

Pulsando esta opción podrás cambiar las órdenes en el Mando de Control. Cuando entres en esta pantalla verás las órdenes predeterminadas en el Mando de Control. No obstante podrás cambiar la predeterminación de las órdenes usando el Botón D y luego pulsando el Botón **Redefinir**. Ahora podrás decidir y configurar los botones que deseas usar para cada acción durante el juego. Para volver a jugar con las órdenes predeterminadas, selecciona **Predeterminado** y pulsa el Botón A. Una vez que estés de acuerdo con la configuración de tu Mando de Control, pulsa **Listo** otra vez y pasarás así a la Pantalla de Selección de Equipo.



Salvar/Cargar el Juego

Después de cada partido tendrás la oportunidad de salvar el partido jugado. Vuelve a la Pantalla de Menú Principal si deseas salvar el juego.

Configuración de Equipo



En esta pantalla, podrás reconfigurar la alineación de tu equipo a tu gusto.

Cómo cambiar la alineación de tu equipo

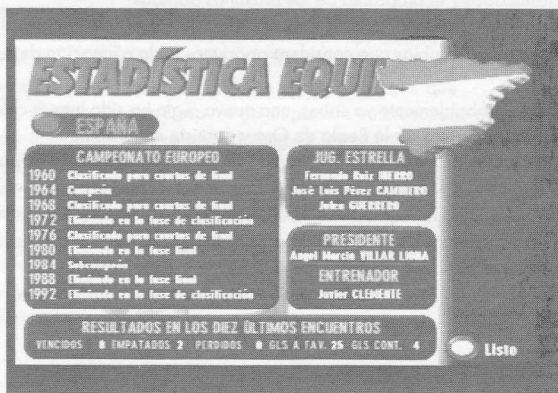
En la parte inferior izquierda de la pantalla verás el Botón "Alineación". Cada equipo tiene una alineación por defecto, pero si deseas cambiar la alineación por defecto del equipo con el que vas a jugar, pulsa este botón para pasar revista a las diferentes alineaciones posibles.

Para cambiar la posición de algún jugador dentro de la alineación de tu equipo, simplemente selecciona el jugador que deseas mover de posición y pulsa el Botón A. El nombre de dicho jugador aparecerá en rojo. Una vez que el nombre del jugador aparezca en rojo, selecciona el jugador que ocupa la posición deseada para el primer jugador y pulsa el Botón A. De esta forma, los dos jugadores deseados cambiarán posiciones.

Para ver la alineación del equipo oponente, pulsa en el icono que se encuentra al lado del nombre del país del equipo. Esta opción te llevará a la pantalla de Alineación de Equipo de tu oponente. Si pulsas el icono de tu oponente otra vez, volverás a tu propia pantalla de Alineación de Equipo.

Estadísticas de Equipo

Pulsando el icono de "Goalith" pasarás a una nueva página con información y estadísticas de todos los miembros de tu equipo. También encontrarás información de la actuación y resultados de tu equipo en el Campeonato Europeo; los mejores jugadores, el actual presidente y entrenador del equipo y la actuación del equipo durante los diez últimos partidos. Pulsando en el icono "Listo", volverás a la Pantalla de Configuración de Equipo.



Estadísticas de Jugador

Si pulsas en el icono "¿" en la pantalla, pasarás a una nueva pantalla donde tendrás la posibilidad de ver la actuación de cada uno de tus jugadores. Cada jugador será evaluado en las siguientes facetas: velocidad, entrada resbalando, habilidad en el pase, habilidad en el disparo, habilidad en general y condición física. Las estadísticas en cada una de estas cualidades variará en el transcurso del Torneo en la Copa de Europa. La más importante de todas ellas es la condición física del jugador. Incluso el mejor jugador del mundo tendrá un pobre rendimiento durante el Torneo si no se encuentra en buena condición física. Si vas a jugar un torneo completo, es recomendable dejar descansar a tus mejores jugadores durante algunos partidos para asegurarte de que se encuentran en pleno rendimiento en los partidos cruciales. Utiliza ARRIBA y ABAJO en el Mando de Control para pasar revista a tus jugadores y pulsa el Botón A para ver las estadísticas de cada uno de ellos.

Pulsa en el icono "Listo" para volver a la Pantalla de Nuevo Partido. Nota: Si hay dos o más jugadores en el Torneo Europeo o dos personas jugando como rivales, cuando el Jugador número uno pulse "Listo", será el turno del Jugador número dos para cambiar la alineación de su equipo, ver la estadísticas, etc., y así sucesivamente.

Una vez que todos y cada uno de los jugadores hayan configurado el juego, la configuración en el Mando de Control, elegido el equipo con el que desean jugar, pulsa en el icono "Listo" para comenzar el primer partido del Torneo de la Copa de Europa - Euro'96. Instrucciones para controlar y mover los jugadores durante el partido podrán ser encontrados más adelante en el capítulo Controles durante el Partido.

Una vez que el partido ha terminado, aparecerá una pantalla con información y estadísticas sobre el partido. Si pulsa "Listo" accederás a la pantalla de Programa/Grupos, en la que encontrarás información sobre los partidos jugados en los 4 grupos y sobre los partidos que todavía no habían sido jugados en la actual liga.

Después de acceder a toda esta información, pasarás a la siguiente ronda en el Torneo.

Eliminatoria de Euro '96

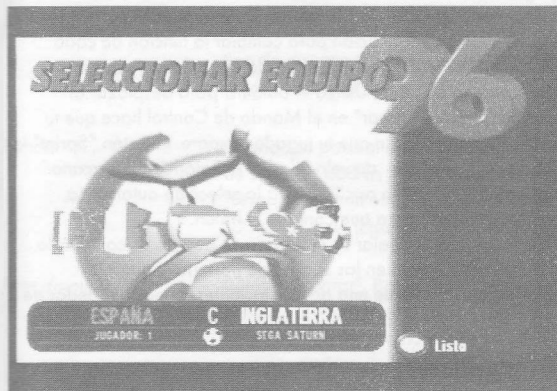
Enhorabuena si has conseguido llegar a la eliminatoria de la Copa de Europa del 96 - Euro'96. Verás una nueva pantalla en la que se te proporcionará información sobre los equipos clasificados y el programa de los próximos partidos.

Desde esta pantalla, tendrás la posibilidad de volver a la Pantalla de Nuevo Partido, para realizar los cambios que considere oportunos en la alineación de su equipo.

Como probablemente ya sabes, una nueva regla ha sido introducida en el reglamento de La Copa de Europa. Es la Regla de Oro y consiste en lo siguiente: si el marcador al final de los 90 minutos de juego en algún partido de la eliminatoria en la Copa de Europa es un empate, habrá otras dos medias tiempos de 15 minutos. El primer equipo que marque un gol será el ganador. Si durante estos dos medios tiempos (30 minutos de juego) ninguno de los equipos marca ningún gol, el partido será decidido a penaltis.

Parte Segunda: Práctica y Amistoso

Si seleccionas Práctica o Amistoso en el Menú Principal, la siguiente pantalla que aparecerá será la Pantalla Seleccionar Equipo. Toda la información necesaria sobre cómo seleccionar tu equipo ha sido explicada anteriormente en este manual de instrucciones bajo el título "Seleccionar Equipo".



La única diferencia es que cuando estés jugando un partido amistoso o un entrenamiento debajo del nombre de los dos equipos que están compitiendo verás el nombre del jugador que juega con cada equipo. Por ejemplo, si hay una persona que está jugando, la palabra Jugador 1 (que es la persona que está jugando) aparecerá debajo del equipo elegido, y "Saturn"

aparecerá debajo del otro equipo. Para cambiar la posición y el equipo con el que estás jugando, resalta el "V" y pulsa Botón A. De esta forma los jugadores cambiarán posiciones. Si hay 4 personas jugando, Jugador 1 y Jugador 2 aparecerán bajo un equipo y los otros dos jugadores bajo el otro. Para cambiar sus posiciones, resalta el icono giratorio y pulsa A.

A partir de aquí, el proceso del juego es exactamente el mismo que el de el Torneo Euro'96 si exceptuamos la siguiente diferencia. En la Pantalla de Configuración de Juego encontrarás un nuevo icono que te permitirá seleccionar el lugar en el que se jugarán los partidos entre los ocho campos escogidos para el Torneo de Euro'96. Si pulsas en este icono pasarás a una nueva pantalla que te mostrará los posibles campos donde podrás jugar tus partidos. Usa el Botón D para seleccionar el campo en el que deseas jugar y pulsa el Botón A para seleccionar el campo. Si quieres ver una muestra de los ocho posibles campos, pulsa el Botón "Muestra" para ver toda la información referente a los diferentes campos. Si pulsas en Listo volverás a la pantalla de elección de campo. Si pulsas en "Listo" otra vez, seleccionarás el campo elegido para el próximo partido. Tienes también la posibilidad de una opción aleatoria, que seleccionará uno de los ochos campos al azar. Después de un partido amistoso, una pantalla con los resultados aparecerá y el jugador volverá a la Pantalla de Menú Principal.

Práctica - Entrenamiento

Cuando estés jugando en Práctica su equipo y el portero del equipo oponente serán los únicos jugadores en el campo. Esto te dará una excelente oportunidad para practicar las combinaciones de pases y remates. En este modo solo jugará medio tiempo del partido, pero puedes cambiar la duración del partido si deseas mejorar tus habilidades.

Tercera Parte: Controles durante un partido

El saque

El equipo que juega del lado izquierdo del campo siempre saca.

Cómo controlar a los jugadores

Las órdenes predeterminadas para cada Botón en la Mando de Control pueden ser consultadas en la Pantalla de Controles. La información para cambiar la función de cada botón ha sido explicada anteriormente en este manual. Tu consola Sega Saturn escoge automáticamente al jugador más cercano al balón. Utiliza el Botón D para desplazar al jugador seleccionado por el campo. El Botón "Pasar" en el Mando de Control hace que tu jugador "Pasar" el balón. El Botón "Disparar" hace que tu jugador dispare. El Botón "Sprint" le da al jugador en posesión del balón un arranque de velocidad y el Botón "Más cercano" elige al jugador más cercano al balón. Esta última opción anula la selección automática, permitiéndole escoger a su jugador preferido para que controle el balón.

El único jugador en Euro'96 que no puedes controlar es el portero. El portero es controlado por el ordenador en todas las ocasiones excepto en los saques de portería. El jugador seleccionado será resaltado en el campo mediante una de las siguientes formas alrededor de sus pies.

Formas de resaltar a los jugadores

Triángulo - El jugador está en posesión del balón. Cuando el triángulo parpadea, el jugador se encuentra a una distancia apropiada para disparar.

Estrella (parpadeando) - El jugador se encuentra en una buena situación para realizar un remate. Si pulsas el Botón "Disparar" en cualquier momento en que la estrella parpadee, el jugador irá corriendo hacia el balón para rematar. La estrella dejará de parpadear mientras el ordenador hace que el jugador se desplace hacia la correcta posición y así ejecutar el remate. Una vez que aprendas a hacer esto, sus jugadores podrán ejecutar cabezazos, vaselinas y patadas hacia atrás (chilenas) de forma regular.

Círculo - El jugador controlado en este momento (no en posesión del balón).

Cuadrado - El jugador se encuentra en posición para centrar o cruzar el balón. Cuando aparece el cuadrado, el jugador está en posición para centrar o cruzar el balón al área. Si sigue corriendo por el ala y pulsa el Botón "Pasar" (no es necesario que apunte), el jugador intentará enviar el balón al área. Si alguno otro jugador se encuentra en la dirección del ala, el jugador intentará pasar el balón a su compañero de equipo en vez de cruzar el tiro.

Defensa - Cuando estés defendiendo, pulsa el Botón "Pasar"/"Robar" para intentar quitarle el balón a otro jugador (siempre que el otro jugador se encuentre cerca), o pulsa el Botón "Disparo"/"Entrada" para realizar un placaje lateral, o si prefieres realizar un placaje lateral deslizado pulse el Botón "Sprint" y a continuación el Botón "Disparar"/"Entrada". Otro método consiste en seguir corriendo hacia el jugador para quitarle el balón.

Control de "Disparar"/"Pasar"

Esta opción te permite hacer girar el balón o hacerlo caer en el último momento dándole efecto. El efecto se consigue firando hacia la izquierda para girar el balón a la izquierda o hacia la derecha para girarlo a la derecha mediante el Botón D. Para bombar el balón pulsar hacia atrás, y para mantenerlo bajo pulsa hacia adelante. Cuanto más rápido apliques el efecto tras disparar, mayor será el efecto.

Técnicas de "Pasar" y "Disparar"

Hay una gran variedad de formas en las que los jugadores pueden pasar el balón y disparar. A continuación ofrecemos una lista de algunos de los movimientos y de las posibles combinaciones.

- | | |
|-----------------------------|--|
| <i>Pase normal</i> | Botón D y Botón "Pasar" |
| <i>Disparo normal</i> | Botón D y Botón "Disparar"; también puedes darle efecto con este tipo de disparo moviendo la dirección del jugador antes de soltar el Botón "Disparar". |
| <i>Remate</i> | Cuando se pasa el balón a un jugador con una estrella alrededor de sus pies, podrás realizar remates. Mantén pulsado el Botón "Disparar" y mantenga el Botón D centrado. Luego suelta el Botón "Disparar", y el jugador disparará hacia la portería. |
| <i>Pase disimulado</i> | Botón "Disparar", Botón "Pasar" y Botón D; mantén pulsados estos botones y elige una dirección. Luego suelta el Botón "Disparar". Parecerá que estás amagando un pase, pero en realidad le pasarás a un compañero de equipo que deberá disparar o seguir con el balón. |
| <i>Toque hacia adelante</i> | Botón "Disparar" y Botón "Pasar"; mantén pulsados ambos botones, y luego suelta el Botón "Disparar" para disparar hacia adelante. La potencia del toque dependerá del tiempo que mantienes el botón pulsado antes de soltarlo. |
| <i>Pase alto</i> | Botón "Disparar" y Botón "Pasar"; mantén pulsados ambos botones, y luego suelta el Botón "Pasar", logrando así un pase alto a la cabeza de un compañero de equipo. |
| <i>Pase de Potencia</i> | Botón "Pasar", dispara hacia delante por el suelo. La potencia del pase se determina por el tiempo que mantengas el botón antes de soltarlo. Utiliza el Botón D en el Mando de Control para seleccionar la dirección del pase si así lo deseas. |
| <i>Disparo de Potencia</i> | Botón "Pasar". Tu jugador deberá mantenerse estacionado para realizar este disparo. |

Hay más de cuarenta tipos distintos de disparos y de pases en Euro'96, incluyendo cabezazos, pases de talón, de pecho, patadas por encima de la cabeza y vaselinas. Si añades a esto el número posible de combinaciones, acabarás con más de mil movimientos posibles. Aunque todos los movimientos no aparecen listados, son fáciles de encontrar. Usa el Modo Práctica, entrenamiento, y así podrás practicar tus movimientos de combinación.

Balón Fuera de Juego

Saques de portería - Si el jugador atacante disparó el balón hacia un lado, y el balón salió fuera del campo sin tocar a ninguno de tus jugadores, es un saque de portería. Podrás realizar ajustes al milímetro de la posición del portero usando el Botón D en el Mando de Control. Usa el Botón D y el Botón "Disparar" para chutar hacia adelante a ningún jugador en particular. Usa el Botón D y el Botón "Pasar" para pasar el balón al jugador señalado.

Saques de banda - Todos los saques de banda se realizan desde la banda lateral y el jugador que saca se selecciona de forma automática. Para un saque directo a un compañero de tu equipo use el Botón D para posicionar la marca de jugador señalado, y el Botón "Disparar" para chutar el balón en la dirección escogida, pero a ningún jugador en particular. Si combinas estos movimientos de saque con un movimiento hacia atrás en el Mando de Control, conseguirás un saque alto o largo dependiendo de la situación.

Faltas - Se conceden tras una infracción del reglamento. El jugador se escoge de forma automática y puedes usar cualquiera de los movimientos que aparecen bajo pases y disparos.

Saque de esquina - El jugador que saca es seleccionado de forma automática. Se saca desde el cuarto de círculo alrededor de la bandera. Utiliza cualquiera de los movimientos que aparecen bajo "Pasar"s y "Disparar"s.

Penaltis - El jugador se selecciona de forma automática. La marca de penalty se moverá de izquierda a derecha justo fuera del área. Lo único que debes hacer es seleccionar el mejor momento. Use el Botón D y el Botón "Disparar" para un lanzamiento normal que permite dar efecto al balón, o solamente el Botón "Disparar" para dar un lanzamiento potente a la portería.

Amonestaciones - Si el árbitro presencia una entrada sucia, es más que probable que el infractor se lleve una tarjeta amarilla. El juego se interrumpe mientras el árbitro toma el nombre del jugador y le muestra la tarjeta. Si la entrada es especialmente sucia, o se repite la infracción, el jugador recibirá una tarjeta roja y será expulsado. Los jugadores expulsados no se podrán sustituir.

¡Goooooooooooooool! - ¡No hay sensación semejante! ¡Qué bonito, regateando a la defensa para enviar el balón al fondo de la red! Suena fácil, pero requiere práctica, visión y habilidad para marcar. Una vez que hayas dominado los aspectos elementales, no hay nada igual.

Quarta Parte: funciones del menú durante el partido

Cámaras

Para cambiar el punto de vista/cámara que se utiliza durante el partido, use el Cambio Izquierdo o Derecho en el Mando de Control para ver las posible opciones.

Las siguientes descripciones son un breve resumen de cada uno de los puntos de vista de cámara disponible en *Euro '96*.

Cámara recorrido de la pelota

Esta cámara seguirá el balón de cerca.

Cámara Vista a distancia

Selecciónala para ver el partido desde la distancia de las gradas.

Cámara Vista aérea

Para ver el partido en vista zenital, es decir desde encima.

Cámara Vista desde la línea de fondo

Para ver el partido desde tu portería.

Cámara Vista Isométrica

Para ver el partido desde el punto de vista isométrico clásico.

Cámara Línea de Banda

Esta cámara se mueve por la banda y es la vista clásica para cualquier partido de fútbol.

Detener el juego

Para detener el partido en cualquier momento, pulsa el Botón START en el Mando de Control. Para volver a empezar el partido, pulsa el Botón START par volver a empezar. Cuando el juego esté detenido, podrás acceder a las Funciones del Menú durante el partido.

Menú durante el partido

Este menú te permitirá ver la repetición de una jugada, substituir a un jugador, detener el juego y cambiar la alineación de tu equipo.

Alineación

Esta opción te permite cambiar la alineación de tu equipo. Resalte "Alineación" (Ej. 4-2-4) y pulsa el Botón A. Esto hará que aparezca el menú Alineación. Resalta la alineación deseada y pulsa otra vez el Botón A para pasar revista a todas las combinaciones de alineaciones posibles. Resalta "Listo" cuando hayas seleccionado la opción que desees y pulsa el Botón A para volver a la Pantalla de Funciones del Menú durante el partido.

Sustitución

Para sustituir a un jugador, selecciona la opción "Sustitución" y pulsa el Botón A, accediendo así al Menú de Sustitución. Resalta DESACTIVADO y pulsa el Botón A para pasar revista a sus jugadores y seleccionar al que quieras sacar del campo. Una vez que hayas hecho esto, resalta ACTIVADO para seleccionar al jugador que deseas traer al campo. Luego pulsa "Listo" si estás contento con la sustitución elegida o resalta Cancel al mismo tiempo que pulsas el Botón A para cancelar la sustitución. Tendrás que esperar que el balón no esté en juego para poder realizar la sustitución. Se verá el icono de una pequeña camiseta en la pantalla indicando que deseas realizar una sustitución. En cuanto se dé una situación en la que el balón no esté en juego, se sustituirá a tu jugador.



Repetición de la jugada

La función de repetición de la jugada graba automáticamente los últimos segundos del partido. Así que si acaba de marcar un gol de campeonato, podrás verlo una y otra vez. Selecciona la opción "Repetición de la jugada" en el Menú de funciones durante el juego para que aparezca la barra de Menú Repetición de la Jugada en la pantalla. Para cambiar la velocidad de la repetición, selecciona el panel "<<" o el panel ">>" y pulsa el Botón A para cambiar la velocidad de la repetición. Si luego quieres repetir la jugada, selecciona "Play" y pulsa el Botón A. Selecciona el icono cuadrado para volver a la Pantalla de funciones del menú durante el partido.

Salir del juego

Selecciona y pulsa el Botón A para salir del juego actual.

Listo

Una vez que hayas hecho todos los cambios que desees selecciona "Listo" para volver al juego actual.

Quinta Parte: Salvar y Cargar el Juego

Después de cada partido tendrás la oportunidad de salvar el partido jugado. Vuelve a la Pantalla de Menú Principal si deseas salvar el juego.

Salvar

Para salvar un partido en la memoria de tu Sega Saturn, selecciona "Goaliath" en la Pantalla de Menú Principal, y pulsa el Botón A para poder visualizar en tu pantalla la opción Guardar, luego selecciona una de las posiciones de memoria posibles y pulsa el Botón A para salvar así la posición de memoria. El juego quedará salvado en la posición de memoria y la información sobre el partido aparecerá en la posición de memoria para que sea más fácil identificar el partido. Se te permite escribir sobre juegos de Euro'96 previamente salvados. Sega Saturn te preguntará si deseas escribir sobre el juego salvado existente. Selecciona sí para escribir sobre un juego ya existente.

Cargar

En la mayoría de los casos, querrás cargar un juego desde el Menú Principal. Para ello, seleccione el icono "Goaliath" en la Pantalla de Menú Principal. Para cargar un juego de una posición de memoria, resalta la barra de menú Salvar/Cargar/Formatear (1) y pulse el Botón A para seleccionar la opción Cargar. Una vez que hayas hecho esto, selecciona uno de los juegos salvados con anterioridad en una de las posiciones de memoria y pulsa el Botón A para cargar el juego.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

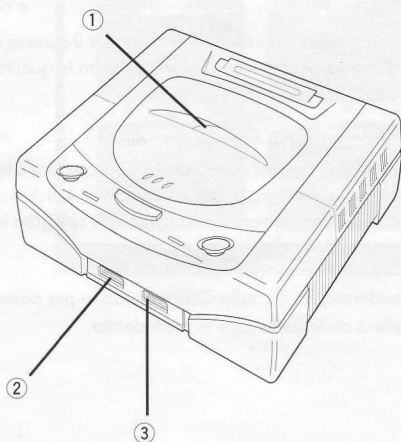
Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il pulsante d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il pulsante Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2



Introduzione

Benvenuti a Euro' 96 il gioco di calcio più facile e veloce mai creato per una console. Euro '96 è il risultato di mesi di accurate ricerche sulla giocabilità del gioco (una sofisticata versione del gioco Actua Soccer) e sul torneo Europa '96.

Perfetto in ogni piccolo dettaglio, Euro '96 diventerà il modello a cui tutti i futuri giochi sportivi faranno riferimento per qualità, giocabilità e presentazione.

Una volta caricato, il gioco vero e proprio si alternerà al Modalità Dimostrativa, premendo il Pulsante Start apparirà il Menu Principale.

Menu Principale

Per selezionare un'opzione dal Menu Principale, usa i Pulsanti di Direzione (1) sul controller per evidenziare l'opzione scelta e premi il Pulsante A per scorrere tra le opzioni disponibili. Il Menu Principale offre le seguenti opzioni:



Chiudi. Una volta impostato il gioco fai clic su **Chiudi** per andare alla schermata successiva.



Per caricare o salvare il gioco.



Questa opzione ti permette di selezionare il numero di persone che prendono parte al gioco; puoi scegliere fra le quattro opzioni disponibili (1, 2, 3 o 4 Giocatori).



Il simbolo dell'Europa unita consente di scegliere il tipo di partita che vuoi giocare scegliendo tra le seguenti opzioni: Amichevole, Allenamento e Torneo *Euro'96*; ognuna delle quali viene spiegata in dettaglio nella prossima sezione di questo manuale.

Una volta fatte le scelte desiderate, fai clic sulla Coppa Europea per passare alla schermata successiva, la quale dipenderà dalle scelte fatte in precedenza.

Prima Parte: Torneo Euro'96

Schermata di Selezione della Squadra



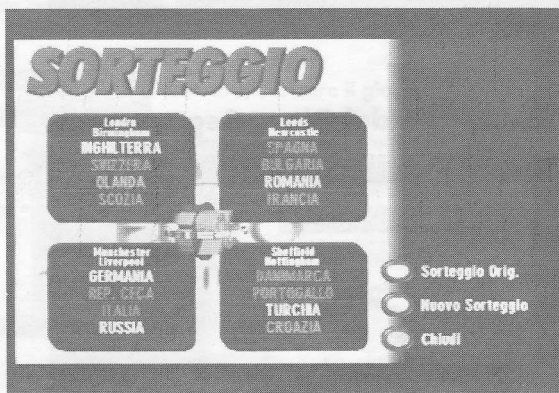
Se avete scelto di giocare un intero Torneo Euro'96 la schermata successiva sarà la Schermata di Selezione della Squadra. In questa schermata puoi scegliere la squadra da controllare nel torneo. Usa i Pulsanti di Direzione di destra o di sinistra per scorrere tra le squadre a disposizione; quando la squadra scelta è evidenziata premi il Pulsante A per selezionarla.

Se si gioca in più persone, i Giocatori scelgono la propria squadra uno dopo l'altro. Il Giocatore 1 sceglie per primo la sua squadra, poi sarà la volta del Giocatore 2 e così via. È possibile scegliere una stessa squadra 2 volte se 2 giocatori vogliono giocare con la stessa squadra, ma non più di 2 persone possono scegliere la stessa squadra.

Schermata del Sorteggio Ufficiale

Qui vengono elencati i gruppi che giocheranno la Coppa Europea la prossima estate. Questa è la configurazione predefinita e ti permette di giocare le partite secondo il loro ordine reale.

Questa schermata offre inoltre le seguenti opzioni:



Nuovo Sorteggio - Questa opzione permette di riordinare i Gruppi a caso. Essendo l'Inghilterra il paese ospitante, rimarrà sempre nello stesso Gruppo mentre le altre tre teste di serie verranno ridistribuite negli altri tre Gruppi. Le altre 12 squadre verranno sistemate a caso in uno dei Gruppi. Questa opzione può essere scelta ogni volta che si vuole finchè i raggruppamenti non sono quelli desiderati.

Sorteggio Originale - Se, avendo rimescolato i vari gruppi, cambiate idea e decidete di voler giocare il Torneo ufficiale, selezionando Impostazione predefinita riapparirà automaticamente il raggruppamento del Sorteggio Ufficiale.

Chiudi - Selezionando questa opzione andrete alla Schermata di Incontri/Gironi.

Schermata di Incontri/Gironi



In questo schermo troverete un aggiornamento dei risultati dei 4 gruppi ed una panoramica sugli incontri successivi per tutti e 4 i gruppi. Ovviamente, se non avete ancora giocato nessuna partita non troverete nessuna informazione. Selezionando Chiudi apparirà la Schermata del Gioco Seguento.

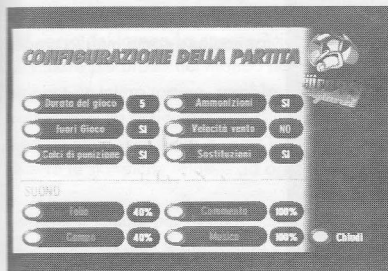
Schermata del Gioco Seguento



Questa schermata offre inoltre le seguenti opzioni:

Configurazione della Partita

Questa ti permette di modificare tutti i parametri di gioco, in modo da soddisfare a pieno la scelta delle condizioni di gioco. Usa il Pulsante di Direzione per evidenziare le varie opzioni e



premi il Pulsante A per scorrere le varie selezioni. Una volta soddisfatto con l'opzione evidenziata passa alla successiva finché non sono tutte complete. Il primo gruppo di parametri riguarda le condizioni di gioco e permette di cambiare la durata della partita, le regole di fuorigioco, calci di punizione, le ammonizioni, la forza del vento e le sostituzioni.

Il secondo gruppo permette di modificare i suoni e di regolare il livello audio dei vari effetti

sonori per ottenere l'effetto desiderato. In questo modo puoi regolare il volume della folla, della musica prepartita, del commento e degli effetti sonori della partita.

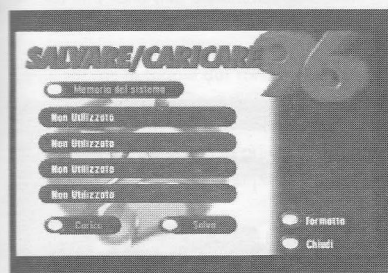
Controlli

Questa opzione ti consente di modificare la Control Pad, così da usarla nel modo da te scelto durante il gioco. La schermata presenta subito una descrizione dei controlli predefiniti, se desideri cambiarli, evidenzia Ridefinisci e premi il Pulsante A, ti verrà quindi spiegato come cambiare i controlli. Per cambiarli ancora evidenzia Impostazione Predefinita e premi il Pulsante A. Seleziona **Chiudi** e premi il Pulsante A per ritornare alla Schermata Selezione della Squadra.



Salvare/Caricare il gioco

Dopo ogni partita ti verrà data l'opportunità di salvare i progressi fatti ritornando al Menu Principale.



Configurazione della Squadra



In questa schermata puoi cambiare la tua squadra e formazione come meglio credi.

Come cambiare la formazione

Nell'angolino in basso a sinistra trovi il Pulsante di "Formazione", la Formazione rappresentata riproduce quella che viene di solito usata dalla squadra, per cambiarla fai clic su questo Pulsante e scorri le varianti possibili.

Per cambiare la posizione dei giocatori nello schieramento, evidenzia il giocatore che vuoi sostituire e premi il Pulsante A; il nome del giocatore sarà ora in rosso. Evidenzia poi il nome del giocatore con cui desideri sostituirlo e premi il Pulsante A e i due giocatori si scambieranno di posto.

Per controllare i tuoi avversari fai clic sul simbolo accanto al nome del Paese così da poter accedere alla schermata della selezione della squadra avversaria. Scegli lo stesso simbolo per tornare indietro alla schermata precedente.

Statistiche della Squadra

Selezionando "Goliath" accedi ad un nuovo schermo che presenta le statistiche per l'intera squadra. Facendo clic sul Pulsante accanto ai vari paesi potrai vedere le statistiche per ognuna delle sedi squadre. Si tratta di statistiche sulle prestazioni della squadra nelle passate Campionati Europei, sui suoi giocatori più valevoli, il Presidente, l'Allenatore e l'andamento della squadra nelle ultime dieci partite. Seleziona Chiudi per ritornare alla Schermata dell' Impostazione della Squadra.



Statistiche dei giocatori

Facendo clic sul punto interrogativo in questa schermata appare un altro schermo con le valutazioni su ognuno dei giocatori della tua squadra. Ogni giocatore viene valutato per velocità, contrasti, passaggi, tiri, abilità generali e condizione fisica. Le valutazioni cambieranno nel corso del torneo. La caratteristica più importante è la condizione fisica, poichè anche il giocatore più bravo del mondo non può dare il massimo di sé se non è in forma. Se intendi giocare un intero torneo, sarebbe quindi meglio far riposare i tuoi giocatori migliori per qualche partita così da assicurarti che siano in perfetta forma per le partite più importanti. Muovi la Control Pad verso l'alto o verso il basso per scorrere tra i vari giocatori e premi il Pulsante A per vedere le statistiche relative ad ognuno di loro.

Seleziona **Chiudi** per ritornare alla Schermata della Prossima Partita. NB.: Se due o più Giocatori "umani" si affrontano o prendono parte al torneo, quando il Giocatore 1 seleziona **Chiudi** toccherà al giocatore 2 fare le proprie scelte e così di seguito. Ma solo il Giocatore 1 può cambiare i parametri del gioco.

Una volta che tutti i partecipanti hanno terminato le proprie scelte di gioco, dei controlli e della propria squadra, seleziona **Chiudi** per iniziare con la prima partita del torneo. Ulteriori informazioni sul controllo dei giocatori si possono trovare più avanti nel manuale nel capitolo intitolato Controlli all'Interno della Partita.

A fine incontro apparirà una videata con le statistiche relative alla partita. Selezionando **Chiudi** si ritorna alla Schermata delle Gare in Programmi dove trovi i risultati di tutti gli incontri giocati nei 4 gruppi e le relative classifiche. A questo punto puoi iniziare il secondo turno del torneo.

Le Eliminatorie di Euro'96

Quando sei arrivato alle Eliminatorie della competizione, apparirà un nuovo schermo con i risultati dei sorteggi fatti, così potrai sapere quali saranno i tuoi avversari. Di qui, ritornerai ancora una volta alla Schermata Selezione della Squadra per poter cambiare la squadra come meglio credi.

Come saprai, le regole del Torneo sono state cambiate con l'introduzione della nuova regola del "Golden Goal" (Goal d'Oro). Se una delle partite Eliminatorie è ancora in parità allo scadere dei 90 minuti regolamentari, si passa ai 2 tempi supplementari di 15 minuti ognuno, secondo la nuova regola la prima squadra a segnare nei supplementari si aggiudica l'incontro, se nessuna squadra segna la partita verrà decisa ai rigori.

Seconda Parte: Allenamento e Amichevoli

Se dal Menu Principale selezioni l'opzione Allenamento o Amichevole apparirà la videata Selezione della Squadra, dettagli della quale sono forniti nella prima parte del manuale sotto la dicitura Schermata Selezione della Squadra.

L'unica differenza è che sotto al nome delle 2 squadre troverai una dicitura con il nome del Giocatore che le dirigono. Se ad esempio c'è un solo Giocatore "umano" troverai la scritta Giocatore 1 sotto una delle due squadre e la scritta Saturn sotto l'altra. Per invertirli evidenzia il "C" e premi il Pulsante A. A questo punto, i due saranno invertiti. Se i giocatori "umani" sono invece 4, 2 di loro saranno elencati sotto una squadra e gli altri due sotto l'altra. Per cambiarli di posto evidenzia il simbolo rotante e premi il Pulsante A.



Di qui il procedimento è uguale a quello dell'intero torneo *Euro '96* con una sola differenza, sulla schermata Impostazione della Partita troverai un nuovo simbolo che ti permette di scegliere uno degli otto stadi del Torneo. Selezionando questo simbolo apparirà una schermata che ti mostra gli stadi delle città a disposizione, usa il Pulsante di direzione per evidenziare lo Stadio scelto e premi il Pulsante A per selezionarlo. Per dare un'occhiata agli otto diversi campi seleziona il Pulsante **Anteprima** per vedere la pagina con le informazioni relative al campo scelto. Seleziona **Chiudi** per tornare al menu Stadi e una volta apparsa la schermata seleziona ancora una volta **Chiudi** per scegliere il campo che è evidenziato in quel momento, come terreno di gioco per il nuovo incontro. È inoltre possibile far scegliere al caso il terreno di gioco usando l'opzione **A Caso**. Alla fine di una partita amichevole, prima di ritornare al Menu Principale, ti verrà mostrata la Schermata con i Risultati.

Allenamento

Quando giochi in modalità Allenamento, l'unica squadra in campo è la tua ad eccezione del portiere avversario. Questa modalità ti dà l'opportunità di allenarti a fare passaggi e tocchi di prima e dato che giocando in Allenamento hai un solo tempo a disposizione, ti conviene modificare la durata della partita per trarre i massimi vantaggi da questo tipo di gioco.

Terza Parte: Controlli all'Interno del Gioco

Il Calcio d'Inizio

Il calcio d'inizio viene sempre battuto dalla squadra che si trova sulla metà sinistra del campo.

Controllo dei Giocatori

I controlli prestabiliti sono illustrati nella schermata Controlli e nella prima parte del manuale potete trovare la spiegazione di come fare per cambiarli. Il Sega Saturn sceglie automaticamente il giocatore più vicino alla palla. Usa il Pulsante di Direzione per spostare il giocatore selezionato in campo. Premendo il Pulsante **Passa** sul controller il giocatore passa la palla mentre il Pulsante **Tira** gli fa effettuare il tiro. Il Pulsante **Velocità** conferisce ad un giocatore che non è in possesso della palla un breve aumento di velocità ed il Pulsante **Selezione** seleziona il giocatore più vicino alla palla consentendoti quindi di disattivare la selezione automatica e di scegliere il giocatore che preferisci. I piedi del giocatore che hai scelto sono evidenziati sul campo con uno dei seguenti simboli.

Simboli

Triangolo - Il giocatore è in possesso della palla e se il triangolo lampeggia vuol dire che è nell'area di tiro.

Stella (lampeggiante) - Il giocatore è in buona posizione per effettuare un tiro di prima. Se premi il Pulsante **Tira** quando la stella lampeggia il tuo uomo si dirigerà automaticamente verso la palla ed effettuerà il tiro. Il simbolo della stella rimane acceso mentre il Saturn porta rapidamente in posizione il giocatore che effettuerà il tiro di prima. Dopo aver appreso bene questa tecnica i tuoi giocatori effettueranno regolarmente colpi di testa, colpi di testa con tuffo, tiri al volo e calci all'indietro (girate).

Cerchio - Il giocatore è al momento sotto controllo (ma non in possesso della palla).

Quadrato - Il giocatore è in buona posizione per effettuare un passaggio laterale o un cross in area. Quando il simbolo del quadrato appare significa che il giocatore è in buona posizione per passare lateralmente o crossare la palla in area. Continua a correre lungo la fascia, premi il Pulsante **Passa** (passa) (non c'è bisogno di prendere la mira) e il tuo giocatore tenterà di crossare la palla in area. Se uno dei compagni di squadra si trova in direzione dell'ala il tuo giocatore tenterà di passare la palla a lui piuttosto che effettuare un cross.

Difesa - Durante le azioni difensive premi il Pulsante **Passa/Ruba** per contrastare un altro giocatore (il tuo giocatore deve essere vicino) o premi il Pulsante **Tira/Contrasta** per contrastare l'altro giocatore in scivolata. Per un prolungato contrasto in scivolata premi il Pulsante **Velocità** e poi il Pulsante **Tira/Contrasta**. Un altro metodo consiste nel precipitarti addosso ad un giocatore per cercare di allontanarlo dalla palla con la forza.

Controllo dei Tiri e dei Passaggi - Dando un pò di effetto alla palla è possibile curvarla o farla scendere all'ultimo minuto. Per ottenere l'effetto usa i Pulsanti di Direzione tirando verso sinistra o destra per deviare la palla a sinistra o a destra. per alzare la palla tira indietro e per abbassarla spingi in avanti. Maggiore è la velocità data all'effetto dopo che hai passato o tirato la palla, maggiore è l'effetto stesso.

Tecniche di Passaggio e di Tiro

I giocatori possono passare e colpire la palla in molti modi diversi. Di seguito vengono elencate alcune delle diverse tecniche e combinazioni possibili:

- Passaggio Normale* Pulsanti di Direzione e Pulsante **Passa**
- Tiro Normale* Pulsanti di direzione e Pulsante **Shoot** . Con questo tipo di tiro puoi anche dare effetto alla palla, spostando la posizione del giocatore prima di rilasciare il Pulsante **Shoot** .
- Tiro di Prima* Quando la palla viene passata ad un giocatore con il simbolo della stella ai piedi è possibile effettuare un tiro di prima. Tieni premuto il Pulsante **Shoot** e tieni centrati i pulsanti direzionali poi rilascia il pulsante e il giocatore tirerà in porta.
- Passaggio Contraffatto* Pulsante **Shoot** e Pulsante **Passa** più i pulsanti direzionali . Tieni premuti entrambi i pulsanti poi scegli la direzione, quindi rilascia il Pulsante **Shoot**. Sembrerà un finto passaggio ma la palla verrà invece passata ad un compagno di squadra che dovrà poi tirare o calciare il pallone.
- Cross* Pulsante **Shoot** e Pulsante **Passa**. Tieni premuti entrambi poi rilascia il Pulsante **Shoot** per effettuare un cross in avanti. La potenza del tiro viene determinata dalla pressione esercitata sul pulsante prima che venga rilasciato.
- Passaggio Alto* Pulsante **Shoot** e Pulsanti di direzione. Tieni premuti entrambi i pulsanti, poi rilascia il Pulsante **Passa** per effettuare un passaggio alto verso la testa di uno dei compagni di squadra.
- Passaggio Potente* Pulsante **pass** e calcio in avanti lungo il terreno. La potenza del passaggio è determinata dalla pressione sul pulsante prima che venga rilasciato. Se preferisci usa i pulsanti direzionali sulla Control Pad per scegliere la direzione del passaggio.
- Tiro Potente* Pulsante **Shoot**. Per effettuare questo tiro il giocatore dev'essere fermo.

Euro '96 comprende più di 40 tipi diversi di tiri e passaggi tra cui colpi di testa con tuffo, tiri di tacca, stoppate di petto, sforbicate, rovesciate e tiri al volo. Aggiungi tutto questo alle innumerevoli combinazioni possibili ed otterrai più di un migliaio di mosse diverse. Sebbene non tutte le tecniche siano elencate è molto facile trovarne di nuove. Utilizza la modalità Allenamento per sperimentare nuove tecniche e combinazioni.

Palla in Fuori Gioco

Rimessa dal Fondo

Se la palla tirata da un attaccante avversario finisce fuori senza toccare nessuno dei tuoi giocatori allora si ha una rimessa dal fondo. Puoi regolare la posizione del portiere usando il Pulsante di direzione sulla Control Pad per muovere il portiere con la palla. Usa il Pulsante Direzionale e il Pulsante **Shoot** per tirare la palla nella metà campo avversaria senza dirigerla verso un giocatore in particolare. Usa i pulsanti direzionali e il Pulsante pass per passare la palla al giocatore evidenziato al momento.

Rimesse in Gioco

Tutte le rimesse in gioco vengono effettuate dalla linea laterale e il giocatore che batte la rimessa viene selezionato automaticamente. Per una rimessa in gioco diretta ad un compagno di squadra utilizza i pulsanti di direzione per posizionare il cursore che illumina i giocatori e premi il Pulsante **Shoot** per tirare la palla nella direzione scelta verso nessun giocatore in particolare. Se combini una di queste rimesse in gioco con un movimento all'indietro sulla Control Pad puoi ottenere una rimessa in gioco alta o lunga a seconda della situazione.

Calci di Punizione

Vengono assegnati in seguito ad un fallo grave o ad altre infrazioni. Il giocatore viene selezionato automaticamente ed è possibile scegliere uno qualsiasi dei tiri riportati nella sezione Tecniche di passaggio e di tiro.

Calcio d'angolo

Il giocatore che batte il calcio d'angolo viene selezionato automaticamente. Questo tiro viene effettuato dal quarto di cerchio in prossimità della bandierina dell'angolo. Scegli uno qualsiasi dei tiri riportati nella sezione Tecniche di Tiro e di Passaggio.

Rigori

Il giocatore viene selezionato automaticamente. Il cursore si muoverà da destra a sinistra, appena al di fuori dell'area di porta. Tutto ciò che devi fare è prendere la mira. Usa i pulsanti direzionali più il Pulsante **Shoot** per un tiro normale ad effetto, oppure usa solo il Pulsante shoot per un tiro di potenza diretto in porta.

Ammonizioni

Se l'arbitro si accorge di un contrasto falloso, molto probabilmente il giocatore che lo ha commesso avrà un cartellino giallo, mentre l'arbitro annota il nome del giocatore e gli mostra il cartellino, il gioco si interrompe. Se il contrasto è molto falloso o se il giocatore ha già ricevuto un cartellino giallo in precedenza, gli verrà mostrato il cartellino rosso e dovrà abbandonare il campo. I giocatori espulsi non possono essere rimpiazzati con una sostituzione.

Gooooooooooooooooo!!!!!!!

È una sensazione indescrivibile! un bel passaggio diretto, un uno-due che riesce a neutralizzare i difensori e poi via in rete. Sembra facile ma ci vuole pratica, buon intuito e abilità per segnare e quando sarai pratico delle nozioni di base potrai vivere quell'emozione indescrivibile.

Quarta Parte: Funzioni all'interno della partita

Telecamere

Per cambiare la telecamera usata per la partita o la sua angolazione usa questa opzione e utilizza i Pulsanti di Spostamento sulla Control Pad per scorrere tutte le opzioni disponibili.

Segue una breve descrizione di tutte le angolazioni di ripresa disponibili in *Euro '96*.

Telecamera sulla palla

Questa telecamera segue la palla da vicino.

Telecamera Lontana

Scegli questa telecamera per vedere la partita dalla tribuna.

Telecamera Planimetrica

Questa telecamera offre una visione dal di sopra.

Telecamera dalla Linea di Porta

Usala per vedere la partita dalla tua linea di porta.

Telecamera Isometrica

Questa telecamera fornisce la classica angolazione isometrica della partita.

Telecamera dalla Linea Laterale

Questa telecamera si muove lungo la linea laterale e fornisce l'angolazione classica usata per qualsiasi partita di calcio.

Messa in Pausa del gioco

Per mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premi start sulla Control Pad; per riprendere il gioco premi di nuovo start. Mentre il gioco è in pausa, puoi vedere il menu all'interno della partita.

Menu all'Interno della Partita

Il menu di funzioni disponibile nel corso della partita ti consente di vedere un replay, sostituire un giocatore, abbandonare la partita e cambiare la formazione della squadra.

Formazione

Questa opzione consente di cambiare la formazione della squadra. Evidenzia Formazione e premi il Pulsante A per fare apparire il menu di Formazione; evidenzia poi e premi il Pulsante A per scorrere tutte le formazioni disponibili. Evidenzia chiudi quando hai selezionato la formazione desiderata e premi il Pulsante A per tornare al Menu all'interno della partita.

Sostituzioni

Per sostituire un giocatore evidenzia Sostituzioni e premi il Pulsante A. In tal modo potrai visualizzare il Menu Sostituzioni, evidenzia ESCE e premi il Pulsante A per scorrere i giocatori e scegliere quello che desideri fare uscire dal campo, poi evidenzia ENTRA per selezionare il giocatore che vuoi far entrare in campo. Alla fine seleziona Chiudi per confermare la sostituzione oppure evidenzia ANNULLA e premi il Pulsante A per annullarla. Per fare entrare in campo il nuovo giocatore devi attendere che la palla sia in fuori gioco, una piccola maglia di calcio apparirà sullo schermo ad indicare che stai aspettando di effettuare una sostituzione. Non appena la palla non è in gioco il giocatore viene sostituito.



Replay

Questa funzione registra automaticamente gli ultimi secondi dell'azione, per cui se hai appena segnato un goal straordinario puoi rivederlo molte volte. Evidenzia e seleziona replay dal menu all'interno della partita per visualizzare sullo schermo la barra del Menu Replay. Per modificare la velocità del Replay evidenzia il simbolo "<" o il simbolo ">" a destra del numero e premi il Pulsante A per aumentare o diminuire il numero. Evidenzia Play e premi il Pulsante A per vedere il replay. Evidenzia e seleziona il simbolo con il quadrato per tornare al Menu all'interno della partita.

Abbandona il Gioco

Evidenzia l'opzione Abbandona il Gioco e premi il Pulsante A per abbandonare la partita che stai giocando.

Chiudi

Dopo avere apportato tutte le modifiche desiderate evidenzia e seleziona **Chiudi** per ritornare alla partita che stai giocando.

Quinta Parte: Salvataggio e Caricamento

Dopo ogni partita ti verrà data l'opportunità di salvare i progressi fatti ritornando al Menu Principale.

Salva

Per salvare una sessione di gioco in uno slot disponibile, evidenzia "Goalith" nel Menu principale e premi il Pulsante A per attivare l'opzione Salvataggio, poi evidenzia uno degli slot disponibili e premi il Pulsante A per salvare la sessione di gioco nello slot. La sessione di gioco verrà salvata in quello slot con le informazioni relative alla sessione visualizzate nello slot, facilitando quindi l'identificazione della stessa. Volendo puoi anche sovrascrivere sessioni di *Euro'96* salvate in precedenza; in tal caso Sega Saturn ti chiederà se vuoi sovrascrivere una sessione salvata in precedenza, se desideri farlo evidenzia e seleziona SI.

Carica

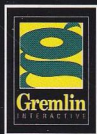
Nella maggior parte dei casi la sessione di gioco viene caricata dal menu principale. Evidenzia e seleziona Goalith dal Menu Principale. Per caricare una sessione di gioco da uno slot, evidenzia la barra dei menu Save/Load/Format (Salvataggio/Caricamento) (1) e premi il Pulsante A per attivare l'opzione Caricamento, evidenzia poi una delle sessioni di gioco salvate in precedenza in uno slot e premi il Pulsante A per caricarla.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



©1996 Gremlin Interactive Limited.
All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.