

INSTRUCTION MANUAL

WORLD CUP ITALIA '90

SEGA

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge.

② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

③ Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.

2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.

3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.

② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

③ Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

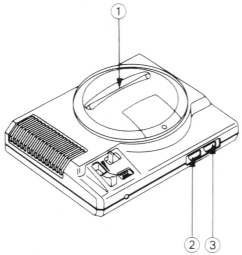
Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.

② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

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

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

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

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

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.

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

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

Istruzioni di caricamento:

Inizio

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

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

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

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

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.

② Collegate la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.

③ Collegate la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 2.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

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

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

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

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

① Här sätter du in kassetten

② Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.

③ Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 2.

World Cup Italia '90

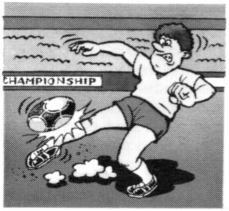
Here it is! The ultimate soccer game. One grand stadium, twenty-four international teams and enough fierce competition to make your blood boil. That is, if you've got any interest in beating the odds and grabbing the World Cup as your very own prize. To win won't be easy since qualifying is a must before you're allowed to take on the best of the bunch for spirited soccer play. But to prepare yourself, try a few practice games to master your weaknesses and improve your strengths. Then you'll be ready to qualify against the six separate groups of teams, all vying for a spot in the Final Tournament.

World Cup Italia '90

Und hier haben wir es! Das sensationellste Fußballspiel aller Zeiten. Ein riesiges Stadion, vierundzwanzig internationale Mannschaften und genug zähe Konkurrenz, um Ihr Fußballfieber zum Kochen zu bringen. Vorausgesetzt natürlich, Sie besitzen den nötigen Ehrgeiz, sich einer derart hoffnungslosen Situation zu stellen und den Weltmeisterschaftstitel als Ihre ganz persönliche Preisauszeichnung an sich zu reißen. Diesen Wettkampf zu gewinnen ist nicht einfach, da Sie sich zuvor erst einmal Ihren Weg durch verschiedene Qualifikationsspiele bahnen müssen, bevor Sie sozusagen auf gehobener Ebene gegen die Weltelite antreten dürfen. Machen Sie sich zur Vorbereitung erst einmal mit dem Spiel vertraut, um so Ihre Schwächen zu erkennen und Ihre Spieltaktik zu verbessern. Danach werden Sie zur Qualifikation gegen die sechs einzelnen Gruppenmannschaften bereit sein, die allesamt um die Zulassung zu den Endausscheidungsspielen kämpfen.

Coupe Mondiale d'Italie '90 (World Cup Italia '90)

Vous allez participer au match de foot le plus difficile, dans un stade gigantesque, avec vingt-quatre équipes internationales dans une compétition féroce qui vous échauffe le sang. Mais seulement vous aurez besoin de toute votre adresse et de route votre volonté si vous voulez vraiment vous mesurer aux plus grands et remporter personnellement la coupe mondiale. La partie sera rude, car vous devrez d'abord vous qualifier avant de pouvoir rencontrer les meilleurs dans un match d'enfer. Préparez-vous bien. Faites quelques matches d'essai pour corriger vos faiblesses et améliorer vos points forts. Vous serez alors prêt à vous qualifier contre les six groupes d'équipes, qui visent tous une place sur le podium d'honneur.



World Cup Italia '90

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

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

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

World Cup Italia '90

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

Sixteen players are registered on each team, and before a match begins, the starting eleven are selected. To help you select the team of your choice, each team's offensive and defensive strengths are represented in numerical value. Naturally, your offensive and defensive strengths will help you decide. If you're quick to dribble, but slow to tackle, you'll probably want a team that's stronger on defense. It's up to you, so go for the gusto and earn the right to carry the Cup!

Für jede Mannschaft sind sechzehn Spieler registriert, wovon vor Beginn eines Spiels elf Spieler als die das Spiel startende Stammbesetzung ausgewählt werden. Als Hilfe für die Auswahl einer Mannschaft ist die Angriffs- und Verteidigungsstärke jeder Mannschaft als Zahlenwert angegeben. Der Wert Ihrer eigenen Angriffs- und Verteidigungsstärke wird Ihnen bei der Auswahlentscheidung behilflich sein. Wenn Sie flink dribbeln, jedoch beim Angriff langsam sind, werden Sie sich wahrscheinlich für eine verteidigungsstarke Mannschaft entscheiden. Aber das bleibt ganz Ihnen überlassen, also bauen Sie sich die richtigen Sportskanonen auf, und holen Sie sich den Pokal!

Il y a seize joueurs par équipe, et avant le début d'un match, on sélectionne les onze joueurs qui vont commencer. Pour vous aider à sélectionner une équipe, la puissance d'attaque et de défense de chacune est représentée selon des valeurs numériques. Bien entendu, vous déciderez en fonction de vos propres dons d'attaque et de défense. Si vous êtes bon au dribble mais n'arrivez pas à intercepter le ballon, vous allez sans doute choisir une équipe qui est bonne à la défense. C'est selon vous. Et maintenant, faites-nous une belle démonstration de vos talents!

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

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

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



Take Control

Before you begin playing, learn which buttons prompt the moves and functions you'll rely on during play.

① **Directional Button (D Button):**

- Operates selection arrow during Mode Selection
- Dribble
- Guides direction of the ball

② **Start Button:**

- Selects Mode Selection Screen: World Cup or Test Match 1P
- Pause during game
- Resumes play
- Begins play

Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart mit den einzelnen Tasten und den jeweils dazugehörigen Bewegungen und Funktionen vertraut, die Sie während des Spiels einsetzen müssen.

① **Richtungstaste (D-Taste):**

- Bewegt den Wahlpfeil für die Wahl des Spielmodus
- Dribbeln
- Steuert die Richtung des Balls

② **Starttaste:**

- Schaltet das Spielmodus-Bildschirmmenü ein: Weltmeisterschafts oder Testspiel für 1 Spieler
- Pause während des Spiels
- Fortsetzung des Spiels
- Spielstart

Prise des commandes

Avant de commencer le match, familiarisez-vous avec les déplacements et les fonctions dont vous dépendrez pendant le match.

① **Touche de direction (Touche D):**

- Pour déplacer la flèche de sélection lors de la sélection du mode.
- Pour dribbler.
- Pour donner la direction du ballon.

② **Touche START:**

- Pour sélectionner l'écran de sélection de mode: championnat du monde ou match d'essai à un joueur
- Pour faire une pause pendant la partie.
- Pour reprendre la partie.
- Pour commencer la partie.





Control

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

① Botón direccional (botón D):

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

② Botón de inicio:

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

Prendete il controllo!

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

① Tasto di direzione (tasto D):

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

② Tasto di avvio:

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

Ta ledningen!

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

① Styrkulan D (riktkula):

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

② Startknappen:

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

③ **Button A:**

- Shoot
- Slide tackle
- Goalie: Jump and catch the ball
- Operates during Mode Selection Screen

③ **Taste A:**

- Schuß
- Heranrutschender Angriff
- Torwart: Hochspringen zum Auffangen des Balls
- In Betrieb auf dem Spielmodusbildschirm

③ **Touche A:**

- Pour tirer.
- Pour intercepter.
- Goal: Le gardien de but saute et attrape le ballon.
- Pour utiliser avec l'écran de sélection du mode.

④ **Button B:**

- High pass
- Cancel selection during Mode Selection Screen

④ **Taste B:**

- Hohe Abgabe
- Aufheben des gewählten Modus auf dem Spielmodusbildschirm

④ **Touche B:**

- Pour passer en hauteur.
- Pour annucler la sélection sur l'écran de sélection du mode.

⑤ **Button C:**

- Ground pass
- Operates during Mode Selection Screen

⑤ **Taste C:**

- Tiefe Abgabe
- In Betrieb auf dem Spielmodusbildschirm

⑤ **Touche C:**

- Pour passer au ras du sol.
- Pour utiliser avec l'écran de sélection du mode.



③ Botón A:

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

④ Botón B:

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

③ Tasto A:

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

④ Tasto B:

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

③ Knappen A:

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

④ Knappen B:

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



⑤ Botón C:

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

⑤ Tasto C:

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

⑤ Knappen C:

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

Locate Mode Selection Screen

During the Title Screen, you'll be offered three modes of play. Use the D Button to move the arrow to either World Cup or Test Match 1P during the Title Screen. When you're playing with an opponent, and Control Pad 2 is engaged, Test Match 2P will be offered as a selection. When you're ready, press Button A or C to view the game screens.

① Insert one Control Pad.

② Insert two Control Pads.

Abrufen des Spielmodusbildschirms

In der Titelbildschirmanzeige stehen drei Spielmodi zur Wahl. Stellen Sie den Wahlpfeil durch Betätigung der Richtungstaste auf dem Titelbildschirm entweder auf World Cup oder Test Match für 1 Spieler. Wenn Sie mit Steuerpult 2 angeschlossen, gegen einen Gegner spielen, steht zusätzlich Test Match für 2 Spieler zur Wahl. Drücken Sie, wenn Sie bereit sind, die Taste A oder C zum Abruf der Spielbildschirmanzeigen.

① Ein Steuerpult anschließen.

② Zwei Steuerpults anschließen.

Localisation de l'écran de sélection du mode

Lorsque vous êtes sur l'écran de titre, vous avez le choix entre trois modes de jeu. Utilisez la touche D pour amener la flèche sur World Cup (Coupe mondiale) ou Test Match 1P (match d'essai 1 joueur) sur l'écran de titre. Lorsque vous jouez contre un adversaire avec un second bloc de commande, vous pouvez également choisir Test Match 2P. Lorsque vous êtez prêt, appuyez sur la touche A ou C pour voir l'écran du match.

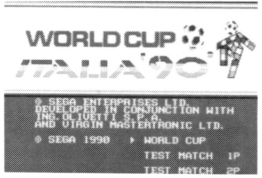
① Insérer un bloc de commande.

② Insérer deux blocs de commande.

①



②



Localización de la pantalla de selección de módo

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

① Introduzca un teclado de control.

② Introduzca dos teclados de control.

Localizzazione dello schermo di selezione del modo

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

① Collegate una pulsantiera di comando.

② Collegate due pulsantiere di comando.

Ta fram menyn för spelsättet på bilskärmen

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

① Anslut en styrplatta.

② Anslut två styrplattor.

Select From World Cup or Test Match Screens

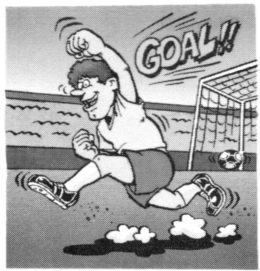
Whether you choose to play World Cup competition from the onset against the computer or against another player, or play a Test Match first, the same screen and choices will be offered to you regardless. Here's how you get ready. Special instructions for Test Match 1P, Test Match 2P and a 2-Player game will follow this section.

Wahl des World Cup oder des Test Match-Bildschirms

Ganz gleich, ob Sie das Weltmeisterschaftsspiel wählen, um von Anfang an gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler zu spielen oder zuerst ein Testspiel austragen möchten, stehen die gleiche Bildschirmanzeige mit den gleichen Optionen zur Wahl. Sind Sie spielbereit? Genauere Hinweise für Test Match für 1 Spieler, Test Match für 2 Spieler und ein Spiel mit 2 Spielern folgen in diesem Kapitel.

Choix entre les écrans de coupe mondiale et de match d'essai

Que vous choisissiez de faire un match de coupe mondiale contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, ou de faire un match d'essai d'abord, vous voyez apparaître le même écran. Voici comment vous vous préparez. Vous trouverez dans la section suivante des instructions spéciales sur le match d'essai à un joueur, à deux joueurs et un match à deux joueurs.



Selección de la pantalla de Campeonato Mundial o Partido de Prueba

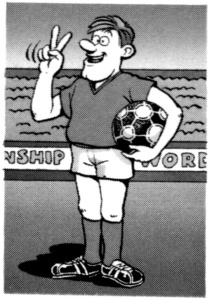
Tanto si usted elige jugar el Campeonato Mundial desde el principio contra la computadora o contra otro jugador, o decide jugar primero un Partido de Prueba, a usted le serán ofrecidas la misma pantalla y las mismas opciones. A esta sección le siguen instrucciones especiales para el Partido de Prueba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

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

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

Välj alternativen på valmenyerna för världsmästerskap eller träningsmatch

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



Team Selection Screen

Following your mode selection, the Team Selection Screen will automatically appear. Before you is a map of the world. Use the D Button to move the arrow to the country of your choice. Once the arrow's settled on the country, it will begin to flash. Now press Button A or C to review the team's numerical qualifications. The data is displayed from numbers 1 to 5, the highest representing the best and vice versa. Depending on their given strengths, you may use the D Button to move the arrow to either "YES" or "NO"and then press either Button A or C to enter your selection. If you wish to choose another team, choose "No" and repeat the procedure or press Button B to cancel your selection. If you cancel, you may choose another team from the map.

Mannschaftswahl-Bildschirmmenü

Nach der Wahl eines Spielmodus erscheint automatisch das Mannschaftswahl-Bildschirmmenü in Form einer Weltkarte. Führen Sie den Wahlpfeil mit Hilfe der Richtungstaste auf das gewünschte Land. Der Pfeil blinkt, sobald dieser auf dem gewählten Land zu liegen kommt. Drücken Sie jetzt die Taste A oder C, um den numerischen Qualifikationswert der betreffenden Mannschaft zu überprüfen. Die entsprechenden Daten werden in Zahlen von 1 bis 5 angezeigt, wobei die höchste Zahl für die beste und die niedrigste Zahl für die am schlechtesten qualifizierte Mannschaft steht. Je nach Stärke der Mannschaft können Sie den Pfeil über die Richtungstaste wie gewünscht auf "YES" oder "NO" führen und Ihre Wahl anschließend durch Drücken der Taste A oder C eingeben. Wählen Sie "NO", falls Ihnen die angezeigte Mannschaft nicht zusagt, und wiederholen Sie den Vorgang, oder drücken Sie die Taste B, um ihre Wahl rückgängig zu machen. Nach Aufheben einer bereits getroffenen Wahl können Sie auf der Weltkarte eine neue Mannschaft wählen.

Ecran de sélection de l'équipe

Après la sélection du mode, l'écran de sélection de l'équipe apparaît automatiquement. Vous voyez devant vous une carte du monde. Utilisez la touche D pour amener la flèche sur le pays de votre choix. Lorsque la flèche est fixée sur un pays, elle commence à clignoter. Appuyez maintenant sur la touche A ou C pour consulter les qualifications numériques de l'équipe. Les valeurs sont représentées de 1 à 5, 5 étant la valeur maximale. D'après leurs atouts, vous pouvez utiliser la touche D pour amener la flèche sur "YES" ou "NO", puis appuyez sur la touche A ou C pour entrer votre sélection. Si vous voulez choisir une autre équipe, choisissez "NO" et répétez la procédure ou appuyez sur la touche B pour annuler votre sélection. Si vous annulez, vous pouvez choisir une autre équipe sur la carte.





Pantalla de selección de equipos

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

Schermo di selezione della squadra

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

Meny för lagval — SELECT YOUR TEAM

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

Member Select Screens

After you've entered your team selection, the Member Select Screens will automatically start to appear. You'll have to select a starting lineup of eleven players from a group of sixteen. You will have to choose from four different screens which will automatically appear one after the other once you've completed your selection from each one. The first Member Select Screen is the Goalkeeper Screen. On the miniature field opposite the players' names, you'll notice a blinking position. Match the number or numbers of players with the blinking position or positions.

Mitgliedswahl-Bildschirmmenü

Sobald Sie Ihre gewünschte Mannschaft eingegeben haben, erscheint automatisch das Mitgliedswahl-Bildschirmmenü. Hier müssen Sie unter insgesamt sechzehn Mannschaftsmitgliedern elf Spieler als Stammbesetzung ihrer Mannschaft auswählen. Die Wahl erfolgt auf vier verschiedenen Bildschirmanzeigen, die automatisch nacheinander erscheinen, nachdem Sie Ihre Wahl auf dem jeweiligen Bildschirmmenü getroffen haben. Das erste Mitgliedswahl-Bildschirmmenü dient zur Auswahl des Torwarts. Auf dem Miniaturspielfeld gegenüber dem Namen des Spielers werden Sie eine blinkende Position bemerken. Gleichen Sie die Nummer(n) der Spieler der blinkenden Position an.

Ecrans de sélection des membres de l'équipe (MEMBER SELECT)

Dès que vous avez choisi une équipe, les écrans de sélection des membres de l'équipe commencent à apparaître automatiquement. Vous devez choisir les onze joueurs parmi seize. Vous choisissez sur quatre écrans différents qui apparaissent automatiquement l'un après l'autre lorsque vous avez fini la sélection. Le premier écran de sélection des membres de l'équipe sert à choisir le gardien de but. Vous voyez une position clignotante sur le terrain miniature. Faites correspondre le numéro du ou des joueurs aux positions clignotantes.



Pantallas de selección de jugadores

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

Schermi di selezione dei giocatori

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

Meny för spelarval — MEMBER SELECT

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

Choose one goalie by using your D Button to move the arrow to the player of your choice. Now press Button A or C to enter your selection. To cancel your selection, press Button B. When you press Button B during any Member Select Screen, you will automatically return to the Goalkeeper Screen. The Member Select Screens will follow in this order: Defenders, choose four; Mid-fielders, choose four; and Forwards, choose two.

① Miniature field

To help you choose, the players' statistics are listed opposite their names. These statistics are based on speed, kicking strength, tackling strength and accuracy. They are numbered from 1 to 5, 5 being the best. A player's numerical value is based on a comparison with other players on the same team. So if a player on a different team is awarded the same stats, both players' abilities may vary based on their team's total data.

Wählen Sie einen Torwart indem Sie den Wahlpfeil durch Betätigung der Richtungstaste auf den gewünschten Spieler führen. Drücken Sie jetzt die Taste A oder C, um den gewählten Torwart einzugeben. Drücken Sie die Taste B, falls Sie Ihre Wahl wieder rückgängig machen möchten. Ein Drücken der Taste B auf einem der vier der Mitgliedswahl-Bildschirmmenüs wird automatisch wieder das Torwartwahl-Bildschirmmenü abgerufen. Die Mitgliedswahl-Bildschirmmenüs erscheinen in folgender Reihenfolge: Verteidiger (wählen Sie vier), Mittelfelder (wählen Sie vier) und Stürmer (wählen Sie zwei).

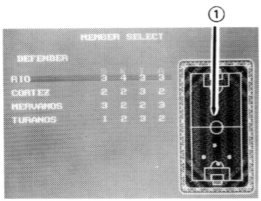
① Miniaturspielfeld

Zur Wahlerleichterung ist gegenüber den Spielernamen deren Spielstatistik angegeben. Diese Angaben basieren auf Schnelligkeit, Schußkraft, Angriffsstärke und Spielgenauigkeit und sind von 1 bis 5 nummeriert, wobei 5 den besten Wert darstellt. Der Zahlenwert eines Spielers basiert auf einem Vergleich mit anderen Spielern der gleichen Mannschaft. Wenn ein Spieler einer anderen Mannschaft die gleiche Statistik aufweist, kann die jeweilige Spielfähigkeit dieser beiden Spieler, aufgrund von Unterschieden in der Gesamtbewertung Ihrer Mannschaften, deshalb trotzdem unterschiedlich sein.

Choisissez un gardien de but en utilisant la touche D pour amener la flèche sur le joueur de votre choix. Maintenant, appuyez sur la touche A ou C pour entrer votre sélection. Pour l'annuler, appuyez sur la touche B. Si vous appuyez sur la touche B sur n'importe quel écran de sélection des membres de l'équipe, vous revenez automatiquement à l'écran du gardien de but. Les écrans de sélection des membres de l'équipe se suivent dans cet ordre: Defenders (défense), choisissez-en quatre; Mid-fielders (milieu de terrain), choisissez-en quatre; et Forwards (avant), choisissez-en deux.

① Terrain miniature

Pour vous aider à choisir, les statistiques des joueurs sont indiquées en face de leur nom. Ces statistiques sont basées sur la vitesse, la force du coup de pied, la force de blocage et la précision. Ils sont notés de 1 à 5. La valeur numérique d'un joueur est relative à celle des autres joueurs de la même équipe. Donc si un joueur d'une autre équipe a les mêmes statistiques, les capacités des deux joueurs risquent de varier suivant les données totales des équipes.



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

① Campo en miniatura

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

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

① Campo in miniatura

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

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

① Delbild med mini-fotbollsplan

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

Elimination League Screen

After you've selected your team and starting players, six groups will be displayed. Your team will be highlighted in a different color. These teams represent your qualifying opponents. While you're playing, the computer is busy playing the other groups against themselves so the victors will emerge for the Final Tournament.

The 1st and 2nd placed teams of each group will qualify for the Final Tournament. In addition, four of the remaining 3rd place teams will also qualify based on their record of play. During the qualifying round, if your team's record satisfies the requirements to take part in the Final Tournament, your team may advance, however; if your team does not satisfy the requirements, the game is over at the end of the match. After sizing up your competition, press Button A or C to view the Qualifying Screen.

Ausscheidungsliga-Bildschirmmenü

Nach der Wahl einer Mannschaft und deren Stammbesetzung werden sechs Gruppen angezeigt. Ihre Mannschaft wird mit einer unterschiedlichen Farbe angezeigt. Diese Mannschaften sind Ihre Gegner für das Qualifikationsspiel. Während Sie spielen, läßt der Computer die anderen Gruppen gegeneinander spielen, so daß schließlich eine Mannschaft als Sieger für das Endspiel hervorgeht.

Die Mannschaften auf dem 1. und 2. Platz jeder Gruppe haben sich hiermit zu den Endausscheidungsspielen qualifiziert. Zusätzlich werden je nach ihrem Spieldatenstand noch vier der an 3. Stelle plazierten Mannschaften zugelassen. Ihre Mannschaft rückt auf wenn die Spielbewertung die Voraussetzungen zur Teilnahme an den Endspielen erfüllt. Werden die Anforderungen zur Teilnahme an der Endausscheidung jedoch nicht erfüllt, ist das Spiel für Sie nach dieser Austragung beendet. Drücken Sie nach Überprüfen der gegnerischen Mannschaften die Taste A oder C zum Abrufen der Qualifizierungs-Bildschirmanzeige.

Ecran de ligue d'élimination (ELIMINATION LEAGUE)

Lorsque vous avez sélectionné votre équipe et les joueurs de départ, six groupes sont affichés. Votre équipe est indiquée d'une couleur différente. Ces équipes représentent vos adversaires pour les qualifications. Pendant que vous jouez, l'ordinateur fait affronter les autres groupes les uns contre les autres pour que les équipes victorieuses arrivent au tournoi final.

Les équipes à la première et à la deuxième place de chaque groupe seront qualifiées pour le tournoi final. De plus, quatre des équipes à la troisième place seront également qualifiées en fonction de la qualité de leur jeu. Pendant la manche de qualification, si votre jeu satisfait aux exigences pour prendre part au tournoi final, votre équipe peut avancer; par contre, si elle ne satisfait pas aux exigences, la partie est finie à la fin du match. Après avoir évalué votre compétition, appuyez sur la touche A ou C pour voir l'écran de qualification.



Pantalla de eliminatorias

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

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

Schermo del girone di eliminazione

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

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

Meny för kvalificeringsmatcherna — ELIMINATION LEAGUE

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

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

Elimination League: 1st Day

The Elimination League: 1st Day screen will display your team and the name of the opposing team. Press Button A or C to start play.

Special Instructions For Test Match and 2-Player Games

When you play a Test Match, only one match is held. During Test Match 1P, you'll compete against the computer although you're allowed to choose its team. During Test Match 2P, you'll play against your opponent. The game will kick off immediately following the selection of the opponent's team.

When two people play, each player selects a team and competes against each other. If you end in a tie, the winner is selected by a penalty kickoff. When the match is over, the names of up to three players who score and their times will be displayed.

Ausscheidungsliga: 1. Tag

Der Ausscheidungsliga: 1. Tag-Bildschirm zeigt Ihre Mannschaft und den Namen der gegnerischen Mannschaft. Drücken Sie zum Spielstart die Taste A oder C.

Besondere Hinweise für das Testspiel und 2-Personen-Spiele

Wenn Sie ein Testspiel spielen, wird nur ein Spiel ausgetragen. Bei 1-Spieler-Testspiel spielen Sie gegen den Computer, können jedoch selbst eine Mannschaft auswählen. Bei 2-Spieler-Testspiel spielen Sie gegen Ihren Gegner. Das Spiel beginnt sofort nach der Wahl der Gegnermannschaft.

Bei 2-Personen-Spielen wählt jeder Spieler eine Mannschaft für das Spiel gegen die Mannschaft des Gegners. Endet das Spiel unendschieden, wird die Siegermannschaft durch einen Strafstoß gewählt. Am Schluß des Spiels werden die Namen von bis zu drei Torschützen und deren Spielzeiten angezeigt.

Ligue d'élimination: 1er jour (ELIMINATION LEAGUE 1ST DAY)

L'écran du premier jour affiche votre équipe et le nom de l'équipe opposée. Appuyez sur la touche A ou C pour commencer le match.

Instructions spéciales pour le match d'essai et les parties à deux joueurs

Lorsque vous faites une partie d'essai, il n'y a qu'un match. Pendant le match d'essai à un joueur, vous jouez contre l'ordinateur, mais vous pouvez choisir son équipe. Pendant le match d'essai à deux joueurs, vous jouez contre votre adversaire. La partie commence immédiatement après la sélection de l'équipe adverse.

Lorsque deux personnes jouent, chaque joueur sélectionne une équipe et vous jouez l'un contre l'autre. En cas de match nul, le gagnant est sélectionné par un penalty. Lorsque le match est terminé, les noms de trois joueurs maximum, qui ont marqué des buts et leurs temps, sont affichés.





Liga Eliminatoria: Primer día

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

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

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

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

Girone di eliminazione: Primo giorno

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

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

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

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

Kvalificeringsmatcherna — ELIMINATION LEAGUE: Första dagen — 1ST DAY

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

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

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

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

Take Control

In Soccer, the attacking team and defending team frequently change. The team that is controlling the ball or nearest the opponent's goal is the attacking team. The instant the opponent takes the ball, attacking and defending roles switch.

Attacking

Kickoff

At the start of the match, Player 1 kicks off. At the start of the second half, Player 2 kicks off. When a goal is scored, the side that has scored kicks off to resume play.

Dribble

During game play, you can only control the moves of the player with an arrow overhead at any given time. The computer will control the rest. To move a player in contact with the ball, press the D Button in your desired direction and the player and ball will advance.

Spielsteuerung

Beim Fußball tritt ein häufiger Wechsel zwischen der angreifenden Mannschaft und der verteidigenden Mannschaft ein. Die Mannschaft, die den Ball unter Kontrolle hält bzw. die sich dem Gegnertor am nächsten befindet ist die Angreifermannschaft. In dem Moment jedoch, wo die gegnerische Mannschaft die Kontrolle über den Ball an sich reißt, wechselt die Angreifer- und Verteidigerrolle der beiden Mannschaften.

Angriff

Abstoß

Zu Beginn des Spiels gibt Spieler 1 den Abstoß. Zu Beginn der zweiten Spielhälfte gibt Spieler 2 den Abstoß. Nach einem Torschuß gibt die Mannschaft, die das Tor geschossen hat den Abstoß.

Dribbeln

Während des Spiels können Sie nur die Bewegungen des Spielers mit einem Pfeil über dem Kopf steuern, während der Computer die restlichen Spieler steuert. Drücken Sie die Richtungstaste in die gewünschte Richtung, um Ball und Spieler zu bewegen und den Spieler in Kontakt mit dem Ball zu bringen.

Pour commencer

En football, l'équipe en attaque et l'équipe en défense changent fréquemment. Celle qui contrôle le ballon ou qui se trouve le plus près du but de l'adversaire est l'équipe en attaque. Dès que l'adversaire prend le ballon, les rôles d'attaque et de défense sont inversés.

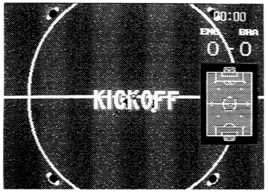
L'attaque

Coup d'envoi

Au début du match, le joueur 1 fait le coup d'envoi. Au début de la seconde mi-temps, c'est au tour du joueur 2. Lorsqu'un but est marqué, le côté qui l'a marqué fait le coup d'envoi pour reprendre la partie.

Dribble

Pendant la partie, vous ne pouvez contrôler que les mouvements du joueur avec une flèche au-dessus de la tête à tour moment donné. L'ordinateur s'occupe du reste. Pour déplacer un joueur en contact avec le ballon, appuyez sur la touche D dans la direction souhaitée pour faire avancer le joueur et le ballon.



Control

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

Ataque

Saque inicial

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

Regateo

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

Prendete il controllo!

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

Attacco

Calcio di inizio/rimessa

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

Dribblaggio

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

Ta ledningen!

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

Anfallsspel

Avspark — KICKOFF

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

Att dribbla med bollen

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

Kicking

To pass the ball, Buttons A — C each execute a different style of kick. When using Button A, the ball will always advance in the direction of the opposing goal until you're in sight of the goal. Then use your D Button to guide the ball accurately into the goal (see Shooting).

When using Button B, the direction of the pass is established with the D Button. Use this pass for long overhead passes. When using Button C, the direction of the pass is established.

Abgeben

Für die Abgabe des Balls führen die Tasten A und C einen unterschiedlichen Schuß aus. Bei Verwendung der Taste A schießt der Ball stets in Richtung des gegnerischen Tors, bis sich Ihr Spieler am Tor befindet. Betätigen Sie dann die Richtungstaste, um den Ball akkurat ins Tor zu schießen (siehe Abschnitt "Schießen").

Bei Verwendung der Taste B wird die Richtung der Abgabe über die Richtungstaste bestimmt. Bedienen Sie sich dieser Funktion für hohe, weitreichende Abgaben über das Feld hinweg. Bei Verwendung der Taste C ist die Richtung der Abgabe festgelegt.

Les passes

Pour passer le ballon, les touches A à C exécutent différents types de coups de pied. Lorsque vous utilisez la touche A, le ballon avance toujours vers le but opposé jusqu'à ce que vous soyez proche du but. Utilisez ensuite votre touche D pour guider le ballon avec précision dans les buts (voyez Tir au but).

Lorsque vous utilisez la touche B, la direction de la passe est établie par la touche D. Utilisez-la pour les passes en hauteur. Lorsque vous utilisez la touche C, la direction de la passe est établie.

Shooting

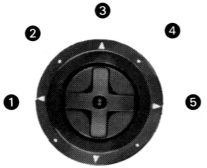
When the opponent's goal appears on the screen, using Button A and the D Button will allow you to aim and shoot. Depending on the height of the shot and its timing, the shot can be a header, overhead, volley or diving shot.

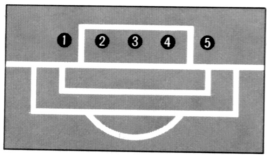
Schießen

Sobald das gegnerische Tor auf dem Bildschirm erscheint, können Sie mit Hilfe der Taste A und der Richtungstaste zielen und schießen. Je nach Zeit und Höhe des Schusses kann dieser ein Kopfschuß, Hochschuß, Schuß aus der Luft heraus oder Tiefschuß sein.

Tir au but

Lorsque le but de l'adversaire apparaît à l'écran, utilisez les touches A et D pour viser et tirer. Suivant la hauteur du ballon et l'opportunité du moment, le tir est un coup de tête, un tir au-dessus de la tête, une volée basse ou haute.





Disparo

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

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

Disparo a la portería

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

Passaggio

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

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

Tiro

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

Sparkar

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

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

Målskott

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

Throw-In

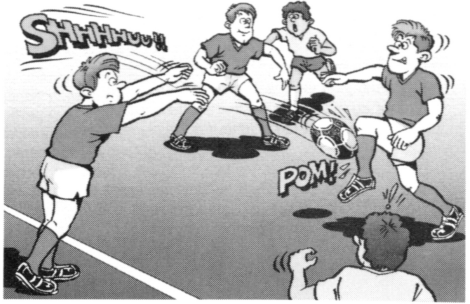
When a ball touches a player's body and goes over the sideline, a player from the opposing team is allowed a throw-in from the place where the ball went out. Control the direction of the throw-in by using the D Button.

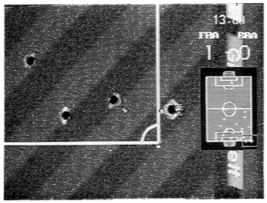
Einwurf

Wenn der Ball den Körper eines Spielers berührt und über die Seitenlinie geht, wird einem Spieler der Gegnermannschaft ein Einwurf bewilligt, der von dem Platz aus erfolgt, an dem der Ball aus dem Spielfeld ging. Steuern Sie die Richtung des Einwurfs mit der Richtungstaste.

Touche

Si le ballon touche le corps d'un joueur et part en touche, un joueur de l'équipe adverse peut remettre le ballon en jeu au point où il est sorti. Contrôlez la direction de la touche à l'aide de la touche D.





Saque de banda

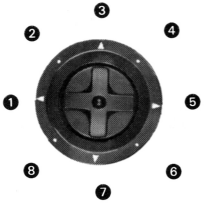
Cuando la pelota toca el cuerpo de un jugador y sale por la banda, un jugador del equipo contrario puede efectuar el saque de banda desde el lugar por donde salió la pelota. Controla la dirección del saque de banda con el botón D.

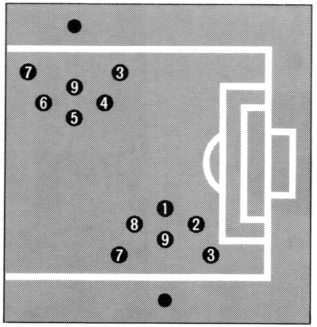
Rimessa in gioco

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

Inkast

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





Corner Kick

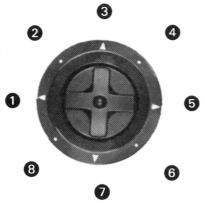
When the ball goes over the defending team's end line after being last touched by one of the defending team's players, the attacking team is awarded a corner kick. Select the point where the ball is to hit the ground by pressing the D Button in that direction. Use Button A or B to kick the ball. The points where the ball may hit the ground are indicated by the field diagram. Numbers 4, 5, and 6 will aim directly at the goal and award the player with a "banana shot."

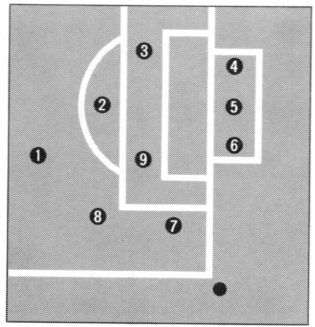
Eckstoß

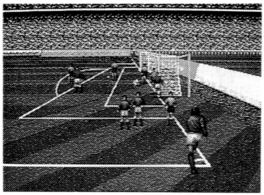
Wenn der Ball über die Endlinie der Gegnermannschaft geht, nachdem dieser zuletzt von einem Spieler dieser Mannschaft berührt wurde, wird der Angreifermannschaft ein Eckstoß bewilligt. Wählen Sie die Stelle, an der der Ball auf den Boden treffen soll, durch Drücken der Richtungstaste in die entsprechende Richtung. Betätigen Sie die Taste A oder C, um den Ball zu schießen. Das Spielfelddiagramm zeigt die Punkte, an denen der Ball auf den Boden treffen kann. Die Nummern 4, 5 und 6 zielen direkt auf das Tor und belohnen den betreffenden Spieler mit einem "Drehschuß".

Corner

Si le ballon dépasse la ligne de fond de l'équipe en défense après avoir été touché en dernier par un des joueurs de l'équipe en défense, l'équipe en attaque fait un corner. Sélectionnez le point où le ballon doit toucher le sol en appuyant sur la touche D dans cette direction. Utilisez la touche A ou B pour tirer. Les points où le ballon touche le sol sont indiqués par le schéma du terrain. Les numéros 4, 5 et 6 visent directement le but et permettent au joueur de faire un "tir avec effet".







Saque de esquina

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

Calcio d'angolo

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

Hörna

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

Defense

Tackling

When you approach a player in contact with the ball, you can slide tackle by pressing Button A. Now you can steal the ball.

Operating the Goalkeeper

When your goalkeeper is indicated by the arrow, you can stop the opponent's shot by moving the keeper with the D Button. Now push Button A to make the keeper jump and catch the ball. If you push Button A while pushing the D Button simultaneously, the keeper will dive. When the D Button is pressed in the direction of one of the field numbers, the keeper will move in the direction of the corresponding number in the goal. After a set time has elapsed while the goalkeeper holds the ball, the keeper will automatically kick the ball even if no buttons are pushed.

Verteidigung

Angreifen

Wenn Sie sich dem mit dem Ball in Kontakt stehendem Spieler nähern, können Sie durch Drücken der Taste A an den Spieler heranrutschen und ihm den Ball entreißen.

Steuerung des Torwarts

Wenn Ihr Torwart durch den Pfeil angezeigt wird, können Sie den gegnerischen Schuß durch Bewegen des Torwarts mit der Richtungstaste stoppen. Drücken Sie jetzt die Taste A, so daß der Torwart den Ball im Sprung abfängt. Durch gleichzeitiges Drücken der Taste A und der Richtungstaste vollführt der Torwart einen Tiefsprung. Wird die Richtungstaste in die Richtung einer der Feldnummern gedrückt, bewegt sich der Torwart in die Richtung der entsprechenden Nummer im Tor. Der Torwart hält den Ball nur eine bestimmte Zeit lang. Nach Ablauf dieser voreingestellten Zeit schießt der Torwart den Ball — auch wenn keine Taste gedrückt wird — automatisch wieder ins Spielfeld zurück.

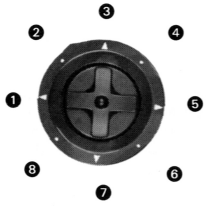
La défense

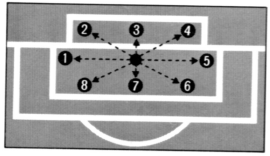
Interception du ballon

Lorsque vous approchez du joueur en contact avec le ballon, vous pouvez attaquer en appuyant sur la touche A. Vous pouvez maintenant prendre le ballon.

Le gardien de but

Lorsque votre gardien de but est indiqué par la flèche, vous pouvez arrêter le tir de l'adversaire en déplaçant le gardien à l'aide de la touche D. Appuyez maintenant sur la touche A pour faire sauter le gardien et attraper le ballon. Si vous appuyez sur la touche A tout en tenant la touche D enfoncée, le gardien plonge. Si le touche D est enfoncée dans la direction d'un des numéros de terrain, le gardien avance vers le numéro correspondant dans le but. Au bout d'un temps donné quand le gardien tient le ballon, il le lance automatiquement même si aucune touche n'est enfoncée.





Defensa

Para arrebatar la pelota al contrario

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

Control del portero

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

Difesa

Marcamento

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

Portiere

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

Försvarsspel

Tackling

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

Målvaktens styrning

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

Goal Kick

If the ball goes over the defending team's end line after touching a player on the attacking team last, the defending team is awarded a goal kick. Select the kicking direction with your D Button and kick with Button A or B.

If the D Button is not pushed, the ball will travel to the center.

Torschuß

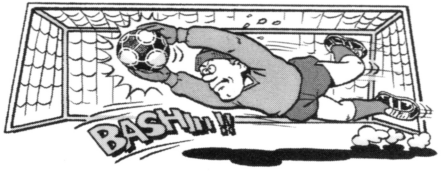
Geht der Ball über die Endlinie der Verteidigermannschaft hinaus, nachdem dieser zuletzt von einem Spieler der Angreifermannschaft berührt wurde, wird der Verteidigermannschaft ein Torschuß zugesprochen. Wählen Sie die Zielrichtung mit der Richtungstaste, und schießen Sie den Ball mit der Taste A oder B.

Wird die Richtungstaste nicht gedrückt, rollt der Ball zur Spielfeldmitte.

Tir du but

Si le ballon dépasse la ligne de fond de l'équipe en défense après avoir été touché en dernier par un des joueurs de l'équipe en attaque, l'équipe en défense fait un tir de dégagement. Sélectionnez la direction du tir à l'aide de votre touche D et tirez avec la touche A ou B.

Si la touche D n'est pas actionnée, le ballon part dans la direction du centre.



Saque de portería

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

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

Rigore

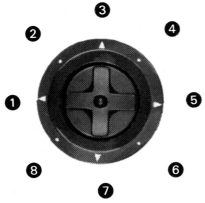
Se la palla oltrepassa la linea limite della squadra in difesa dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra in attacco, alla squadra in difesa viene concesso un calcio di rigore. Selezionate la direzione del tiro con il tasto D e calciate con il tasto A o B.

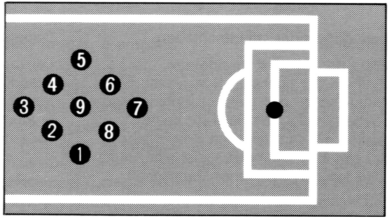
Se il tasto D non viene premuto, la palla finirà al centro.

Straffspark

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

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





Now Make Your Move

It's time for real competition. But to follow the game closely, read the following rules and regulations.

Time

Elapsed game time is 45 minutes for the first half and 45 minutes for the second half at a progressively faster rate than normal time. There is no overtime held, should the game end in a tie.

Win, Lose or Tie

When the game time ends, the team with the most points wins. In the event of a tie score, the game ends in a draw. A round of penalty kicks will be played to decide the winner of a tie game during the Final Tournament only.

Starten Sie das Spiel

Jetzt ist es Zeit das Leder einmal richtig zu treten. Lesen Sie jedoch zunächst die folgenden Vorschriften und Regeln durch, um den Spielverlauf aufmerksam mitverfolgen zu können.

Zeit

Die verstrichene Spielziet beträgt 45 Minuten für die erste und 45 Minuten für die zweite Spielhälfte, jedoch bei schnellerem Fortschritt als der tatsächliche Zeitablauf. Es gibt keine Spielzeitverlängerung, falls das Spiel unentschieden ausgehen sollte.

Sieg, Niederlage oder Unentschieden

Nach Ablauf der Spielzeit gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Punktezahl. Falls beide Mannschaften den gleichen Punktestand erreicht haben, endet das Spiel für beide Mannschaften mit dem gleichen Spielergebnis. Lediglich beim Endspiel entscheidet eine Reihe von Strafstößen den Sieg einer Mannschaft.

Maintenant, montrez ce que vous savez faire

Il est temps de passer à la vraie compétition. Mais pour bien suivre le jeu, lisez les règles suivantes.

Temps

Le match dure 45 minutes pour la première mi-temps, et 45 minutes pour la seconde, à une cadence progressivement plus rapide que la normale. Il n'y a pas de prolongation, même en cas de match nul.

Gagner, perdre ou faire un match nul

Lorsque le temps du match est écoulé, l'équipe avec le plus de points gagne. Dans le cas d'un match nul, la partie finit par un tirage au sort. Si le tournoi final se fini par un match nul, une série de tirs de penalty départage les équipes.

El momento de la verdad

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

Tiempo

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

Ganar, perder, o empatar

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



Fate la vostra mossa

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

Tempo

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

Vittoria, sconfitta o pareggio

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

Börja tävla!

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

Matchtid

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

Vinna, förlora eller oavgjort

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

Qualifying Results

When the time has elapsed for the qualifying rounds, the results for the 6 groups will be displayed automatically on the Elimination League 1st Day screen. Here you'll see total tournament points, losses, wins and draws for every team including which players competed. During this screen, a group can be selected with the D Button and the win/loss chart will be displayed by pressing Button A.

Following this screen, the Elimination League Screen will appear again displaying next day's game and the competing teams when you press Button C.

When Day 3's matches are finished, the qualifying teams will be displayed. If your team is not included, the game will end.

Qualifizierungsergebnisse

Nach Ablauf der Zeit für die Qualifikationsrunden werden die Spielergebnisse für die 6 Gruppen automatisch auf dem Ausscheidungsliga: 1. Tag-Bildschirm angezeigt. Hier können Sie die Gesamtresultate des Turniers sowie die Verluste, Siege und unentschiedenen Spiele jeder Mannschaft, einschließlich der Ergebnisse jedes teilnehmenden Spielers, ablesen. Während dieser Bildschirmanzeige kann mit der Richtungstaste eine Gruppe gewählt und die Sieg/Niederlage-Tabelle durch Drücken der Taste A abgerufen werden.

Nach dieser Bildschirmanzeige erscheint wieder die Ausscheidungsliga-Tabelle, in der durch Drücken der Taste C die Spiele des nächsten Tages und die gegeneinander antretenden Mannschaften angezeigt werden.

Nach Ende der Spiele des 3. Tages werden die Mannschaften angezeigt, die sich qualifiziert haben. Falls Ihre Mannschaft hier nicht enthalten ist, endet das Spiel.

Résultats des qualifications

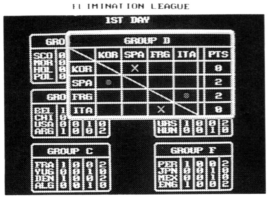
Lorsque la durée impartie pour les épreuves de qualification est écoulée, les résultats pour les 6 groupes sont affichés automatiquement sur l'écran du premier jour. Là, vous pouvez voir les points, les perdants, les gagnants et les tirages au sort pour chaque équipe ainsi que les noms des joueurs qui ont participé. Sur cet écran, un groupe peut être sélectionné à l'aide de la touche D et le tableau des résultats apparaît si l'on appuie sur la touche A.

Après cet écran, celui de ligue d'élimination apparaît encore une fois pour afficher les matches et les équipes du jour suivant lorsque vous appuyez sur la touche C.

Lorsque les matches du jour 3 sont terminés, les équipes qualifiées sont affichées. Si vous n'êtes pas dedans, la partie est finie.







Resultados de clasificación

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

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

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

Risultati delle partite di qualificazione

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

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

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

Poängställning i kvalificeringsmatcherna

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

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

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

Final Tournament

16 teams will participate in the Final Tournament. A tournament groupings screen will be displayed and announced if you press Button C. The game will proceed exactly as it did in the Qualifying Rounds, with one exception.

During the Final Tournament, there are no draws. A Penalty Kickoff will take place in the event of a tie.

Das Finale

16 Mannschaften nehmen an den Finalspielen teil. Die Finalgruppen werden angezeigt und durch Drücken der Taste C ausgerufen. Der Spielverlauf entspricht genau dem der Qualifizierungsrunden — mit einer Ausnahme:

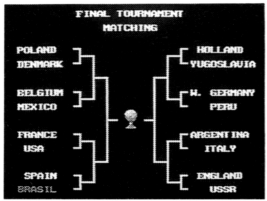
Das Finale endet niemals in gleichen Punkteergebnissen für beide Mannschaften. Bei unentschiedenem Spielausgang erfolgt ein Strafschuß, bis schließlich eine der beiden Mannschaften als Sieger hervorgeht.

Tournoi final

Seize équipes participent au tournoi final. Un écran apparaît pour afficher les groupes participants si vous appuyez sur la touche C. Les matches se déroulent exactement de la même manière que lors des manches de qualifications, à une exception près.

Pendant le tournoi final, il n'y a pas de tirage au sort. En cas de match nul, le gagnant est déterminé par penalty.





Torneo final

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

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

Girone finale

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

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

Finalen — FINAL TOURNAMENT PARTICIPATING TEAM

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

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

Penalty Kick Contest

5 players will come forward and the two teams will face off by taking alternate penalty kicks. The team that scores the most goals wins. If the 5 players finish shooting and the number of goals is the same, it becomes a sudden death between the subsequent players until a winning score is established.

During a 1P game, you and the computer will face off. During a 2P game, Player 1's team will kick first.

Entscheidung durch Elfmeterschießen

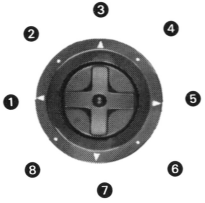
5 Spieler treten hervor, und die beiden Mannschaften entscheiden das Spiel durch ein abwechselndes Elfmeterschießen. Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, gewinnt. Erzielen beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren, endet das Spiel siegreich für die Mannschaft, deren Spieler hiernach das nächste Tor schießt und damit eine höhere Punktezahl für seine Mannschaft gewinnt.

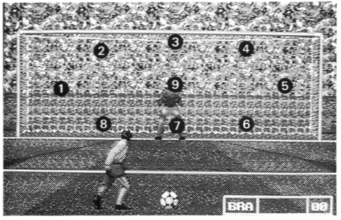
Bei einem 1-Spieler-Spiel spielen Sie allein gegen den Computer. Bei einem 2-Spieler-Spiel gibt die Mannschaft von Spieler 1 den Startstoß.

Tir penalty

Cinq joueurs s'avancent et les deux équipes s'affrontent en tirant des penalty. Celle qui marque le plus de buts gagne. Lorsque les cinq joueurs finissent de tirer, si le nombre de buts est le même, l'affrontement continue jusqu'à ce qu'un gagnant soit établi.

Pendant une partie à un joueur, vous affrontez l'ordinateur. Pendant une partie à deux joueurs, l'équipe du joueur 1 tire en premier.





Penalties

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

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

Calci di rigore

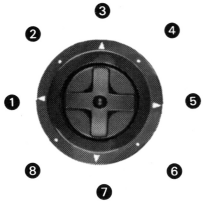
Avanzeranno 5 giocatori e le due squadre si affronteranno effettuando a turno i calci di rigore. La squadra che accumula il maggior numero di goal, vince. Se i 5 giocatori finiscono di tirare e il numero di goal è lo stesso, successivamente si affronteranno altri giocatori finché si stabilisce un punteggio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

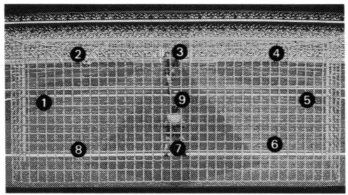
Nel gioco a un giocatore, affronterete il computer. Nel gioco a due giocatori, la squadra del giocatore 1 calcerà per prima.

Spel om straffsparkar

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

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





Screen Signals During Match

During game play, the screen will inform you of elapsed time, current score, an overhead view of the entire field via a mini-game screen and the player who is eligible to be controlled by his overhead matching arrow.

① Time

② Score

③ Mini-game Screen

Bildschirmsignale während des Spiels

Während des Spiels informieren Sie Bildschirmanzeigen über die verstrichene Spielzeit, den derzeitigen Spielstand, den zu bewegenden Spieler, angezeigt durch den Pfeil, und gibt mit dem eingeblendeten Miniaturspielfeld eine Übersicht über das gesamte Spielfeld.

① Zeit

② Spielstand

③ Miniaturspielfeld

Avertissements sur écrans pendant le match

Pendant la partie, l'écran vous tient au courant du temps écoulé, du score, et donne une vue générale du terrain entier par un mini-écran de jeu et indique le joueur qui peut être contrôlé par une flèche au-dessus de sa tête.

① Temps

② Score

③ Mini-écran de jeu

Helpful Hints

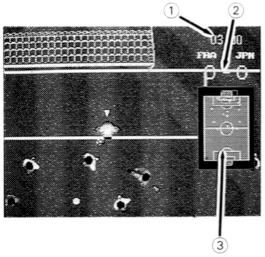
- When you're setting up for a goal, passing the ball, or throwing the ball in from the goal, line the D Button up with any one of the coordinating numbers 1 — 5 on the field and the ball will follow in that exact direction.
- When you contact opposing players head-on, you can steal the ball more easily.

Nützliche Hinweise

- Zielen Sie, wenn Sie zu einem Torschuß ausholen, den Ball weitergeben oder aus dem Tor ins Spielfeld zurückwerfen, mit Hilfe der Richtungstaste auf eine der koordinierten Nummer 1 bis 5 auf dem Spielfeld. Der Ball geht daraufhin genau in diese Richtung.
- Auf diese Weise können Sie ihrem Gegenspieler den Ball leichter abnehmen.

Conseils utiles

- Lorsque vous vous apprêtez à tirer au but, passer le ballon ou lancer le ballon depuis le but, alignez la touche D avec n'importe quel numéro 1 à 5 sur le terrain pour que le ballon suive exactement cette direction.
- Lorsque vous heurtez un joueur adverse de front, vous pouvez lui prendre le ballon plus facilement.



Señales en pantalla durante un partido

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

① Tiempo

② Marcador

③ Minipantalla

Consejos útiles

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

Segnali sullo schermo durante la partita

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

① Tempo

② Punteggio

③ Minischermo di gioco

Consigli utili

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

Indikeringarna på bildskärmen under pågående match

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

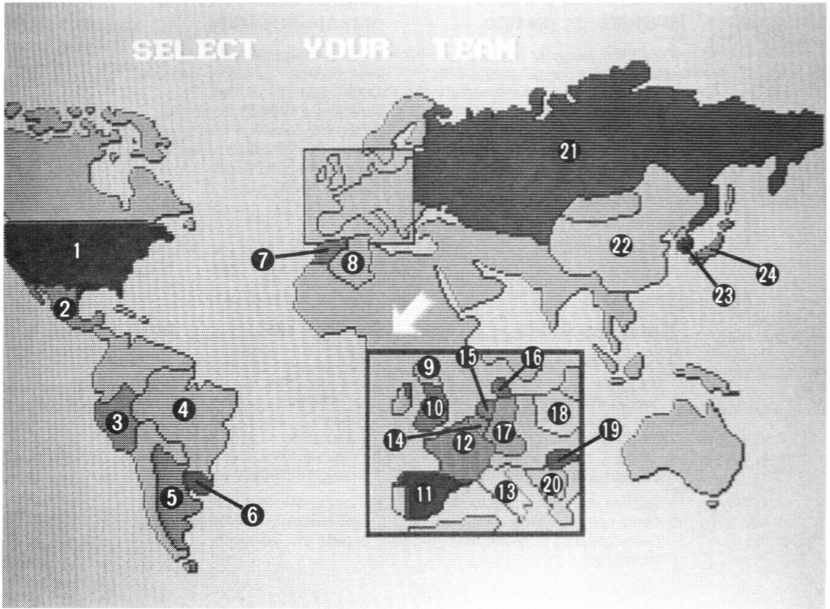
① Tid som gått i halvleken

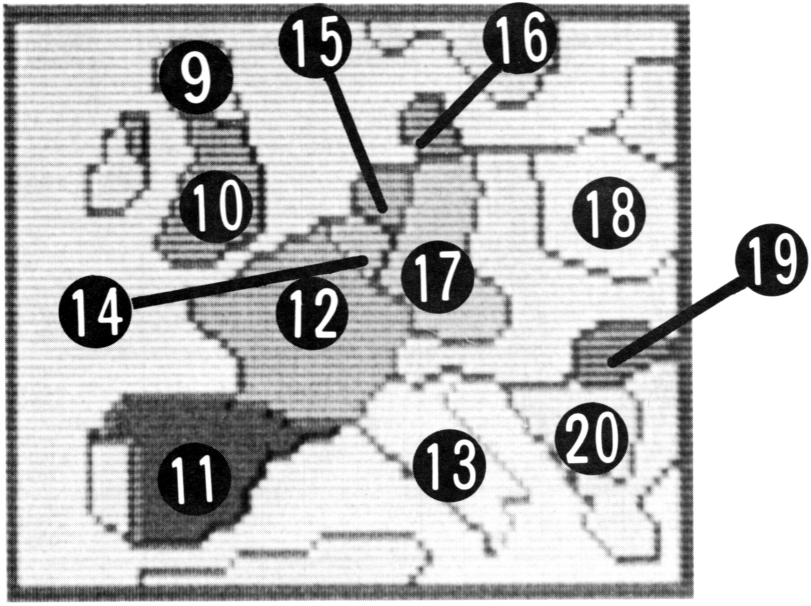
② Poängställning

③ Delbild på fotbollsplanen

Råd, som hjälper dig att vinna

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


SELECT YOUR TEAM
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24


9
15
16
10
18
19
14
12
17
20
11
13

		SPEED GESCHWINDIGKEIT VITESSE	SKILL GESCHICKLICHKEIT ADRESSE	DEFENCE VERTEIDIGUNG DEFENSE	KEEPER TORWART GARDIEN	TOTAL GESAMT TOTAL
① USA	USA USA ÉTATS-UNIS	3	1	1	1	1
② MEX	MEXICO MEXIKO MEXIQUE	3	4	2	2	3
③ PER	PERU PERU PEROU	2	4	1	1	2
④ BRA	BRAZIL BRASILIEN BRESIL	5	5	5	4	5
⑤ ARG	ARGENTINA ARGENTINIEN ARGENTINE	5	5	4	4	5
⑥ URU	URUGUAY URUGUAY URUGUAY	3	5	4	4	4
⑦ MOR	MOROCCO MAROKKO MAROC	2	4	2	2	2
⑧ ALG	ALGERIA ALGERIEN ALGERIE	2	3	1	2	2

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

		SPEED GESCHWINDIGKEIT VITESSE	SKILL GESCHICKLICHKEIT ADRESSE	DEFENCE VERTEIDIGUNG DEFENSE	KEEPER TORWART GARDIEN	TOTAL GESAMT TOTAL
⑨ SCO	SCOTLAND SCHOTTLAND ECOSSE	3	3	3	3	3
⑩ ENG	ENGLAND ENGLAND ANGLETERRE	5	2	4	5	4
⑪ SPA	SPAIN SPANIEN ESPAGNE	4	3	3	3	3
⑫ FRA	FRANCE FRANKREICH FRANCE	4	5	4	4	5
⑬ ITA	ITALY ITALIEN ITALIE	4	2	5	5	4
⑭ BEL	BELGIUM BELGIEN BELGIQUE	4	3	2	3	3
⑮ HOL	HOLLAND HOLLAND PAYS-BAS	5	3	4	3	4
⑯ DEN	DENMARK DÄNEMARK DANEMARK	5	4	4	3	4

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

		SPEED GESCHWINDIGKEIT VITESSE	SKILL GESCHICKLICHKEIT ADRESSE	DEFENCE VERTEIDIGUNG DEFENSE	KEEPER TORWART GARDIEN	TOTAL GESAMT TOTAL
⑰ FRG	W.GERMANY BUNDESREPUBLIK R.F.A.	4	3	5	5	5
⑱ POL	POLAND POLEN POLOGNE	5	3	4	4	4
⑲ HUN	HUNGARY UNGARN HONGRIE	4	4	4	4	4
⑳ YUG	YUGOSLAVIA JUGOSLAWIEN YOUGOSLAVIE	3	4	2	3	3
㉑ URS	USSR UDSSR U.R.S.S.	5	4	4	5	5
㉒ CHI	CHINA CHINA CHINE	1	2	1	1	1
㉓ KOR	REP KOREA KOREA REP. DE COREE	3	2	2	2	2
㉔ JPN	JAPAN JAPAN JAPÓN	1	1	2	1	1

		VELOCIDAD VELOCITÀ HASTIGHET	HABILIDAD ABILITÀ SKICKLIGHET	DEFENSA DIFESA FÖRSVARSSPEL	PORTERO PORTIERE MÅLVAKT	TOTAL TOTALE SUMMA
⑰ FRA	R.F.A. GERMANIA OCC. VÄSTTYSKLAND	4	3	5	5	5
⑱ POL	POLONIA POLONIA POLEN	5	3	4	4	4
⑲ HUN	HUNGR'IA UNGHERIA UNGERN	4	4	4	4	4
⑳ YUG	YUGOSLAVIA YUGOSLAVIA JUGOSLAVIEN	3	4	2	3	3
㉑ URS	U.R.S.S. UNIONE SOVIETICA SOVJETUNIONEN	5	4	4	5	5
㉒ CHI	CHINA CINA KINA	1	2	1	1	1
㉓ KOR	COREA DEL SUR COREA REPUBLIKEN KOREA	3	2	2	2	2
㉔ JPN	JAPÓN GIAPPONE JAPAN	1	1	2	1	1

HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS SYSTEM.

For Proper Usage

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

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE-ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

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

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

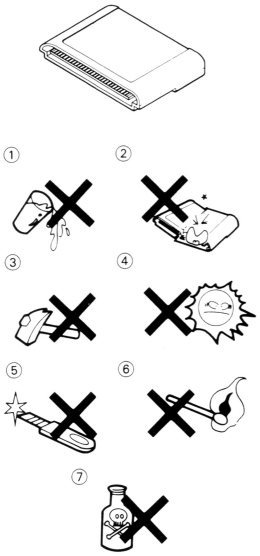
La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

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

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

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

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS-KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive/Genesis är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

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

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig— torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: Sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

© 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan