



# FIFA SOCCER 96



Instruction Booklet



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



**EA**  
SPORTS<sup>TM</sup>

LICENSED BY

**Nintendo**



**Nintendo** Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURAR UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL O TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TAMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSNYTT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

**WARNING** : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION** : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS** : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE** : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA** : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING** : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS** : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL** : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS** : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# FIFA SOCCER 96

## MANUAL

<b>ENGLISH</b>	<b>1</b>
<b>FRANCAIS</b>	<b>19</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>39</b>
<b>ESPAÑOL</b>	<b>59</b>
<b>NEDERLANDS</b>	<b>79</b>
<b>ITALIANO</b>	<b>99</b>
<b>SVENSK</b>	<b>118</b>

### **WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:**

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

### **EPILEPSY WARNING**

PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

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

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

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

### **PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE**

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

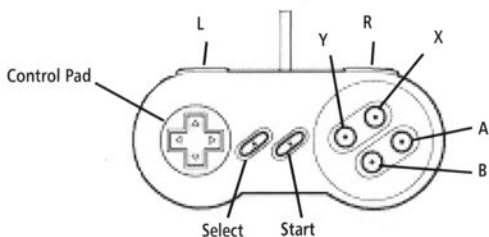
## TABLE OF CONTENTS

STARTING THE GAME .....	3
CONTROL SUMMARY .....	3
TEAMS & LEAGUES .....	4
GAME SETUP .....	5
GAME OPTIONS .....	6
SELECT TEAMS .....	7
PLAYER SELECT .....	7
PREGAME SCREEN .....	7
ON THE FIELD .....	9
LEAGUE GAMES .....	10
TOURNAMENT MATCHES .....	11
PLAYOFFS .....	12
PRACTICE .....	12
RESTORE .....	12
SKILL RATINGS .....	13
PAUSING THE GAME .....	13
PAUSE SCREEN .....	13
BALL OUT OF PLAY .....	15
INFRINGEMENTS .....	15
END OF GAME/FINAL REPORT .....	16
CREDITS.....	17

## STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Super Nintendo Entertainment System™.
- WARNING: Never try to insert or remove a game pak when the power is ON.**
2. Make sure a Controller is plugged into the controller socket 1 on the Super NES™. If you're playing against a friend, plug the other Controller into controller socket 2.
  3. Insert the game pak into the slot on the Super NES. Press firmly to lock the game pak in place.
  4. Turn ON the power switch. The EA SPORTS™ logo appears. If you don't see it, begin again at step 1.

## CONTROL SUMMARY



### KICK OFF

Kick: A, B, X, or Y

### WITHOUT THE BALL

**Sliding Tackle:** Press Y. (In professional mode, any time. In semi-pro mode, only when within proper range.)

**Switch Player:** Press B to switch to player nearest ball.

**Push:** Press A to push opponent.

**Speed-up:** Press X

**Celebration Sound Effects:** Press Y, B, or A to play different sound effects.

### PROFESSIONAL MODE: ATTACK WITH THE BALL ON THE GROUND

- Control Pad to control the direction of the player with the ball.

**Pass:** Press B. Hold for more power.

**Shot:** Press A. Hold for more power.

**One-Two:** Press B + the R button to pass to a team-mate. Then press the R button for a return pass. Hold for more power.

**After-touch:** Control Pad up/down immediately after a shot for after-touch effects on passing, lob, and shooting.

**Fast Dribble:** Press X. This increases the speed of the player and the distance between the player and the ball.

## **SEMI-PRO MODE: ATTACK WITH THE BALL ON THE GROUND**

• Control Pad to control direction of the player on the ball.

Pass: Press B

Shot: Press A. Note: The computer "assists" the player by automatically choosing the best type of shot.

One-Two: Press B + R button to pass to a team-mate. Then press R button for a return pass.

After-touch: Control Pad up/down immediately after a shot for after-touch effects on passing, lobs, and shooting.

## **PROFESSIONAL MODE: BALL IN THE AIR**

Header: Press X. Hold for more power.

Diving Header: Press B. Hold for more power.

Kick & One Timer: Press A. This allows the pass receiver to immediately shoot.

Bicycle Kick: Press Y. Hold for more power.

## **GOALKEEPER**

### **With Ball**

Throw: Press B

Kick: Press A

### **Without Ball**

Dive or Tackle: Press B

## **PENALTY KICK, GOAL KICK, OR CORNER KICK**

Lob: Press A to lob the ball over defenders.

Switch Player: Press B

Shoot: Press X

### **Throw-in**

Toggle Player: Press Y to toggle between thrower and receiver.

Throw: Press A

## **INSTANT REPLAY**

Play: Press B

Fast Forward: Press Y + Control Pad right

Fast Rewind: Press Y + Control Pad left

Centre on the Ball: Press A

## **TEAMS & LEAGUES**

The national teams in EA SPORTS™ FIFA Soccer 96 are: Algeria, Argentina, Australia, Austria, Belgium, Bolivia, Brazil, Bulgaria, Cameroon, Canada, Chile, China, Colombia, Costa Rica, Croatia, Czech Rep., Denmark, Egypt, England, Finland, France, Germany, Ghana, Greece, Hong Kong, Hungary, Iceland, Israel, Italy, Ivory Coast, Japan, Luxembourg, Mexico, Morocco, N. Ireland, Netherlands, New Zealand, Nigeria, Norway, Peru, Poland, Portugal, Rep. Ireland, Romania, Russia, Saudi Arabia, Scotland, Singapore, South Africa, South Korea, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, USA, Ukraine, Uruguay, Wales, and Zambia.

EA SPORTS FIFA Soccer 96 now includes 12 world class leagues including: World, English, American, Brazilian, Italian, French, Spanish, German, Dutch, Malaysian, Scottish, and Swedish.

## SETTING UP MULTI-PLAYER GAMES

Up to five friends can join in a game of EA SPORTS FIFA Soccer 96. You need the Multi-Player Adapter and a controller for each player.

- Plug a controller into Controller Socket 1 and plug the Multi-Player Adapter into Controller Socket 2 on the front of your Super NES.
- Push the small black switch on the front of the Multi-Player Adapter marked **Select 2P** ←→ **3-5P** left to the 3-5P position.
- Player 1 uses the controller plugged into Controller Socket 1. Players 2 through 5 use the controllers plugged into the Multi-Player Adapter.

**Caution:** The Multi-Player Adapter is not designed for use with the Super NES Super Scope or the Super NES mouse.

## GAME SETUP



When the game begins, the Game Setup screen appears. Choose Game Options and the kind of match you want from this screen.

- To highlight an option, Control Pad **up/down**.
- To select the highlighted option, press **B**.

**FRIENDLY:** A one-off game between the two teams of your choice. This is the default mode.

**LEAGUES:** Choose up to eight teams to play one another for the League Championship.

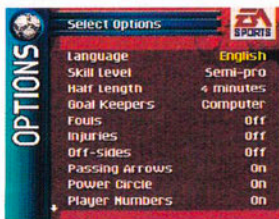
**TOURNAMENTS:** Choose 1-8 teams to play in a Tournament. The teams with the best Tournament record go into a knockout Playoffs series to determine the Tournament championship.

**PLAYOFFS:** Choose 1-8 teams for a knockout Playoff series. Go straight to the Playoffs without playing Tournament games first.

**PRACTICE:** Try out all of the moves and combinations. You choose the level of opposition.

**OPTIONS:** Go to Game Options menu to set Half Length, Game Type, Field Conditions, etc. (See the *Game Options* section.)

## GAME OPTIONS



Some options can be changed only from the Game Setup screen before Friendly, League, Tournament, or Playoffs competition begins. Default options are listed in bold.

1. To set Game Options from the Game Setup screen, Control Pad **up/down** to highlight **OPTIONS** and press **B**. The Options screen appears.
2. To select an option, Control Pad **up/down** to highlight it. To change a Game Option, Control Pad **up/down**.
3. To leave the Game Options screen, press **START**.

### OPTION DESCRIPTIONS

**LANGUAGE:** ENGLISH, GERMAN, FRENCH, SPANISH, SWEDISH, and ITALIAN.

**SKILL:** **SEMI-PRO** or **PRO MODE**. See *Skill Settings*.

**HALF LENGTH:** (In minutes) **2**, **4**, **6**, **8**, **10**, **20**, or **45**. This option can be changed only from the Game Setup screen.

**GOAL KEEPERS:** **COMPUTER** or **MANUAL**. With Manual goalies you control the keeper yourself. This can be difficult before you become familiar with the game, so its a good idea to use computer control until you are more proficient at *FIFA Soccer 96*.

**FOULS:** **NORMAL**, **OFF**, or **NO BOOKINGS**.

**INJURIES:** **ON** or **OFF**. (When on, players can be injured).

**OFFSIDES:** **ON** or **OFF**. See the *Offsides* section for an explanation on this rule. Offsides can be turned on or off only from the Game Setup screen.

**PASSING ARROWS:** **ON** or **OFF**. When **ON**, off-screen team-mates have an arrow pointing toward them.

**POWER CIRCLE:** **ON** or **OFF**. Allows you to see the amount of power being applied to a shot.

**PLAYER NUMBERS:** **ON** or **OFF**. Displays each player's jersey number.

**CLOCK:** **CONTINUOUS** or **OUT OF PLAY**. In Continuous mode, the clock keeps going even when the ball is out of play. However, to prevent intentional time wasting by players, the ref adds on any time wasted over free kicks and throw ins. Out of Play mode means that the clock stops when the ball is out of play. This option can be changed only from the Game Setup screen.

**Note:** The clock starts only after the kick off.

**TIME DISPLAY:** **ON** (shows the time remaining) or **OFF** (timer is not displayed).

**SOUND:** **ON** or **OFF**.

**PITCH TEXTURE:** **CHEQUERED**, **HORIZONTAL**, or **VERTICAL**. Displays the cut of the grass on the field.

**ERASE LEAGUE:** **YES** or **NO**. Erases a saved game.

**ERASE TOURNAMENT:** **YES** or **NO**. Erases a saved tournament.

## SELECT TEAMS



- To select your league, Control Pad **up/down**.
- To select your team, Control **up/down** to highlight the team.
- To scroll through the list of teams, Control Pad **up/down**.
- To select the team for the other side, press **A**.
- When finished, press **B** to go to Controller Set-up.

## PLAYER SELECT

From the Player Select screen, decide who controls which team and whether a team will be controlled by one player or by multiple players.

## CONTROLLER SETUP

Controller #1 always defaults to Team 1 on the Control Setup screen, represented by the controller icon under Team 1. If there are two or more controllers plugged into the Super NES, a controller icon appears in the centre of the screen for each controller. The icon for controller 2 is at the top of the stack, and the icon for controller 5 is at the bottom.

- Press each Control Pad **left/right** to move its controller icon beneath a team. If a controller icon remains in the centre of the screen, it is inactive at the start of the game. If no controller icons are assigned to the teams, the computer controls both teams during the game. However, a controller can be reassigned to a different team or to a neutral position during a game.
- Once all the controllers have been assigned to a team (or left in a neutral position), press **START** to go to the Pregame Options screen.

## BEGINNING A GAME

Press **START** to begin the game after you finished changing any options.

## PREGAME SCREEN



The Pregame screen appears before a game begins. From this screen, you can select your team's coverage, strategy, formation, starting line-up, and other options.

- To configure your team, Control Pad **up/down** to move the yellow highlight through the list of options; when the option you want is highlighted, press **B**.
- To go straight to the field and play with default settings, press **START**.

## CONTROLLERS

Using this option, you can change the Control Setup and Control Method you chose earlier. (See *Control Setup*.) You can also change which team you control during a game

## TEAM COVERAGE

Use this option to adjust the range of your players' field coverage.

- Control Pad **up/down** to highlight Defence, Midfield, or Attack.
- Control Pad **left/right** to adjust the length of the arrow on the field. The Midfield arrow can be extended in either direction, toward defence and attack.

The further your defenders push up field, the more likely you are to find yourself under-manned in defence when the opposition counter-attacks.

If you leave the midfield players grouped in the centre of the field, it's hard for them to link with defenders and attacking players. If you spread them too thin, they're likely to be overrun.

The area of field covered by your forward players depends to a large extent on the chosen strategy. (See *Team Strategy*.) If you're playing **LONG BALL** it's all right to leave them camped well inside the opposition half, but choose **DEFEND** and they need to drop back.

- When you've adjusted Team Coverage, press **START** to return to the Pregame screen.

## TEAM STRATEGY

Use this option to select a strategy for your team.

- Control Pad **up/down** to scroll through the available strategies. Diagrams on the field change to illustrate each strategy.

**NONE:** The computer automatically selects a strategy for you; and changes it when appropriate.

**LONG BALL:** From defence the ball is punted upfield, with midfield and attacking players racing up to meet it. Often referred to as Route 1, this strategy is simple, direct, and works best when you have tall centre-forwards who are good headers of the ball. Soccer purists, however, would say that it lacks the finesse of skilful passing play.

**ALL OUT DEFEND:** Players are kept behind the ball in an attempt to fend off the opposition by sheer weight of numbers. Choose this if you expect a real hammering from the opposition forwards, or in the dying moments of a match when you're defending a narrow lead.

**ATTACK:** An open strategy designed to maximise shots on goal, with defenders pushing up and midfield players supporting the front men.

**DEFEND:** A tight strategy that keeps midfielders in and around your own half of the field to form an extra defensive barrier.

**ALL OUT ATTACK:** Everyone pushes forward into the opposition half, giving little thought to preventing goals. Use when time is running out and defeat would otherwise be inevitable.

- To choose a strategy, highlight the strategy of your choice and press **START**. You return to the Pregame screen.

## TEAM FORMATION

Use this option to adjust the positioning of your players on the field. The yellow X's on the field mark player positions. Note that different teams have different default formations.

- Control Pad **up/down** to scroll through the available formations. Diagrams on the field illustrate each formation.

3-5-2: The well-manned midfield controls the ball before the 3-man defence is threatened, feeding it to the forwards.

4-4-2: A well-balanced, although conventional formation, solid in both defence and midfield, but requiring a good understanding between the two centre-forwards if goals are to result.

**Sweeper:** An extra man at the back plays in a freer defensive role. He's the last line of defence when the men in front have been beaten, but he can also push up into midfield and sweep the ball forward.

4-2-4: Although weakened in midfield, the four forwards are expected to overwhelm any unwary opposition defence. Especially effective in conjunction with Attack strategies.

4-3-3: Another well-balanced formation, this adds to the attacking options of 4-4-2, although there is a subsequent weakening of the midfield.

- To choose a formation, highlight the formation of your choice and press **START**. The Pregame screen or Pause screen reappears.

## STARTING LINE-UP

Name	Skill
20 F M Reinaldo	83
22 F S Araujo	80
12 G G Boncalves	80
1 G L Henrique	83
10 M L Negrini	83
13 M C Augusto	83
16 F N Bira	60

Swap S. Araujo with... B-Cancel

Use this Option to adjust your line-up. Players' positions are designated on this screen by single letters: F=Forward, G=Goalie, D=Defender, M=Midfielder. Note that a goalie can be replaced only by another goalie.

1. Control Pad **up/down** to move the highlight through the squad list. When the name of the player you want to pull from the game is highlighted, press **A** to select him.
2. Control Pad **up/down** to highlight the player you want to send into the game as a substitute. Control Pad **left/right** to check his Skill Ratings. (See *Skill Ratings* for more info.) When you have chosen a substitute, press **A**. A SWAPPED message confirms that the substitution is made.

- To Cancel a Substitution and choose another player, press **B**.
- To leave the Substitution screen, press **START**.

**EA Tip:** If a player has been sent off the field for a flagrant foul, use the Substitutions option to reposition the remaining players to try to plug the gap left by his exit.

## OPTIONS

Use this option to change the Game option you selected earlier. (See the *Game Options* section for option descriptions.)

## ON THE FIELD

When you're satisfied with your team configuration, press **START**.

## The Kick Off

- To kick off and get the game underway, or to restart following a goal and after half time, press **A** or **B**. Control Pad any direction to direct the pass.  
**EA Tip:** Defending team players are not allowed into the centre circle until the ball has been kicked off.

## CONTROLLING THE PLAYERS

Players control the player on the field who is marked by a coloured circle:

Player Number	Player Colour
Player 1	Yellow
Player 2	Red
Player 3	Blue
Player 4	Purple
Player 5	Black

When the controlled player is not on-screen, an arrow appears and points in his direction. To bring him back on-screen, Control Pad in the direction opposite of the arrow.

- To switch between players, press **B**. The circle moves to a team-mate nearest to the ball.
- To direct the movements of a highlighted player, Control Pad in the direction you want the player to go.

See *Control Summary* for more information about Controlling Players.

## POWER CIRCLE



Being able to control how much power is used when moving the ball is important. For instance, the more force that's used on a shot at goal, the less accurate the shot will be. To see how much power is used for lobs, shots, kicks, throw ins, or corner kicks, check the Power Circle. The goalie can also refer to the Power Circle to decide how hard to kick in the ball.

The Power Circle appears when a controlled player kicks or throws the ball. The Power Circle does not appear for a computer-controlled player.

- To build up power when one of your players is in possession of the ball, press and hold **A**. The Power Circle will build up from the centre of the circle surrounding your player. When the circle is completely full, the player is ready to deliver the most powerful kick.

## LEAGUE GAMES

- To start your own league, choose **LEAGUES** from the Game Setup screen.

Create your own League of up to eight teams from the members of one of the available international leagues. Teams in a League play each other twice to determine the League championship. The championship is decided on the basis of points awarded. Wins earn two

points and draws earn one. No points are awarded for losses. The team with the most points at the end wins the championship.

Select League Teams:



1. On the Team Selection screen, Control Pad **up/down** to scroll through the list of international leagues. Each league is represented by its own flag in the shape of the country.
  - When the league you want appears, press **B**.
2. To scroll through the teams, Control Pad **up/down**.
  - The scouting report for each team is shown on the left side of the screen.
  - When the team you want appears, press **A** to add the team to your League.
  - To delete a team, press **B**.
  - To add more teams, keep on pressing **A**.
3. When you have chosen all the teams you want, press **START** to go to the League Standings screen. (See *League Standings* below.) Press **START** again to go to the Player Select screen.
4. From the Player Select screen, press **START** to go to the Pregame screen.

The teams you select for your league are numbered from 1 to 8. If you pick fewer than eight teams, the remaining league slots are filled with teams chosen at random. These teams are not numbered. You play only numbered teams' games.

## LEAGUE STANDINGS

The League Standings screen appears before the first League game and between matches. It shows the teams' current win-lose-draw record and total points. The yellow highlight indicates the next two teams to face each other.

## TOURNAMENT MATCHES

### World Tournament

The World tournament begins with twenty-four teams equally divided into six regions. Each team plays every other team in their region once. The two top teams from each region advance on to the playoffs, along with the four best third placed teams.

### Domestic Tournament

The teams you select for your domestic tournament are numbered from 1 to 8. If you pick fewer than eight teams, the remaining slots are filled with teams chosen at random. These teams are not numbered. You play only numbered teams' games.

## TOURNAMENT TEAM SELECTION

Tournament and team selections are made in the same manner as League and team selections. (See *Select League Teams*.)

**Note:** All the games for all the teams you select must be played to completion.

- When you have chosen all the teams you want, press **START** to go to the Tournament Standings screen. Press **START** again to go to the Player Select screen.
- From the Player Select screen, press **START** to go to the Preamble screen.

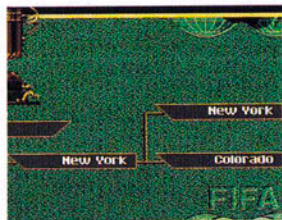
## PLAYOFFS

Playoffs are the elimination stage of a tournament. One loss eliminates a team. In Tournament mode, they come at the end of a Tournament; but in Playoff mode, you skip the Tournament stage and go straight to the Playoffs.

### Playoff Team Selection

Playoff and team selections are made in the same manner as League and team selections. (See *Select League Teams*.)

## PLAYOFF TREE



After you have chosen your Playoff team(s), or after you have played through a Tournament to the Playoffs, the Playoff Tree appears. Playoffs are arranged in four rounds; teams that win in one round advance to the next. Your teams are placed randomly in the first playoff round. If you are playing Playoff mode only, your teams are numbered from 1 - 8; if you are playing Playoffs at the conclusion of a Tournament, they are numbered as they were in the Tournament.

- To see the entire Playoff Tree, Control Pad **up/down**. The two teams involved in the first game are highlighted.
- To leave the Playoff Tree and go to the Player Select Screen, press **START**.

## PRACTICE

Practice different moves with a varying level of opposition. The scenarios available are: Corner Kick, Penalty Kick, Goal Kick, Throw-In, Passing and Shoot-out.

### Level of Opposition

- To highlight Level, Control Pad **up/down**.
- To adjust Level, Control Pad **up/down**. The choices are MINIMAL, AVERAGE, and FULL.

### Practice Scenario

To choose a practice scenario, Control Pad **up/down**. When you have selected your practice scenario, press **B** to go to the Team Select screen.

## RESTORE

You can save a League, Playoff, or Tournament, and resume play from where you left off.

## SKILL RATINGS

### TEAM SKILL RATINGS



Team skill ratings appear on the team selection screen, and each skill level is represented by a gold bar. The longer the gold bar for a given category, the higher the team's skill rating in that aspect of their play. The six skills rated are Shooting, Running, Passing, Tackling, Goalkeeping, and Attacking. There is also a final Overall rating.

### PLAYER SKILL RATINGS



Players' skills are rated on a 0-99 scale in 14 skill categories on the Team Line-up and Substitutions screens. (See *Substitutions* section.) The Skills Rated are: Skill, Speed, Reaction, Ball Control, Shot Power, Shot Accuracy, Agility, Bicycles, Headers, Fitness, Passing, Aggression, Acceleration, and Awareness.

## PAUSING THE GAME

- To pause the game at any time during play, press **START**.

When the game is paused, the Paused Game screen appears. From this screen, you can view an instant replay, change the Control Setup, Options, Team Coverage, Team Strategy, and Team Formation; make Substitutions; view Game Stats, Score Summary, and Foul Summary; or Quit. (See *Pregame Screen* for explanations of these options.)

## PAUSE SCREEN

The Pause screen is similar to the Pregame Configuration screen, and you can use it to change many of the same options.

- To select an option from the Pause screen, Control Pad **up/down** to move the highlight beside the option you want and press **A**.
- To return to the field from the Game Configuration screen, use the Resume Game option (described below) or press **START**.

## **RESUME GAME**

Resume Game returns you to the game at the point where it was paused; any configuration changes you made while the game was paused come into effect when the game is resumed.

- You can also return to the field by pressing **START**.

## **INSTANT REPLAY**

Instant Replay replays (instantly) the past 10 seconds of the game in a variety of speeds and modes, forward or backward. When you select INSTANT REPLAY, a controller icon appears on screen. The controller buttons control replay functions as follows:

- To rewind or advance the action, press and hold **Y**, and Control Pad **left/right**.
- To replay the action at normal speed, press **B**. The replay will play through until you press **B** again or it reaches its completion.
- To centre camera on the ball, press **A**.

## **CONTROLLERS**

See *Control Setup* for instructions.

## **TEAM COVERAGE**

See *Team Coverage* for instructions.

## **TEAM STRATEGY**

See *Team Strategy* for instructions.

## **TEAM FORMATION**

See *Team Strategy* for instructions.

## **SUBSTITUTIONS**

See *Starting Line-up* for instructions.

## **OPTIONS**

See *Game Options* for instructions.

**Note:** The Half Length and Clock options can not be changed after the game has started.

## **GAME STATS**

The Game Statistics screen gives an up-to-the-minute summary of these stats for both teams: Score, Saves, Shots on Goal, Corner Kicks, Minutes Attacking, Minutes In Midfield, Minutes Defending, and Fouls.

## **SCORING SUMMARY**

The Scoring Summary screen lists the players who scored, the team they scored for, and the time the goal was made.

## **FOUL SUMMARY**

The Foul Summary screen lists all players whose misbehaviour has earned either a red or yellow card, along with their team and the time their offence occurred.

## QUIT

Ends the current game.

## BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play when it entirely passes over the touchline or goal line. The referee will whistle to signal it. There are three ways a ball out of play can be put back in play:

**Goal Kicks:** If an attacking player shoots wide of the goal and none of the defenders touch the ball on its way over the goal line, the ball is automatically placed at the corner of the goalie's box (which side depends on where the ball went out), and the goalie must kick the ball upfield.

- To make the goalie kick the ball upfield without aiming it, press **A** or **B**.
- To aim a kick, press **Y** to call up the target box. Control Pad any direction to place the target box where you want the ball to go. Then press **A** or **B** to kick it.

**Note:** From a Goal Kick, the ball must at least reach the edge of the penalty area. No other players are allowed into the penalty area until the ball has been cleared.

**Corner Kicks:** A corner kick takes place if the last player judged to have touched the ball on its way over the goal line was a defender or the goalie. A Corner Kick is taken from within the quarter circle marked around the corner flag (which side depends on where the ball went out). The player taking the kick is chosen automatically.

- Control Pad any direction to place the red target box where you want the ball to go, then press **A** or **B** to kick the ball into the penalty area.

**Throw-Ins:** Taken from the touchline where the ball went out of play, a throw in is awarded when an opposition player kicks the ball into touch. The player taking the throw is chosen automatically.

- To move the Target Box to the area of the field where you want to throw the ball, Control Pad any direction, then press **A** or **B** to throw it.

**Keeper's Ball:** When an attack breaks down and the ball is safely in the goalie's hands, it's a Keeper's Ball. Even when goalies are computer-controlled, the player who controls the goalie's team automatically takes control of the goalie and has to get the ball back into play, either by kicking or throwing the ball upfield. Depending on the proximity of the other players, the goalie will either kick or throw the ball.

- To throw or kick, press **B**. Control Pad any direction to direct a throw or kick to a nearby defender.
- To throw or kick using the target box: Press **Y** to call up the target box. Control Pad any direction to move the target box where you want the ball to hit, and then press **B**.

## INFRINGEMENTS

### OFFSIDES

The Offsides rule is designed to prevent attacking players from "goal hanging" in the hope of getting the ball while the defenders are upfield. It states that there must be defending players between an attacker and the goal when the ball is played to the attacker in the opposition half. This only applies when the attacking player is in a position to interfere with play. A player can't be immediately Offside in his own half of the field, from a Throw-In or a Corner Kick.

When a player is caught Offside the referee signals a free kick, and the Offside icon appears along with the offending player's name. A free kick is then awarded, taken from where the player was caught Offside.

With this option OFF the game is more free-flowing, with fewer free kicks and more scoring opportunities.

**Note:** When the Offsides option is on, the ref awards a free kick for all Offsides, even if the Fouls option is off.

## FREE KICKS

Free kicks are awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball and Offsides. (See *Offsides*.)

When you win a free kick, the ball is placed where the infringement took place, so there's no chance of gaining a few yards by creeping forward with the ball. A player is automatically designated to take the kick. The human-controlled player closest to the infraction when the whistle is blown takes the free kick.

- Control Pad in the direction you want the kick to travel. Press **X** for a short free kick to a nearby player. If you're in range, press **A** for a shot on goal directly from the free kick.

**Note:** Opposition players must remain 10 yards from the ball until the kick is taken.

## PENALTIES

A Penalty is awarded when an offence worthy of a free kick occurs in the penalty area. So a foul by a defender within his own penalty area results in a penalty kick.

### Saving a Penalty

The ball is placed on the penalty spot automatically. Only your keeper and the opposition penalty taker are allowed into the penalty area. Outfield players cannot enter until the ball has been kicked. Even with computer goalies, you have to attempt a save.

- To dive as the ball is struck, Control Pad **left/right** and press **B**.

### Taking a Penalty

- The computer automatically nominates a penalty taker, who stands in the penalty area ready for the kick. Press **B** to change players.
- To shoot, press **A**. Use the Control Pad to direct the ball in the air.

When more than one player per team is human-controlled, the player who was fouled gets to take the penalty kick.

## Bookings

If the referee considers a foul to be particularly vicious, he is likely to show the guilty player the yellow card. Play stops while the ref takes the player's name.

Repeat offenders generally receive the red card. Play then stops and the offending player is ejected from the game. An ejected player can't be replaced by a sub; so after a team's first ejection, when play resumes it will have only ten men on the field. (It is possible to play with as few as seven men on the field.)

## SCORING

To score in *FIFA Soccer 96*, put the ball in the net to break the invisible vertical plane linking the posts, the bar, and the goal line. While the ball does not have to hit the back of the net to score a goal, the whole of the ball must cross the goal line. After the celebration over a goal dies down, the ball is returned to the centre circle for a kick-off.

## Half Time

When the referee signals the end of the first half, both teams leave the field and the Half Time Report appears. It provides pertinent information about the first half of the ongoing match: Score, Shots On Goal, and Saves.

- To return to the Game Options screen, press **START**

## END OF GAME/FINAL REPORT

When the final whistle blows, the Final Report screen appears. It contains the same information as the Half Time Report—Score, Shots on Goal, and Saves.

## **CREDITS**

*Executive Producer: Bruce McMillan*

*Producer: Steven Rechtschaffner*

*Assistant Producer: Kevin Loh*

*Technical Director: Erik Kiss*

*Art Director: David Adams*

*Music and SFX: Robert Bailey*

*Development Co-ordinator: Ted Sylka*

*QA Lead: Ernie Stewart*

*QA: Gary Patino, Cliff Ramsey, and James Brown.*

*Creative Director: Joe Bonar*

*Assistant Producer: Terry Hayes*

*Art Manager: Anthony 'Bliz' Rosbottom*

*Artists: Kevin McMahon, Mathew Cooling*

*Music Manager: Tim May*

*Musicians: Andrew Barnabas, Andy Brock*

*Programmers: Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman, and Carl Muller.*

*Product Manager: Chip Lange, Neil Thewarapperuma*

*Documentation: Neil Cook, Jason Armatta, Jamie Poolos*

*Documentation Layout: Tracey Innes*

*European Software and Documentation QA: Matt Eyre*

*Quality Assurance: Chris Baena*

*SGL Support: John Rix, Craig Hui*

*QA Co-ordinator: Jon Bruce*

*FIFA AI: Brian Plank*

*Front End Art: Suzan Germic*

*Production Assistant: Louise Read*

*Front End Programming: David Hards*

*Animation: David Demorest*

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1995 Electronic Arts. All rights of the publisher and copyright owner reserved. These documents and program code may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the express written permission of Electronic Arts Ltd.

## **ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY**

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this Electronic Arts software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Electronic Arts software program and manual are sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Electronic Arts is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Electronic Arts agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Electronic Arts software product, postage paid, with proof of purchase, at the Electronic Arts Warranty Department. This warranty is only applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Electronic Arts software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

## **LIMITATIONS**

Any implied warranties applicable to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event shall Electronic Arts be liable for any special, indirect or consequential damages resulting from the possession, use or malfunction of this Electronic Arts software product. These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory rights of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of a business.

## **RETURNS AFTER WARRANTY**

To replace defective media after the ninety (90) day warranty period has expired (current stock allowing), send the original cartridge to Electronic Arts' address below. Enclose full details of the defect, your name, your return address, and a Eurocheque or postal order for £15.00.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

If you have any queries about this product, Electronic Arts Customer Service department can help. Call us on (01753) 546465 Monday to Friday during normal business hours.

*Software and documentation © 1996 by Electronic Arts. All rights reserved.  
Motion Design, EA Sports and the EA Sports logo are trademarks of Electronic Arts.*

*Official FIFA licensed product.*

## **AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISION DE PROJECTION:**

Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou peuvent marquer le phosphore du tube à rayones cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

### **Avertissement sur l'épilepsie**

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

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

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

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

### **Precautions a prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video.**

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

## TABLE DES MATIERES

COMMENCEMENT DU JEU .....	21
RESUME DES COMMANDES .....	21
EQUIPES ET LIGUES .....	23
CONFIGURATION DU JEU .....	23
OPTIONS DE JEU .....	24
CHOIX DE L'EQUIPE .....	25
SELECTION DES JOUEURS .....	26
ECRAN AVANT LE MATCH .....	26
SUR LE TERRAIN .....	29
MATCHS DE LIGUE .....	30
MATCHS DE TOURNOI .....	31
ELIMINATOIRES .....	32
ENTRAÎNEMENT .....	32
RESTAURER .....	33
EVALUATION DES APTITUDES .....	33
INTERRUPTION DU JEU .....	33
ECRAN PAUSE .....	34
BALLON EN TOUCHE .....	35
INFRACTIONS .....	36
FIN DU MATCH/RESUM FINAL .....	37
REMERCIEMENTS .....	38

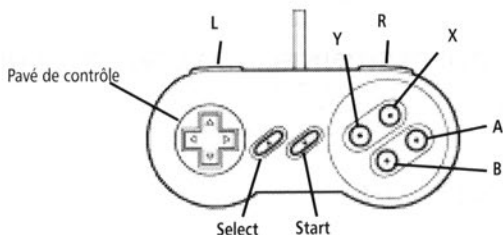
## COMMENCEMENT DU JEU

1. Eteignez votre console Super Nintendo Entertainment System™.

**AVERTISSEMENT:** n'essayez jamais d'insérer ou d'enlever une cartouche lorsque votre console est sous tension.

2. Assurez-vous qu'une manette de jeu est branchée dans la prise 1 de la Super NES™. Si vous jouez contre un ami, branchez la deuxième manette dans la prise 2.
3. Insérez la cartouche dans la fente de la Super NES. Appuyez fermement dessus pour la mettre en place.
4. Allumez la console. Le logo EA SPORTS™ apparaît. Si ce n'est pas le cas, reprenez à partir de l'étape 1.

## RESUME DES COMMANDES



### COUP D'ENVOI

Coup de pied: A, B, X ou Y

### SANS LE BALLON

Tacle glissé: appuyez sur Y. (En mode professionnel, à tout moment. En mode semi-pro, uniquement lorsque vous êtes à distance raisonnable.)

Passer d'un joueur à l'autre: appuyez sur B pour passer sur le joueur le plus proche du ballon.

Pousser: appuyez sur A pour pousser l'adversaire.

Accélérer: appuyez sur X

Effets sonores des acclamations: appuyez sur Y, B ou A pour entendre d'autres effets sonores.

### MODE PROFESSIONNEL: ATTAQUE AVEC LE BALLON AU SOL

- Servez-vous du Pavé de contrôle pour diriger le joueur qui a le ballon.

Passé: appuyez sur B. Maintenez-le enfoncé pour plus de puissance.

**Tir** appuyez sur **A**. Maintenez-le enfoncé pour plus de puissance.

**Une-deux**: appuyez sur **B** + le bouton **R** pour passer à un coéquipier. Appuyez ensuite sur le bouton **R** pour que la passe vous soit renvoyée. Maintenez-le enfoncé pour plus de puissance.

**Effet**: servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle immédiatement après un tir pour obtenir des effets au niveau des passes, des lobs et des tirs.

**Dribble rapide**: appuyez sur **X**. Cela augmente la vitesse du joueur et la distance qui le sépare du ballon.

## **MODE SEMI-PRO: ATTAQUE AVEC LE BALLON AU SOL**

• Servez-vous du Pavé de contrôle pour diriger le joueur qui a le ballon.

**Passé**: appuyez sur **B**

**Tir**: appuyez sur **A**. **Remarque**: L'ordinateur " aide " le joueur en choisissant automatiquement le meilleur type de tir.

**Une-deux**: appuyez sur **B** + sur le bouton **R** pour passer à un coéquipier. Appuyez ensuite sur le bouton **R** pour que la passe vous soit renvoyée.

**Effet**: servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle immédiatement après un tir pour obtenir des effets au niveau des passes, des lobs et des tirs.

## **MODE PROFESSIONNEL: BALLON EN L'AIR**

**Tête**: appuyez sur **X**. Maintenez ce bouton pour plus de puissance.

**Tête plongeante**: appuyez sur **B**. Maintenez ce bouton pour plus de puissance.

**Coup de pied & Volée**: appuyez sur **A**. Cela permet au joueur qui reçoit la passe de tirer immédiatement.

**Bicyclette**: appuyez sur **Y**. Maintenez ce bouton pour plus de puissance.

## **GARDIEN DE BUT**

### **Avec le ballon**

**Lancer**: appuyez sur **B**

**Tir**: appuyez sur **A**

### **Sans le ballon**

**Plongeon ou tacle**: appuyez sur **B**

## **PENALTY, DEGAGEMENT OU CORNER**

**Lob**: appuyez sur **A** pour loper le ballon par dessus les défenseurs.

**Passer sur un autre joueur**: appuyez sur **B**

**Tir**: appuyez sur **X**

### **Remise en jeu**

**Basculer d'un joueur à l'autre**: appuyez sur **Y** pour basculer entre lanceur et joueur en réception.

**Lancer**: appuyez sur **A**

## **RALENTI**

**Lecture**: appuyez sur **B**

**Avance rapide**: appuyez sur **Y** + bouton droit du Pavé de contrôle

**Retour rapide:** appuyez sur Y + bouton gauche du Pavé de contrôle  
**Centrer sur le ballon:** appuyez sur A

## EQUIPES ET LIGUES

FIFA Soccer 96 Super NES vous présente des dizaines de nations qui sont classées ici dans leur langue respective. Dans le jeu, elles apparaissent uniquement en anglais. Pourquoi ? Nous préférons utiliser l'espace disponible pour améliorer au maximum la jouabilité de la nouvelle version de la simulation de foot la plus populaire du monde.

Les équipes nationales de FIFA Soccer 96 d'EA SPORTS sont les suivantes: l'Afrique du Sud, l'Algérie, l'Allemagne, l'Angleterre, l'Arabie Saoudite, l'Argentine, l'Australie, l'Autriche, la Belgique, la Bolivie, le Brésil, la Bulgarie, le Cameroun, le Canada, le Chili, la Chine, la Colombie, la Corée du Sud, le Costa Rica, la Côte d'Ivoire, la Croatie, le Danemark, l'Ecosse, l'Egypte, l'Espagne, la Finlande, la France, le Ghana, la Grèce, Hong Kong, la Hongrie, l'Irlande du Nord, l'Islande, Israël, l'Italie, le Japon, le Luxembourg, le Mexique, le Maroc, le Nigeria, la Norvège, la Nouvelle Zélande, les Pays-Bas, le Pays de Galles, le Pérou, la Pologne, le Portugal, la Rép. d'Irlande, la Rép. Tchèque, la Roumanie, la Russie, Singapour, la Suède, la Suisse, la Turquie, les USA, l'Ukraine, l'Uruguay et la Zambie.

FIFA Soccer 96 d'EA SPORTS comporte maintenant 12 ligues de niveau mondial qui sont: le Monde, l'Angleterre, l'Amérique du Nord, le Brésil, l'Italie, la France, l'Espagne, l'Allemagne, la Hollande, la Malaisie, l'Ecosse et la Suède.

## CONFIGURATION DE PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS

Jusqu'à cinq personnes peuvent faire une partie de FIFA Soccer 96 d'EA SPORTS. Vous avez besoin pour cela de l'adaptateur Multi-joueurs et d'une manette pour chaque joueur.

- Branchez une manette dans la prise 1 et branchez l'adaptateur Multi-joueurs dans la deuxième prise sur le devant de votre Super NES.
- Poussez le petit commutateur noir sur le devant de l'adaptateur Multi-joueurs spécifiant Select 2P <--> 3-5P (sélection de 2 joueurs <--> 3-5 J) pour le mettre sur la position 3-5P.
- Le joueur 1 utilise la manette branchée dans la prise 1. Les joueurs 2 à 5 se servent des manettes branchées dans l'adaptateur Multi-joueurs.

**Attention:** l'adaptateur Multi-joueurs n'est pas conçu pour servir avec la Super NES Super Scope ni avec la souris Super NES.

## CONFIGURATION DU JEU



Lorsque le jeu commence, l'écran de la Configuration du Jeu apparaît. Dans cet écran, choisissez les Options de jeu et le type de match que vous voulez.

- Pour mettre une option en surbrillance, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle.
- Pour sélectionner l'option en surbrillance, appuyez sur **B**.

**AMICAL** : un match simple entre deux équipes de votre choix. Il s'agit du mode par défaut.

**LIGUES** : choisissez jusqu'à huit équipes qui joueront l'une contre l'autre pour le Championnat de la Ligue.

**TOURNOIS** : choisissez de 1 à 8 équipes pour jouer dans un Tournoi. Les équipes qui se sont particulièrement distinguées lors du Tournoi passent à une série d'Éliminatoires pour déterminer le champion du Tournoi.

**ELIMINATOIRES** : choisissez de 1 à 8 équipes pour participer à une série d'Éliminatoires. Vous passez ainsi directement aux Éliminatoires sans disputer auparavant les matchs du Tournoi.

**ENTRAÎNEMENT** : essayez toutes les actions et toutes les combinaisons. Vous pouvez choisir le niveau de votre adversaire.

**OPTIONS** : allez dans le menu d'options du jeu pour définir la Durée de la mi-temps, le Type de match, les Conditions du terrain, etc. (Voir la section concernant les *Options de jeu*.)

## OPTIONS DE JEU

Certaines options ne peuvent être modifiées que dans l'écran de Configuration du Jeu avant



qu'une compétition de match amical, de Ligue, de Tournoi ou d'Éliminatoires ne commence. Les options par défaut sont indiquées par des caractères gras.

1. Pour définir des Options de jeu dans l'écran de la Configuration du Jeu, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour mettre **OPTIONS** en surbrillance puis appuyez sur **B**. L'écran d'Options apparaît.
2. Pour sélectionner une option, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle afin de la mettre en surbrillance. Pour modifier une Option de jeu, servez-vous aussi des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle.
3. Pour quitter l'écran Options de jeu, appuyez sur **START**.

## DESCRIPTION DES OPTIONS

**LANGUE**: ANGLAIS, DEUTSCH, FRANÇAIS, ESPAÑOL, SVENSKA et ITALIANO.

**APTITUDES**: MODE SEMI-PRO ou PRO. Voir *Evaluation des aptitudes*.

**DUREE MI-TEMPS :** (en minutes) 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45. Cette option ne peut être modifiée que dans l'écran de Configuration du Jeu.

**GARDIENS:** ORDINATEUR ou MANUEL. En mode Manuel, vous contrôlez vous-même le gardien. Cela peut s'avérer difficile avant que le jeu ne vous soit devenu familier, c'est donc une bonne idée de laisser l'ordinateur le contrôler jusqu'à ce que vous connaissiez mieux FIFA Soccer 96.

**FAUTES:** NORMAL, ARRÊT ou PAS DE CARTON.

**BLESSURES:** MARCHE ou ARRÊT. (Lorsque cette option est activée, les joueurs peuvent se blesser).

**HORS-JEU:** MARCHE ou ARRÊT. Reportez-vous à la section *Hors-jeu* pour obtenir une explication de cette règle. Les hors-jeu ne peuvent être activés ou désactivés que depuis l'écran de Configuration du Jeu.

**INDICATEURS DE PASSE:** MARCHE ou ARRÊT. Lorsque cette option est activée, les coéquipiers non visibles à l'écran sont désignés par une flèche pointant dans leur direction.

**CERCLE DE PUISSANCE :** MARCHE ou ARRÊT. Vous permet de voir la puissance que vous appliquez à un tir.

**NOMBRE DE JOUEURS:** MARCHE ou ARRÊT. Affiche le numéro de maillot de chaque joueur.

**MONTRE:** CONTINU ou TEMPS MORT. En mode Continu, la montre continue même si le ballon est en touche. Cependant, pour éviter que les joueurs ne perdent intentionnellement du temps, l'arbitre ajoute le temps passé en coups francs et en remises en jeu. Le mode Temps mort signifie que la montre s'arrête lorsque le ballon est en touche. Cette option ne peut être modifiée que dans l'écran de Configuration du Jeu.

**Remarque:** la montre n'est déclenchée qu'après le coup d'envoi.

**CHRONOMETRE:** MARCHE (montre le temps qui reste) ou ARRÊT (le chronomètre n'est pas affiché).

**SON :** MARCHE ou ARRÊT.

**TEXTURE TERRAIN:** QUADRILLE, HORIZONTAL ou VERTICAL. Affiche la coupe du gazon du terrain.

**EFFACER LIGUE:** OUI ou NON. Efface un match enregistré.

**EFFACER TOURNOI:** OUI ou NON. Efface un tournoi enregistré.

## CHOIX DE L'ÉQUIPE



- Pour sélectionner votre ligue, servez-vous des boutons haut / bas du Pavé de contrôle.
- Pour sélectionner votre équipe, servez-vous des boutons haut / bas du Pavé de contrôle pour la mettre en surbrillance.

- Pour faire défiler la liste des équipes, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle.
- Pour sélectionner l'équipe adverse, appuyez sur **A**.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **B** pour atteindre la Sélection des manettes.

## SELECTION DES JOUEURS

epuis l'écran de Sélection des joueurs, vous décidez qui contrôle quelle équipe et si une équipe va être contrôlée par un seul ou plusieurs joueurs.

## SELECTION DES MANETTES

La manette n°1 échoit toujours par défaut à l'Equipe 1 sur l'écran de Sélection des manettes ; elle est représentée par l'icône de manette sous l'Equipe 1. S'il y a plus d'une manette branchée sur la Super NES, une icône de manette apparaît au centre de l'écran pour chaque manette. L'icône pour la 2ème manette se trouve en haut, et celle de la 5ème manette en bas.

- Appuyez sur les boutons **gauche** / **droit** de chaque Pavé de contrôle pour déplacer l'icône sous une équipe. Si une icône de manette reste au centre de l'écran, celle-ci reste inactive au lancement du jeu. Si aucune icône de manette n'est attribuée aux équipes, l'ordinateur contrôle les deux équipes pendant ce match. Cependant, une manette peut être ré-attribuée à une équipe différente ou placée en position neutre pendant un match.
- Une fois que toutes les manettes ont été attribuées à des équipes (ou laissées en position neutre), appuyez sur **START** pour faire apparaître l'écran des options préliminaire au match.

## COMMENCEMENT D'UNE PARTIE

Appuyez sur **START** pour commencer une partie lorsque vous avez terminé vos éventuelles modifications.

## ECRAN AVANT LE MATCH



L'écran Avant le match apparaît avant qu'un match ne commence. A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner la couverture, la stratégie, la formation, la Composition de votre équipe, ainsi que d'autres options.

- Pour configurer votre équipe, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle pour déplacer la surbrillance jaune à travers les listes d'options ; lorsque l'option que vous voulez est en surbrillance, appuyez sur **B**.

- Pour descendre directement sur le terrain et jouer avec les réglages par défaut, appuyez sur **START**.

## MANETTES

A l'aide de cette option, vous pouvez changer la Sélection des manettes et la Méthode de contrôle que vous aviez choisies plus tôt. (Voir *Sélection des manettes*.) Vous pouvez également changer l'équipe que vous contrôlez pendant un match.

## COUVERTURE

Servez-vous de cette option pour ajuster l'étendue de la couverture de vos joueurs sur le terrain.

- Servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour mettre en surbrillance Défense, Milieu terrain. ou Attaque.
- Utilisez les boutons **gauche / droit** du Pavé de contrôle pour ajuster la longueur de la flèche sur le terrain. Celle du Milieu de terrain peut être allongée dans toutes les directions, vers la défense et l'attaque.

Plus vos défenseurs vont loin sur le terrain, plus votre défense a de chances de se voir trop affaiblie lorsque l'adversaire contre-attaque.

Si vous laissez les joueurs de milieu de terrain groupés au centre du terrain, il leur est difficile de faire la liaison entre défenseurs et les attaquants. Par contre, si vous les disséminez sur le terrain, il est probable qu'ils se fassent déborder.

La zone du terrain que couvrent vos avants dépend pour une large part de la stratégie choisie. (Voir *Stratégie*.) Si vous jouez en ayant choisi l'option **BALLE LONGUE**, il n'y a pas de problème à les laisser campés bien à l'intérieur du terrain adverse, mais si vous choisissez **DEFENSE**, ils devront revenir en arrière.

- Lorsque vous avez ajusté la Couverture, appuyez sur **START** pour retourner à l'Ecran Avant le match.

## STRATEGIE

Servez-vous de cette option pour sélectionner une stratégie pour votre équipe.

- Servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour faire défiler les stratégies disponibles. Les schémas sur le terrain changent pour illustrer chaque stratégie.

**AUCUNE** : l'ordinateur sélectionne automatiquement une stratégie à votre place ; il en change aussi si nécessaire.

**BALLE LONGUE** : un défenseur dégage le ballon en attaque d'un coup de volée, en même temps que les milieux de terrain et les attaquants courent pour le réceptionner. Souvent citée sous le nom de Route 1, cette stratégie est simple, directe, et marche mieux si vous avez des avants-centres grands et qui sont de bons joueurs de têtes. Les puristes du football diraient néanmoins qu'il lui manque la finesse d'un habile jeu de passe.

**DEFENSE TOTALE** : les joueurs restent derrière le ballon pour essayer de repousser l'adversaire par le simple poids du nombre. Choisissez cette stratégie si vous vous attendez à une forte pression des avants adverses, ou encore dans les moments creux d'un match lorsque vous défendez une courte avance.

**ATTACHE** : une stratégie ouverte conçue pour augmenter le nombre de tirs au but, où les défenseurs remontent et les milieux de terrain supportent les avants.

**DEFENSE** : une stratégie serrée qui garde vos milieux de terrain dans ou près de votre propre terrain pour former une barrière défensive supplémentaire.

**ATTAQUE TOTALE** : tous les joueurs avancent sur le terrain adverse sans réellement penser à protéger les buts. Utilisez cette stratégie lorsque le temps vous manque et que la défaite serait inévitable autrement.

- Pour choisir une stratégie, mettez-la en surbrillance puis appuyez sur **START**. Vous retournez ainsi à l'écran Avant le match.

## FORMATION

Servez-vous de cette option pour ajuster le positionnement de vos joueurs sur le terrain. Les croix jaunes que vous voyez sur le terrain marquent les positions des joueurs. Remarquez que des équipes différentes ont des formations par défaut différentes.

- Servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour faire défiler les formations disponibles. Des schémas sur le terrain illustrent chaque formation.

**3-5-2**: le milieu de terrain, qui est bien pourvu en joueurs, contrôle le ballon avant que la défense à trois joueurs ne soit menacée, et le fait passer aux avants.

**4-4-2**: une formation bien équilibrée quoique conventionnelle, solide aussi bien en défense qu'en milieu de terrain, mais qui exige une bonne compréhension entre les deux avants-centres s'il doit y avoir beaucoup de buts.

**Libéro**: un joueur supplémentaire à l'arrière joue un rôle de défense plus libre. Il représente la dernière ligne de défense lorsque les joueurs de l'avant ont été battus, mais il peut aussi remonter en milieu de terrain et faire passer le ballon devant.

**4-2-4**: quoique le milieu de terrain soit affaibli, les quatre avants sont censés écraser toute défense imprudente des adversaires. D'autant plus efficace en conjonction avec des stratégies d'attaque.

**4-3-3**: une autre formation bien équilibrée, celle-ci ajoute aux options d'attaque de la 4-4-2, quoiqu'il en résulte un certain affaiblissement en milieu de terrain.

- Pour choisir une formation, mettez-la en surbrillance puis appuyez sur **START**. Les écrans Avant le match ou Pause réapparaissent.

## COMPOSITION



Composition	
Brazil	
Nom	Aptitudes
9 M C.Dunga	33
10 M P.Rai	33
5 M M.Silva	33
16 M H.Leonardo	96
7 F J.Bebeto	33
11 F F.Romario	33
6 D J.Branco	96

⬅ Echanger ➡ Couverture

Servez-vous de cette option pour ajuster la composition de votre équipe. Les positions des joueurs sont indiquées sur cet écran par des initiales: F=Avant (Forward), G=Gardien, D=Défenseur, M=Milieu de terrain. Remarquez qu'un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

1. Servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour déplacer la surbrillance à travers la liste de l'équipe. Lorsque le nom du joueur que vous voulez retirer du jeu est en surbrillance, appuyez sur **A** pour le sélectionner.
2. Servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour mettre en surbrillance le joueur que vous voulez envoyer dans le jeu comme remplaçant. Utilisez les boutons **gauche / droit** du Pavé de contrôle pour vérifier l'Evaluation de ses aptitudes. (Voir *Evaluation des aptitudes* pour obtenir de plus amples informations.) Lorsque vous avez choisi un remplaçant, appuyez sur **A**. Un message indiquant ECH. JOUEUR OK! confirme que le remplacement a été effectué.
  - Pour annuler un Remplacement et choisir un autre joueur, appuyez sur **B**.
  - Pour quitter l'écran des Remplacements, appuyez sur **START**.

**Le conseil d'EA:** si un joueur a été sorti du terrain pour faute flagrante, servez-vous de l'option des remplacements pour repositionner les joueurs restants de façon à essayer de combler le vide provoqué par sa sortie.

## OPTIONS

Servez-vous de cette option pour modifier l'option de jeu que vous avez sélectionnée plus tôt. (Reportez-vous à la section *Options de jeu* pour les descriptions des options.)

## SUR LE TERRAIN

Lorsque vous êtes content de la configuration de votre équipe, appuyez sur **START**.

### Le Coup d'envoi

- Pour donner le coup d'envoi et commencer le match, ou pour l'engagement après un but ou à la fin de la mi-temps, appuyez sur **A** ou **B**. Servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle pour diriger la passe.

**Le conseil d'EA:** les joueurs en défense ne sont pas admis dans le rond central avant le coup d'envoi du ballon.

## CONTRÔLE DES JOUEURS

Chaque joueur contrôle le footballeur sur le terrain marqué d'un cercle de couleur :

Numéro du joueur	Couleur du footballeur
Joueur 1	Jaune
Joueur 2	Rouge
Joueur 3	Bleu
Joueur 4	Violet
Joueur 5	Noir

Lorsque le joueur que vous contrôlez n'est pas visible à l'écran, une flèche apparaît et indique la direction dans laquelle il se trouve. Pour le faire revenir à l'écran, servez-vous de la touche de direction du Pavé de contrôle opposée à la flèche.

- Pour passer d'un joueur à l'autre, appuyez sur **B**. Le cercle passe sur le coéquipier le plus proche du ballon.
- Pour diriger les mouvements d'un joueur en surbrillance, servez-vous de la touche de direction du Pavé de contrôle correspondant à la direction que vous voulez qu'il prenne.

Voir le *Résumé des commandes* pour obtenir de plus amples informations concernant le contrôle des joueurs.

## CERCLE DE PUISSANCE



Il est important de pouvoir contrôler la puissance avec laquelle le ballon est déplacé sur le terrain. Par exemple, plus un tir au but est puissant, moins il est précis. Pour voir la puissance utilisée pour des lobs, des tirs, des coups de pied, des remises en jeu ou des corners, regardez le Cercle de puissance. Le gardien peut lui aussi avoir recours au Cercle de puissance pour décider de la force à appliquer pour frapper le ballon.

Le Cercle de puissance apparaît lorsqu'un joueur que vous contrôlez tire ou lance le ballon. Le Cercle de puissance n'apparaît pas dans le cas d'un joueur contrôlé par l'ordinateur.

- Pour accumuler de la puissance lorsque l'un de vos joueurs est en possession du ballon, appuyez sur **A** et maintenez-le enfoncé. Le Cercle de puissance s'agrandit à partir du centre du cercle entourant votre joueur. Lorsque le cercle est complètement plein, le joueur est prêt à décocher le tir le plus puissant.

## MATCHS DE LIGUE

- Pour commencer votre propre ligue, choisissez LIGUES dans l'écran de Configuration de Jeu.

Créez votre propre Ligue comportant jusqu'à huit équipes à partir des membres de l'une des ligues internationales disponibles. Les équipes d'une Ligue jouent deux fois l'une contre l'autre pour déterminer le champion de la Ligue. Ce titre est décidé sur la base des points acquis. Les victoires remportent deux points et les matchs nuls un point. Par contre, les défaites ne rapportent aucun point. L'équipe ayant le plus grand nombre de points à la fin remporte le championnat.

Sélection des équipes de la Ligue :



1. Dans l'écran Choix Equipe, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour faire défiler la liste des ligues internationales. Chaque ligue est représentée par son propre drapeau aux couleurs de son pays.
  - Lorsque la ligue que vous voulez apparaît, appuyez sur **B**.
2. Pour faire défiler les équipes, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle.
  - Le dossier du profil pour chaque équipe est affiché sur le côté gauche de l'écran.
  - Lorsque l'équipe que vous voulez apparaît, appuyez sur **A** pour ajouter l'équipe à votre Ligue.
  - Pour supprimer une équipe, appuyez sur **B**.
  - Pour ajouter des équipes, continuez à appuyer sur **A**.
3. Lorsque vous avez choisi toutes les équipes que vous voulez, appuyez sur **START** pour atteindre l'écran Classement de la ligue. (Voir ci-dessous, la section *Classement de la ligue*.) Appuyez à nouveau sur **START** pour atteindre l'écran de Sélection des joueurs.
4. A partir de l'écran de Sélection des joueurs, appuyez sur **START** pour atteindre l'écran Avant le match.

Les équipes que vous sélectionnez pour votre ligue sont numérotées de 1 à 8. Si vous choisissez moins de huit équipes, les cases restant libres sont remplies par des équipes choisies au hasard, qui ne sont pas numérotées. Vous ne jouez que les matchs des équipes numérotées.

## CLASSEMENT DE LA LIGUE

L'écran du Classement de la ligue apparaît avant le premier match de la Ligue ainsi qu'entre les matches. Il montre le nombre actuel de victoires, défaites et matchs nuls des équipes ainsi que le total des points. La surbrillance jaune indique les deux prochaines équipes à se rencontrer.

## MATCHS DE TOURNOI

### Tournoi mondial

Le Tournoi mondial commence avec vingt-quatre équipes divisées en quatre régions égales. Chaque équipe joue une fois contre chaque autre équipe de sa région. Les deux meilleures équipes de chaque région avancent jusqu'aux éliminatoires.

### Tournoi national

Les équipes que vous sélectionnez pour votre tournoi national sont numérotées de 1 à 8. Si vous choisissez moins de huit équipes, les cases restant libres sont remplies par des équipes choisies au hasard, qui ne sont pas numérotées. Vous ne jouez que les matchs des équipes numérotées.

## SELECTION DES EQUIPES DU TOURNOI

Les sélections des tournois et des équipes se font de la même façon que les sélections de la Ligue et des équipes. (Voir *Sélection des équipes de la ligue*.)

**Remarque:** tous les matchs pour toutes les équipes que vous sélectionnez doivent être disputés jusqu'au bout.

- Lorsque vous avez choisi toutes les équipes que vous voulez, appuyez sur **START** pour atteindre l'écran de Classement du tournoi. Appuyez à nouveau sur **START** pour atteindre l'écran de Sélection des joueurs.
- Dans l'écran de sélection des joueurs, appuyez sur **START** pour faire apparaître l'écran Avant le match.

## ELIMINATOIRES

Les éliminatoires constituent l'étape d'élimination d'un tournoi. Une équipe qui a perdu un match est éliminée. En mode Tournoi, les éliminatoires arrivent à la fin d'un tournoi, tandis qu'en mode Éliminatoires, vous passez l'étape du Tournoi et vous arrivez directement aux Éliminatoires.

### Choix de l'équipe des éliminatoires

Les sélections des Éliminatoires et des équipes se font de la même façon que les sélections de la Ligue et des équipes. (Voir *Sélection des équipes de la ligue.*)

## TABLEAU DES ELIMINATOIRES



Après avoir choisi votre (ou vos) équipe(s) des Éliminatoires ou après avoir disputé tous les matchs d'un Tournoi jusqu'aux Éliminatoires, le Tableau des éliminatoires apparaît. Les Éliminatoires se passent en quatre tours ; les équipes qui gagnent un tour avancent au suivant. Vos équipes sont placées au hasard dans le premier tour des éliminatoires. Si vous jouez uniquement en mode Éliminatoires, vos équipes sont numérotées de 1 à 8 ; si par contre vous jouez en Éliminatoires à la suite d'un Tournoi, leurs numéros sont ceux qu'elles avaient pendant le Tournoi.

- Pour voir le Tableau des éliminatoires entier, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle. Les deux équipes impliquées dans le premier match sont en surbrillance.
- Pour quitter le Tableau des éliminatoires et faire apparaître l'écran de Sélection des joueurs, appuyez sur **START**.

## ENTRAÎNEMENT

Travaillez différentes actions avec des adversaires de niveaux variables. Les scénarios disponibles sont: Corner, Penalty, Dégagement, Remise en jeu, Passes, Volées et Tirs au but.

### Niveau de l'adversaire

- Pour mettre Niveau en surbrillance, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle.
- Pour ajuster le Niveau, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle. Les options possibles sont MINIMAL, MOYEN et TOTAL.

### Scénario d'entraînement

Pour choisir un scénario d'entraînement, servez-vous des boutons **haut** / **bas** du Pavé de contrôle. Lorsque vous l'avez sélectionné, appuyez sur **B** pour atteindre l'écran du Choix de l'équipe.

## RESTAURER

Vous pouvez sauvegarder une Ligue, des Eliminatoires ou un Tournoi, et reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez laissé.

## EVALUATION DES APTITUDES EVALUATION DES APTITUDES DE L'EQUIPE



L'évaluation des aptitudes de l'équipe apparaît à l'écran du choix de l'équipe, et chaque niveau d'aptitude est représenté par une barre dorée. Plus la barre dorée d'une catégorie donnée est longue, meilleures sont les aptitudes de l'équipe en ce qui concerne cet aspect de jeu. Les six aptitudes évaluées sont les Tirs, la Course, les Passes, les Tacles, les Gardiens et l'Attaque. Il existe aussi une évaluation finale du Total de toutes.

## EVALUATION DES APTITUDES DES JOUEURS



Les aptitudes des joueurs sont évaluées selon une échelle de 0 à 99 dans 14 catégories d'aptitudes dans les écrans de la Composition de l'équipe et des Remplacements. (Voir la section *Remplacements*.) Les aptitudes évaluées sont: les Aptitudes, la Vitesse, la Réaction, le Contrôle de la balle, la Puissance et la Précision de tir, l'Agilité, les Bicyclettes, les Têtes, la Forme, les Passes, l'Agressivité, l'Accélération et la Vision du jeu.

## INTERRUPTION DU JEU

- Pour interrompre le jeu à tout moment pendant un match, appuyez sur **START**.

Lorsque le jeu est interrompu, l'écran Pause apparaît. A partir de cet écran, vous pouvez visionner un ralenti, changer la Sélection des manettes, les Options, la Couverture, la Stratégie et la Formation ; effectuer des Remplacements, voir les Statistiques du match, les Résumés du score et des fautes, ou tout simplement Arrêter. (Voir *Ecran Avant le match* pour des explications sur ces options.)

## ECRAN PAUSE

L'écran Pause est similaire à l'écran de Configuration préliminaire au match, et vous pouvez vous en servir pour modifier la plupart des options du jeu.

- Pour sélectionner une option dans l'écran Pause, servez-vous des boutons **haut / bas** du Pavé de contrôle pour déplacer la surbrillance à côté de l'option que vous voulez, puis appuyez sur **A**.
- Pour retourner sur le terrain à partir de l'écran de Configuration du match, servez-vous de l'option Reprise match (décrite ci-dessous) ou appuyez sur **START**.

## REPRISE DU MATCH

" Reprise match " vous renvoie dans le match à l'endroit où vous l'avez interrompu ; les éventuelles modifications de la configuration que vous avez effectuées pendant que le match était interrompu prennent effet lorsque vous le reprenez.

- Vous pouvez aussi retourner sur le terrain en appuyant sur **START**.

## RALENTI

Le Ralenti est un film qui repasse immédiatement les dix dernières secondes du match à différentes vitesses et selon différents modes, vers l'avant ou vers l'arrière. Lorsque vous sélectionnez **RALENTI**, une icône de manette apparaît à l'écran. Les boutons de la manette permettent de contrôler les fonctions du ralenti comme suit :

- Pour revenir en arrière, ou avancer, appuyez sur **Y** et maintenez-le enfoncé, et utilisez les boutons **gauche / droit** du Pavé de contrôle.
- Pour revoir l'action à la vitesse normale, appuyez sur **B**. Le ralenti se déroule jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur **B**, ou jusqu'à la fin du film.
- Pour centrer la caméra sur le ballon, appuyez sur **A**.

## MANETTES

Voir *Sélection des manettes* pour obtenir des instructions.

## COUVERTURE

Voir *Couverture* pour obtenir des instructions.

## STRATEGIE

Voir *Stratégie* pour obtenir des instructions.

## FORMATION

Voir *Stratégie* pour obtenir des instructions.

## REPLACEMENTS

Voir *Composition* pour obtenir des instructions.

## OPTIONS

Voir *Options de jeu* pour obtenir des instructions.

**Remarque:** les options Durée mi-temps et Montre ne peuvent plus être modifiées une fois que le match est commencé.

## STATISTIQUES DU MATCH

L'écran des Stats du match vous donne un résumé constamment mis à jour des statistiques suivantes pour les deux équipes: Score, Arrêts, Tirs au but, Corners, Minutes En attaque, Minutes En milieu de terrain, Minutes En défense, et Fautes.

## RESUME DU SCORE

L'écran Résumé score répertorie les joueurs qui ont marqué, l'équipe pour laquelle ils ont marqué et l'heure à laquelle le but a été marqué.

## RESUME FAUTES

L'écran Résumé fautes répertorie tous les joueurs dont la mauvaise conduite a provoqué un carton rouge ou jaune, ainsi que leur équipe et l'heure à laquelle l'infraction a eu lieu.

## ARRÊT

Termine le match en cours.

## BALLON EN TOUCHE

Le ballon est dit " en touche " lorsqu'il franchit complètement la ligne de touche ou la ligne de but. L'arbitre siffle pour le signaler. Il y a alors trois moyens de remettre en jeu un ballon en touche :

**Dégagements:** si un attaquant tire à l'extérieur des buts et qu'aucun défenseur ne touche le ballon sur sa trajectoire au-delà de la ligne de fond. Le ballon est alors automatiquement placé aux 6 mètres (le côté dépend de l'endroit où le ballon est sorti du terrain), et le gardien doit dégager le ballon vers le haut du terrain.

- Pour que le gardien dégage le ballon vers le haut du terrain sans viser, appuyez sur **A** ou **B**.
- Pour diriger le tir, appuyez sur **Y** pour faire apparaître le viseur. Servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle pour placer le viseur à l'endroit que vous voulez que le ballon atteigne. Appuyez ensuite sur **A** ou **B** pour le frapper.

**Remarque:** à partir d'un Dégagement du gardien, le ballon doit atteindre au moins le bord de la surface de réparation. Aucun autre joueur n'est admis dans la surface de réparation avant que le ballon n'ait été dégagé.

**Corners:** un corner a lieu si le dernier joueur à avoir touché le ballon qui a traversé la ligne des buts était un défenseur ou le gardien. Dans ce cas, un Corner est tiré à partir du quart de cercle qui entoure le drapeau signalant le coin du terrain (du côté où le ballon est sorti). Le joueur qui tire le Corner est choisi automatiquement.

- Servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle pour placer le viseur rouge à l'endroit où vous voulez que le ballon aille, puis appuyez sur **A** ou **B** pour envoyer le ballon dans la surface de réparation.

**Remises en jeu:** effectuées à partir de la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti du jeu, elles sont obtenues quand un joueur adverse tire et que le ballon franchit la ligne de touche. Le joueur qui fait la remise en jeu est choisi automatiquement.

- Pour déplacer le viseur sur la zone du terrain où vous voulez envoyer le ballon, servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle, puis appuyez sur **A** ou **B** pour le lancer.

**Ballon du gardien:** lorsqu'une attaque a échoué et que le ballon est en sécurité dans les bras du gardien, on dit que c'est le Ballon du gardien. Même lorsque les gardiens sont contrôlés par l'ordinateur, le joueur qui contrôle l'équipe du gardien prend automatiquement le contrôle du gardien et doit remettre le ballon en jeu, en tirant ou en le lançant vers le haut du terrain. Selon la distance qui le sépare des autres joueurs, le gardien tire ou lance le ballon.

- Pour lancer ou tirer, appuyez sur **B**. Servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle pour diriger un lancer ou un tir vers un défenseur proche.
- Pour lancer ou tirer en vous servant du viseur: appuyez sur **Y** pour le faire apparaître. Servez-vous de l'une ou l'autre touche de direction du Pavé de contrôle pour déplacer le viseur à l'endroit où vous voulez que le ballon retombe, puis appuyez sur **B**.

## INFRACTIONS HORS-JEU

La règle du Hors-jeu est conçue pour éviter que des attaquants ne restent près des buts dans l'espoir d'intercepter le ballon pendant que les défenseurs sont plus haut sur le terrain. Elle établit qu'il doit y avoir des défenseurs entre un attaquant et le but lorsqu'on envoie le ballon à l'attaquant dans le camp adverse. Cela ne s'applique cependant que lorsque l'attaquant est dans une position lui permettant d'interférer avec le jeu. Un joueur ne peut être immédiatement hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, ni directement à l'issue d'une Remise en jeu ou d'un Corner. Lorsqu'un joueur est Hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc, et l'icône Hors-jeu apparaît avec le nom du joueur fautif. Un coup franc est alors obtenu, il est tiré à l'endroit où le joueur a été signalé Hors-jeu.

Lorsque cette option est désactivée, le jeu est plus fluide: il présente moins de coups francs et plus d'opportunités de marquer.

**Remarque:** lorsque l'option Hors-jeu est activée, l'arbitre accorde des coups francs pour tous les Hors-jeu, même si l'option Fautes est désactivée.

## COUPS FRANCS

Les Coups francs sont obtenus à l'occasion de fautes et d'infractions techniques. Parmi celles-ci, les tacles violents ou tardifs, le fait d'écarter un joueur de la balle en le poussant ainsi que les Hors-jeu. (Voir *Hors-jeu*.)

Lorsque vous gagnez un coup franc, le ballon est placé à l'endroit où l'infraction a eu lieu, il est donc inutile d'essayer de gagner quelques mètres avec le ballon. Un footballeur est désigné automatiquement pour faire le tir. C'est le joueur contrôlé par une personne et le plus proche de l'infraction au moment du coup de sifflet qui tire le coup franc.

- Servez-vous de la touche de direction du Pavé de contrôle qui correspond à la trajectoire que vous voulez que prenne le tir. Appuyez sur **X** pour un coup franc court vers un joueur proche. Si vous n'en êtes pas trop loin, appuyez sur **A** pour un tir au but directement sur le coup franc.

**Remarque:** les joueurs adverses doivent rester à 10 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup franc ait été tiré.

## PENALTY

Un Penalty est obtenu quand une infraction méritant un coup franc a lieu dans la surface de réparation. Donc, une faute d'un défenseur à l'intérieur de sa propre surface de réparation a pour résultat un pénalty.

## Arrêter un Penalty

Le ballon est placé automatiquement au point de pénalty. Seuls votre gardien et le joueur adverse qui tire le pénalty sont admis dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent entrer jusqu'à ce que le pénalty ait été tiré. Même si vos gardiens sont contrôlés par l'ordinateur, vous devez tenter d'arrêter le ballon.

- Pour plonger lorsque le ballon est frappé, utilisez les boutons **gauche / droit** du Pavé de contrôle et appuyez sur **B**.

## Tirer un Penalty

- L'ordinateur désigne automatiquement un joueur pour tirer le pénalty ; celui-ci se tient prêt pour le tir dans la surface de réparation. Appuyez sur **B** pour changer de joueur.
  - Pour tirer, appuyez sur **A**. Servez-vous du Pavé de contrôle pour diriger le ballon en l'air.
- Lorsqu'il y a plus d'un joueur par équipe contrôlé par une personne, c'est le joueur contre qui la faute a été commise qui tire le pénalty.

## Cartons

Si l'arbitre considère qu'une faute est particulièrement grave, il y a de grandes chances pour qu'il mette un carton jaune au joueur coupable. Le jeu s'arrête pendant que l'arbitre prend le nom du joueur.

Les récidivistes reçoivent en général un carton rouge. Le jeu s'arrête alors et le joueur en infraction est éliminé du match. Un joueur renvoyé ne peut pas être remplacé ; à la suite de la première éviction d'un joueur d'une équipe, lorsque le jeu reprend, celle-ci n'a donc plus que dix hommes sur le terrain. (Il est possible de jouer avec seulement sept joueurs sur le terrain.)

## MARQUER UN BUT

Pour marquer dans *FIFA Soccer 96*, envoyez le ballon dans le filet, c'est-à-dire qu'il vous faut briser la paroi invisible que vous pouvez imaginer entre les poteaux, la barre et la ligne de but. Il n'est pas nécessaire que le ballon atteigne le fond du filet pour marquer un but, cependant, la totalité du ballon doit traverser la ligne de but. Lorsque les acclamations à la suite d'un but se calment, le ballon revient sur le rond central pour le coup d'envoi.

## Mi-temps

Lorsque l'arbitre signale la fin de la première mi-temps, les deux équipes quittent le terrain et le Résumé de la mi-temps apparaît. Celui-ci fournit des informations concernant la première mi-temps du match en cours: le Score, les Tirs au but et les Arrêts.

- Pour retourner à l'écran des Options de jeu, appuyez sur **START**

## FIN DU MATCH/RESUM FINAL

Lorsque le coup de sifflet final retentit, l'écran du Résumé final apparaît. Il contient les mêmes informations que le Résumé de la mi-temps: le Score, les Tirs au but et les Arrêts.

© 1995 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1995 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

## REMERCIEMENTS

Réalisateur exécutif: Bruce McMillan  
Réalisateur: Steven Rechtschaffner  
Réalisateur adjoint: Kevin Loh  
Directeur technique: Erik Kiss  
Directeur artistique: David Adams  
Musique et effets sonores: Robert Bailey  
Coordinateur de projet: Ted Sylka  
Responsable des tests: Ernie Stewart  
Tests du produit: Gary Patino, Cliff Ramsey et James Brown.  
Directeur créatif: Joe Bonar  
Réalisateur adjoint: Terry Hayes  
Direction artistique: Anthony "le Blizzard" Rosbottom  
Artistes: Kevin McMahon, Mathew Cooling  
Direction musicale: Tim May  
Musiciens: Andrew Barnabas, Andy Brock

Programmeurs: Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman et Carl Muller.  
Chef de produit: Chip Lange, Neil Thewarapperuma  
Documentation: Neil Cook, Jason Armatta, Jamie Poolos  
Mise en page de la documentation: Tracey Innes  
Assurance qualité: Chris Baena, Franck Badin, Matt Eyre  
Nous remercions tout particulièrement: Franck Badin  
Support SGI: John Rix, Craig Hui  
Coordination des tests: Jon Bruce  
FIFA AI: Brian Plank  
Conception artistique des écrans de configuration des jeux: Suzan Germic  
Assistant de production: Louise Read  
Programmation des écrans de configuration des jeux: David Hards  
Animation: David Demorest

## GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS GARANTIE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

## LIMITATIONS

Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite cidessus. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

## RETOURS APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée, votre adresse et un eurochèque de 15,00£. Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

*Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé sur le Sega MEGA DRIVE System.*

*SEGA et MEGA DRIVE sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.*

*FIFA Soccer 96 est une marque déposée d'Electronic Arts.*

*Logiciel et documentation © 1996 par Electronic Arts. Tous droits réservés.*

## **WARNUNG FÜR BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:**

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Videospiele.

### **EPILEPSIE-WARNUNG**

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

### **VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

# INHALT

SPIELSTART .....	41
DIE STEUERUNG IM ÜBERBLICK .....	41
MANNSCHAFTEN UND LIGEN .....	43
SPIELEINSTELLUNGEN .....	43
SPIELOPTIONEN .....	44
MANNSCHAFTSAUSWAHL .....	45
SPIELERAUSWAHL .....	46
SPIELVORBEREITUNGEN .....	46
AUF DEM SPIELFELD .....	49
LIGASPIELE .....	50
MEISTERSCHAFTSSPIELE .....	51
PLAYOFF-SPIELE .....	52
TRAINING .....	52
SPIELSTAND LADEN .....	53
EINSTUFUNG DER FÄHIGKEITEN .....	53
EINE SPIELPAUSE EINLEGEN .....	53
PAUSENBILDSCHIRM .....	54
BALL IM AUS .....	55
REGELVERSTÖSSE .....	56
SPIELLENDE / SCHLUSSBERICHT .....	57
DAS TEAM .....	58

## SPIELSTART

1. Schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System™ AUS.

**ACHTUNG:** Versuchen Sie niemals, eine Spielcartridge bei eingeschaltetem Gerät einzulegen oder zu entnehmen.

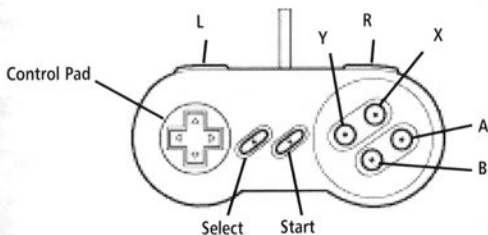
2. Vergewissern Sie sich, daß ein Steuergerät in den entsprechenden Eingang des Super NES® eingesteckt ist.

Wenn Sie gegen einen Freund antreten wollen, stecken Sie das zweite Steuergerät in den Eingang 2.

3. Schieben Sie die Spielcartridge in den Schlitz des Super NES ein und drücken Sie sie fest an, damit sie sicher einrastet.

4. Schalten Sie das Gerät EIN. Das Logo von EA SPORTS™ erscheint. Falls nicht, beginnen Sie noch einmal bei Schritt 1.

## DIE STEUERUNG IM ÜBERBLICK



## ANSTOSS

Zum Schießen: A, B, X, oder Y

## OHNE BALL

Hineingrätschen: Y drücken. (Im Profi-Modus jederzeit. Im Halbprofi-Modus nur innerhalb der Reichweite.)

Spieler wechseln: B drücken, um zu dem Spieler zu wechseln, der dem Ball am nächsten ist.

Schubsen: A drücken, um Gegner zu schubsen.

Beschleunigen: X drücken

Triumphale Soundeffekte: Y, B, oder A drücken, um verschiedene Soundeffekte abzuspielen.

## PROFI-MODUS: ANGRIFF MIT DEM BALL AUF DEM BODEN

\* Mit dem Steuerkreuz werden die Bewegungen des Spielers mit dem Ball gesteuert.

Paß: B drücken. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

**Schuß:** A drücken. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

**Doppelpaßspiel:** B + den R-Knopf drücken, um den Ball zu einem Mitspieler zu passen. Dann noch mal R drücken für den Rückpaß. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

**Effet:** Mit dem Steuerkreuz **hoch-/runtersteuern** unmittelbar nach dem Schuß, um Pässen, Schüssen und Hebern noch Effet zu verleihen.

**Schnelles Dribbeln:** X drücken. Dadurch vergrößert sich die Geschwindigkeit des Spielers und der Abstand zwischen Ball und Spieler.

## **HALBPROFI-MODUS: ANGRIFF MIT DEM BALL AUF DEM BODEN**

• Mit dem Steuerkreuz werden die Bewegungen des Spielers mit dem Ball gesteuert.

**Paß:** B drücken.

**Schuß:** A drücken. Anmerkung: Der Computer hilft dem Spieler, indem er automatisch die beste Schußart aussucht.

**Doppelpaßspiel:** B + den R-Knopf drücken, um den Ball zu einem Mitspieler zu passen. Dann noch mal R drücken für den Rückpaß.

**Effet:** Mit dem Steuerkreuz **hoch-/runtersteuern** unmittelbar nach dem Schuß, um Pässen, Schüssen und Hebern noch Effet zu verleihen.

## **PROFI-MODUS: BALL IN DER LUFT**

**Kopfball:** X drücken. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

**Tiefer Kopfball:** B drücken. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

**Abgabe und Direktschuß:** A drücken. Dadurch kann der Paßempfänger sofort schießen.

**Fallrückzieher:** Y drücken. Knopf festhalten für mehr Schußkraft.

## **TORWART**

### **Mit Ball**

**Wurf:** B drücken.

**Schuß:** A drücken.

### **Ohne Ball**

**Sprung oder Angriff:** B drücken.

## **ELFMETER, TORSCHUSS ODER ECKSTOSS**

**Heber:** A drücken, um den Ball über Verteidiger zu heben.

**Spieler wechseln:** B drücken.

**Schuß:** X drücken.

### **Einwurf**

**Zwischen Spielern wechseln:** Y drücken, um zwischen Werfer und Empfänger hin- und herzuschalten.

**Wurf:** A drücken.

## WIEDERHOLUNG

Abspielen: B drücken.

Vorspulen: Y drücken + Steuerkreuz rechts.

Zurückspulen: Y drücken + Steuerkreuz links.

Auf den Ball zentrieren: A drücken.

## MANNSCHAFTEN UND LIGEN

Fifa Soccer 96 Super NES hat viele verschiedene nationale Mannschaften, die hier in allen wichtigen Sprachen aufgezählt werden. In der Software erscheinen sie ausschließlich in Englisch, damit wir mehr Platz für die Verbesserungen des Spiels selbst hatten in dieser neuesten Version der beliebtesten Fußballsimulation der Welt.

In EA SPORTS FIFA Soccer 96 sind folgende Nationalmannschaften vertreten: Ägypten, Algerien, Argentinien, Australien, Belgien, Bolivien, Brasilien, Bulgarien, Chile, China, Costa Rica, Dänemark, Deutschland, Elfenbeinküste, England, Finnland, Frankreich, Ghana, Griechenland, Hongkong, Island, Israel, Italien, Japan, Kamerun, Kanada, Kolumbien, Kroatien, Luxemburg, Marokko, Mexiko, Neuseeland, Niederlande, Nigeria, Nordirland, Norwegen, Österreich, Peru, Polen, Portugal, Rep. Irland, Rumänien, Rußland, Sambia, Saudi-Arabien, Schottland, Schweden, Schweiz, Singapur, Spanien, Südafrika, Südkorea, Tschechien, Türkei, Ukraine, Ungarn, Uruguay, USA und Wales.

EA SPORTS FIFA Soccer 96 enthält jetzt 12 Weltklasse-Ligen: Weltliga, England, Amerika, Brasilien, Italien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Niederlande, Malaysia, Schottland und Schweden.

## MEHRSPIELER-RUNDEN EINRICHTEN

Bis zu fünf Freunde können sich zu einer Runde EA SPORTS FIFA Soccer 96 zusammenschließen. Sie brauchen dazu einen Mehrspieler-Adapter und pro Spieler ein Steuergerät.

- Stecken Sie ein Steuergerät in den Anschluß 1, den Mehrspieler-Adapter in Anschluß 2 vorne an Ihrem Super NES.
- Schieben Sie den kleinen, schwarzen Schalter vorne am Mehrspieler-Adapter (Aufschrift Select 2P <-> 3-5P) nach links in die Position "3-5P".
- Spieler 1 benutzt das Steuergerät in Anschluß 1, die Spieler 2 bis 5 die Steuergeräte, die am Mehrspieler-Adapter angeschlossen werden.

**Achtung:** Der Mehrspieler-Adapter ist nicht für die Verwendung mit dem Super NES Super Scope oder der Super-NES-Maus gedacht.

## SPIELEINSTELLUNGEN



Sobald das Spiel beginnt, erscheint der Bildschirm mit den Spieleinstellungen. Wählen Sie hier Spieloptionen und den Spieltyp, den Sie möchten.

- Um eine Option hell zu unterlegen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**.
- Um eine hell unterlegte Option auszuwählen, drücken Sie **B**.

**FREUNDSCHAFTSSPIEL:** Ein einzelnes Spiel zwischen zwei Mannschaften Ihrer Wahl. Dies ist der Standardmodus.

**LIGEN:** Wählen Sie bis zu acht Vereine aus, die gegeneinander um den Ligapokal spielen.

**MEISTERSCHAFTEN:** Wählen Sie bis zu acht Vereine aus, die gegeneinander um die Meisterschaft spielen. Die Mannschaften mit den besten Meisterschaftsergebnissen findet sich in der Playoff-Ausscheidungsrunde wieder, in der die Meisterschaft entschieden wird.

**PLAYOFF-SPIELE:** Wählen Sie bis zu acht Vereine aus, die in den Playoff-Spielen gegeneinander antreten. Sie kommen dann direkt in die Playoff-Spiele, ohne den Umweg über die Meisterschafts-Qualifikationsspiele.

**TRAINING:** Üben Sie alle Bewegungen und Kombinationen. Sie können den Schwierigkeitsgrad des Gegners selbst einstellen.

**OPTIONEN:** Hier kommen Sie ins Menü der Spieloptionen, wo Sie Halbzeitlänge, Spieltyp, Bodenbeschaffenheit usw. aussuchen (siehe das folgende Kapitel über die Spieloptionen).

## SPIELOPTIONEN



Einige Einstellungen lassen sich nur im Spieleinstellungs-Bildschirm vor dem Anpfiff von Freundschaftsspielen, Ligen, Meisterschaften oder Playoff-Spielen ändern. Die Standard-Optionen sind fett gedruckt.

1. Um die Spieloptionen auf dem Bildschirm mit den Spieleinstellungen zu ändern, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch oder runter**, um **OPTIONEN** hell zu unterlegen, und drücken **B**. Der Bildschirm mit den Optionen erscheint.
2. Um eine Option auszuwählen, unterlegen Sie sie hell, indem Sie das Steuerkreuz nach **oben oder unten** bewegen. Um eine Spieloption zu verändern, bewegen Sie das Steuerkreuz nach **oben oder unten**.
3. Um die Spieloptionen zu verlassen, drücken Sie **START**.

## BESCHREIBUNG DER OPTIONEN

**SPRACHE:** ENGLISCH, DEUTSCH, FRANZÖSISCH, SPANISCH, SCHWEDISCH und ITALIENISCH

**FÄHIGKEITEN:** HALBPROFI- oder PROFI-MODUS. Siehe *EINSTUFUNG DER FÄHIGKEITEN*.

**HALBZEITLÄNGE:** 2, 4, 6, 8, 10, 20 oder 45 Minuten. Diese Einstellung können Sie nur auf dem Bildschirm mit den Spieleinstellungen verändern.

**TORWARTE:** COMPUTER oder MANUELL (VON HAND). Bei der Einstellung MANUELL steuern Sie Ihren Torwart selber. Das kann etwas schwierig sein, solange Sie sich mit dem Spiel noch nicht so gut auskennen, also sollten Sie zu Beginn erst einmal die Einstellung COMPUTER verwenden.

**FOULS:** NORMAL, AUS oder KEINE STRAFEN.

**VERLETZUNGEN:** AN oder AUS. (Bei AN können sich Spieler verletzen).

**ABSEITS:** AN oder AUS. Eine Erklärung dieser Regel finden Sie im Kapitel *Abseits*. Das Ein- und Ausschalten funktioniert nur vom Bildschirm mit den Spieleinstellungen aus.

**PASS-PFEILE:** AN oder AUS. Bei AN zeigen Pfeile auf Mannschaftskameraden außerhalb des Bildschirms.

**KRAFTANZEIGE:** AN oder AUS. Ermöglicht Ihnen, die Kraft abzulesen, die in einem Schuß steckt.

**SPIELERNUMMERN:** AN oder AUS. Zeigt die Trikotnummer jedes Spielers an.

**UHR:** FORTLAUFEND oder BALL IM AUS. Bei FORTLAUFEND läuft die Uhr weiter, selbst wenn der Ball im Aus ist. Um aber absichtliches Zeitschinden durch die Spieler zu verhindern, läßt der Schiedsrichter die Zeit nachspielen, die bei Freistößen oder Einwürfen verdrödel wird. Bei BALL IM AUS hält die Uhr an, wenn der Ball im Aus ist. Das Umschalten funktioniert nur vom Bildschirm mit den Spieleinstellungen aus.

**Anmerkung:** Die Uhr läuft erst beim Anstoß an.

**ZEITANZEIGE:** AN (zeigt die verbleibende Zeit) oder AUS (keine Anzeige).

**SOUND:** AN oder AUS.

**BODENTEXTUR:** KARIERT, HORIZONTAL oder VERTIKAL. Zeigt die Grasschnitttrichtung.

**LIGA LÖSCHEN:** JA oder NEIN. Löscht ein gespeichertes Spiel.

**MEISTERSCHAFT LÖSCHEN:** JA oder NEIN. Löscht eine gespeicherte Meisterschaft.

## MANNSCHAFTSAUSWAHL



- Um Ihre Liga auszuwählen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**.
- Um Ihre Mannschaft auszuwählen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**, um den Verein hell zu unterlegen.
- Um durch die Liste der Mannschaften zu blättern, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**.
- Um die gegnerische Mannschaft auszuwählen, drücken Sie **A**.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **B**, um mit den Steuerungseinstellungen weiterzumachen.

## SPIELERAUSWAHL

Auf dem Bildschirm "Spielerauswahl" legen Sie fest, wer welche Mannschaft steuert und ob ein Team von einem einzelnen Spieler oder von mehreren Spielern gesteuert werden soll.

## STEUERUNGSEINSTELLUNGEN

Auf dem Bildschirm mit den Steuerungseinstellungen gehört Steuergerät 1 immer standardmäßig zu Mannschaft 1, was durch das Symbol unter Mannschaft 1 angezeigt wird. Wenn zwei oder mehr Steuergeräte in das Super NES eingesteckt sind, erscheint in der Bildschirmmitte ein Symbol für jedes Steuergerät. Zuerst liegt dabei das Symbol für Steuergerät 2, Gerät 5 liegt ganz unten.

- Bewegen Sie jedes Steuerkreuz nach **links/rechts**, um das dazugehörige Symbol unter einer Mannschaft zu plazieren. Wenn ein Symbol in der Bildschirmmitte bleibt, ist das entsprechende Steuergerät bei Spielbeginn inaktiv. Wenn den Mannschaften keine Steuergeräte zugeordnet werden, übernimmt der Computer die Steuerung beider Teams. Ein Steuergerät kann aber während des Spiels einem anderen Team oder der neutralen Position zugeordnet werden.
- Sobald alle Steuergeräte den Mannschaften fertig zugeordnet oder in der neutralen Position belassen worden sind, drücken Sie **START**, um mit den *Spielvorbereitungen* fortzufahren.

## Ein Spiel BEGINNEN

Drücken Sie **START**, um nach Abschluß aller Änderungen mit dem Spiel zu beginnen.

## SPIELVORBEREITUNGEN



Der Bildschirm mit den Spielvorbereitungen erscheint jedesmal, bevor ein Match beginnt. Hier können Sie unter anderem das Deckungsspiel, die Strategie, Spiel- und Startaufstellung Ihrer Mannschaft festlegen.

- Um Ihre Mannschaft zusammenzustellen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**, um den hell unterlegten Balken durch die Liste der Optionen zu bewegen. Wenn die gewünschte Option erreicht ist, drücken Sie **B**.
- Um direkt auf den Platz zu laufen und mit den Standardvorgaben zu spielen, drücken Sie **START**.

## STEUERGERÄTE

Mit dieser Option können Sie die Steuerungseinstellungen und die Steuerungsmethode ändern, die Sie zuvor eingestellt haben (siehe *Steuerungseinstellungen*). Außerdem können Sie ändern, welche Mannschaft Sie im Spiel steuern.

## DECKUNGSSPIEL

Mit dieser Option stellen Sie ein, inwieweit Ihre Spieler das Spielfeld abdecken.

- Steuerkreuz **hoch/runter**: Unterlegt **ABWEHR**, **MITTELFELD** oder **ANGRIFF** mit einem hellen Balken.
- Steuerkreuz **links/rechts**: Regelt die Länge des Pfeiles auf dem Rasen. Der Mittelfeld-Pfeil kann sich in beide Richtungen erstrecken, sowohl zur Abwehr als auch Richtung Angriff.

Je weiter Ihre Verteidiger nach vorne preschen, um so wahrscheinlicher ist es, daß Sie beim gegnerischen Gegenangriff in Ihrem eigenen Strafraum wehrlos sind.

Wenn Ihre Mittelfeldspieler in der Spielfeldmitte zusammenklumpen, fällt es ihnen schwer, den Anschluß an die Spielzüge der Verteidiger oder Stürmer zu finden. Wenn Sie sie aber zu dünn verteilen, werden sie wahrscheinlich einfach überrannt.

Welchen Bereich Ihre vorderen Spieler abdecken, hängt zum Großteil von der gewählten Spielstrategie ab (siehe *Mannschaftsstrategie*). Wenn Sie *Weite Pässe* spielen, sollten die Stürmer ihr Lager tief in der gegnerischen Hälfte aufschlagen, bei *Verteidigung* aber müssen sie zurückfallen.

- Sobald Sie das Deckungsspiel festgelegt haben, drücken Sie **START**, um zu den *Spielvorbereitungen* zurückzukehren.

## MANNSCHAFTSSTRATEGIE

Mit dieser Option stellen Sie die Spielstrategie ein.

- Steuerkreuz **hoch/runter**: Blättert durch die verfügbaren Strategien. Diagramme auf dem Rasen erläutern jede Möglichkeit.

**KEINE**: Der Computer wählt automatisch eine Strategie für Sie aus und wechselt sie, wenn es nötig ist.

**WEITE PÄSSE**: Die Verteidigung spielt den Ball weit nach vorne, Mittelfeld- und Angriffsspieler stürmen gleichzeitig nach vorn. Diese auch als "Route 1" bezeichnete Strategie ist einfach, direkt und funktioniert am besten, wenn Sie große Stürmer in der Mitte haben, die gute Kopfbälle servieren können. Fußballpuristen hingegen bemängeln bei dieser Strategie oft einen herben Mangel an Finesse, verglichen etwa mit elegantem Paßspiel.

**TOTALE ABWEHR**: Die Spieler halten sich hinter dem Ball, um die Gegner durch reine zahlenmäßige Übermacht abzurängen. Wählen Sie diese Strategie, wenn sich abzeichnet, daß man mit aller Macht auf Sie einstürmen wird, oder in der Schlußphase eines Spiels, wenn Sie einen knappen Vorsprung halten müssen.

**ANGRIFF**: Eine offene Strategie, die es auf eine größtmögliche Torausbeute anlegt. Die Verteidiger drängen vorwärts, und das Mittelfeld unterstützt die Stürmer.

**ABWEHR**: Eine geschlossene Strategie, die das Mittelfeld kompakt in der eigenen Spielfeldhälfte hält, um eine zusätzliche Abwehrkette zu bilden.

**TOTALER ANGRIFF**: Alles rennt nach vorn in die gegnerische Hälfte, ohne Rücksicht auf die Abwehr von Gegentreffern. Wenden Sie diese Strategie an, wenn die Zeit knapp wird und eine Niederlage sonst unvermeidlich wäre.

- Um eine Strategie auszuwählen, unterlegen Sie sie hell und drücken **START**. Sie kehren dann zu den *Spielvorbereitungen* zurück.

## MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Hier legen Sie die Positionen Ihrer Spieler auf dem Rasen fest. Die gelben X-Markierungen stehen für Spielerpositionen. Beachten Sie, daß unterschiedliche Mannschaften auch unterschiedliche Standard-Aufstellungen haben.

- Steuerkreuz **hoch/runter** blättert durch die verfügbaren Aufstellungen. Diagramme auf dem Spielfeld veranschaulichen jede Aufstellungsvariante.

3-5-2: Das gut bemannte Mittelfeld fängt den Ball ab, bevor die Drei-Mann-Verteidigung in Gefahr kommt, und reicht ihn an den Sturm weiter.

4-4-2: Eine ausgewogene, wenn auch recht konventionelle Formation, bei der Mittelfeld und Abwehr gleichermaßen solide sind. Allerdings ist eine gute Kooperation zwischen den beiden Sturmspitzen nötig, um reichlich Tore zu ernten.

**Libero:** Ein spezieller Spieler übernimmt eine Rolle als freier Verteidiger. Er stellt die letzte Verteidigungslinie dar, wenn die Abwehrspieler schon geschlagen worden sind, kann aber genauso gut ins Mittelfeld vordringen und den Ball nach vorn bringen.

4-2-4: Obwohl dieses System das Mittelfeld schwächt, sollten doch die vier Stürmer ausreichen, um eine unvorsichtige gegnerische Abwehr zu überrumpeln. Besonders wirksam zusammen mit einer aggressiven Angriffsstrategie.

4-3-3: Eine weitere gut ausbalancierte Formation, die gegenüber der 4-4-2-Aufstellung einen besseren Angriff aufweist, natürlich auf Kosten des Mittelfeldes.

- Um eine Aufstellung auszusuchen, unterlegen Sie sie hell und drücken **START**. Daraufhin erscheinen entweder wieder die *Spielvorbereitungen* oder der *Pause-Bildschirm*.

## STARTAUFSTELLUNG



Name	Geschickl.
0 M C.Dunga	93
10 M P.Rai	93
5 M M.Silva	93
16 M H.Leonardo	96
7 F J.Bebeto	99
11 F F.Romario	99
6 D J.Branco	96

A-Tauschen B-Deckungsspieler

Mit dieser Option können Sie Ihre Aufstellung korrigieren. Die einzelnen Spielerpositionen sind mit einzelnen Buchstaben dargestellt: S=Stürmer, T=Torwart, A=Abwehrspieler (Verteidiger), M= Mittelfeldspieler. Beachten Sie, daß ein Torwart nur gegen einen anderen Torwart ausgewechselt werden kann.

1. Steuerkreuz **hoch/runter** bewegt den hellen Balken durch die Liste der Spieler. Wenn der Spieler, den Sie vom Platz nehmen wollen, markiert ist, drücken Sie **A**, um ihn auszuwählen.
2. Bewegen Sie das Steuerkreuz wieder **hoch/runter**, um den Spieler auszusuchen, den Sie statt dessen ins Spiel schicken wollen. Mit Steuerkreuz **links/rechts** überprüfen Sie seine Fähigkeiten (siehe *Einstufung der Fähigkeiten*). Wenn Sie einen Auswechselspieler gewählt haben, drücken Sie **A**. Die Meldung **AUSGETAUSCHT** erscheint als Bestätigung.

- Um eine Einwechslung abzubrechen und einen anderen Spieler auszuwählen, drücken Sie **B**.
- Um den Einwechslungsbildschirm zu verlassen, drücken Sie einfach **START**.

**Ein Tip von EA:** Wenn einer Ihrer Spieler wegen eines flagranten Fouls vom Platz gestellt wird, nutzen Sie die Möglichkeit des Auswechslens, um die verbliebenen Spieler so umzustaffeln, daß die dadurch entstandene Lücke in der Aufstellung möglichst gut geschlossen wird.

## OPTIONEN

Hiermit können Sie die Spieloptionen zu ändern, die Sie zuvor eingestellt hatten (siehe *Spieloptionen*).

## AUF DEM SPIELFELD

Wenn Sie mit Ihrer Mannschaftsaufstellung zufrieden sind, drücken Sie **START**.

### Der Anstoß

- Um das Spiel mit einem Anstoß in Gang zu bringen, oder um es nach einem Tor oder der Halbzeitpause neu zu starten, drücken Sie **A** oder **B**. Mit dem Steuerkreuz steuern Sie den Schuß in eine beliebige Richtung.

**Ein Tip von EA:** Abwehrspieler dürfen bis zum erfolgten Anstoß nicht in dem Mittelkreis.

## DIE STEUERUNG DER SPIELER

Sie kontrollieren jeweils die Spielfigur auf dem Rasen, die mit einem Kreis in Ihrer Farbe markiert ist:

Spieler Nummer	Farbe
Spieler 1	Gelb
Spieler 2	Rot
Spieler 3	Blau
Spieler 4	Violett
Spieler 5	Schwarz

Wenn die gesteuerte Spielerfigur nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, erscheint ein Pfeil, der in ihre Richtung zeigt. Bewegen Sie das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, um die Spielfigur wieder auf den Bildschirm zu bekommen.

- Um zwischen den Spielern zu wechseln, drücken Sie **B**. Der Kreis bewegt sich dann zu dem Spieler, der dem Ball am nächsten ist.
- Um die Bewegungen eines ausgewählten Spielers zu steuern, drücken Sie das Steuerkreuz in die Richtung, in die der Spieler laufen soll.

Unter *Die Steuerung im Überblick* finden Sie weitere Informationen darüber, wie man die Spielfiguren steuert.

## DIE KRAFTANZEIGE



Es ist wichtig, abschätzen und steuern zu können, wieviel Kraft zur Bewegung des Balles eingesetzt wird. Je mehr Kraft zum Beispiel bei einem Schuß aufs Tor eingesetzt wird, desto ungenauer der Schuß. Um abzulesen, wieviel Kraft Sie bei Hebern, Schüssen, Pässen, Einwürfen oder Eckstößen einsetzen, werfen Sie einen Blick auf die Kraftanzeige. Auch der Torwart kann an der Kraftanzeige ablesen, wie hart er den Ball schießt.

Die Kraftanzeige erscheint, wenn ein ausgewählter Spieler den Ball tritt oder wirft, nicht aber bei einem computergesteuerten Spieler.

- Um mehr Kraftreserven aufzubauen, wenn einer Ihrer Spieler im Ballbesitz ist, drücken Sie **A** und halten Sie die Taste fest. Die Kraftanzeige füllt sich langsam auf, vom Mittelpunkt des Kreises aus, der Ihren Spieler markiert. Wenn sie diesen Kreis völlig ausfüllt, ist Ihr Spieler bereit für seinen kraftvollsten Schuß.

## LIGASPIELE



- Um Ihre eigene Liga zu eröffnen, wählen Sie LIGA aus den Spieleinstellungen.

Stellen Sie Ihre eigene Liga aus bis zu acht Mannschaften zusammen, die Sie aus einer der verfügbaren Nationalligen auswählen können. Jede Liga-Mannschaft spielt zweimal gegen jedes andere Team, um zu entscheiden, wer Meister wird. Diese Meisterschaft wird nach Punkten entschieden: Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden einen. Für Niederlagen gibt es nichts. Die Mannschaft mit den meisten Punkten wird am Ende Meister.

**Liga-Mannschaften auswählen:**

1. Auf dem Bildschirm mit der Mannschaftsauswahl blättern Sie mit Steuerkreuz **hoch/runter** durch die Liste der internationalen Ligen. Jede Liga wird durch die Nationalflagge in Landesform dargestellt.

- Wenn die gewünschte Liga erscheint, drücken Sie **B**.
2. Mit Steuerkreuz **hoch/runter** blättern Sie durch die Mannschaften.
    - Der Bericht über jede Mannschaft erscheint links auf dem Bildschirm.
    - Wenn die gewünschte Mannschaft erscheint, drücken Sie **A**, um sie in Ihre Liga aufzunehmen.
    - Um eine Mannschaft zu löschen, drücken Sie **B**.
    - Um weitere Mannschaften aufzunehmen, drücken Sie weiter **A**.
  3. Wenn Sie alle gewünschten Mannschaften ausgesucht haben, drücken Sie **START**, um zur Ligatabelle zu kommen (siehe *Ligatabelle* unten). Drücken Sie noch mal **START**, um mit der Spielerauswahl fortzufahren.
  4. Nach der Spielerauswahl drücken Sie **START**, um zu den Spielvorbereitungen zu gelangen. Die Ligatabelle erscheint vor jedem Ligaspiel. Ihre Mannschaften tragen die Nummern 1 bis 8. Wenn Sie weniger als acht Teams auswählen, füllt das Programm die verbleibenden Positionen mit zufällig ausgewählten Vereinen auf. Diese Vereine sind dann nicht numeriert. Sie können aber nur Mannschaften mit Nummer übernehmen.

## LIGATABELLE

Die Ligatabelle erscheint vor dem ersten Ligamatch sowie zwischen den Spielen. Sie zeigt die momentane Anzahl von gewonnenen, verlorenen und unentschiedenen Spielen sowie den Gesamtpunktestand. Die beiden hell unterlegten Mannschaften treffen als nächste aufeinander.

## MEISTERSCHAFTSSPIELE

### Weltmeisterschaft

Die Weltmeisterschaft beginnt mit 24 Mannschaften in sechs gleichstarken Regionalgruppen. Jede Mannschaft spielt einmal gegen jede andere in ihrer Gruppe. Die beiden besten Teams jeder Gruppe kommen weiter in die Playoff-Runden.

### Lokale Meisterschaft

Die Mannschaften, die Sie für eine Lokalmeisterschaft auswählen, tragen die Nummern 1 bis 8. Wenn Sie weniger als acht Teams auswählen, füllt das Programm die verbleibenden Positionen mit zufällig ausgewählten Vereinen auf. Diese Vereine sind dann nicht numeriert. Sie können aber nur Mannschaften mit Nummer übernehmen.

## MANNSCHAFTSAUSWAHL FÜR DIE MEISTERSCHAFT

Die Mannschaftsauswahl bei der Meisterschaft funktioniert genau wie bei den Ligaspielen (siehe *Liga-Mannschaften*).

**Anmerkung:** Alle Spiele von allen ausgesuchten Mannschaften müssen ganz durchgespielt werden.

- Wenn Sie alle gewünschten Mannschaften ausgesucht haben, drücken Sie **START**, um zur Meisterschaftstabelle zu kommen. Drücken Sie noch mal **START**, um mit der Spielerauswahl fortzufahren.
- Nach der Spielerauswahl drücken Sie **START**, um zu den Spielvorbereitungen zu gelangen.

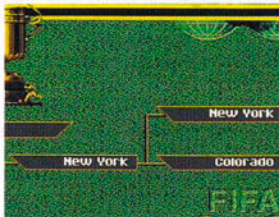
## PLAYOFF-SPIELE

Die Playoffs sind die Ausscheidungsphase einer Meisterschaft. Eine einzige Niederlage genügt, um auszuschneiden. Im Meisterschaftsmodus kommen Sie erst gegen Ende der Spiele zu den Playoffs. Im Playoff-Modus aber überspringen Sie die ersten Meisterschaftsrunden und beginnen direkt mit den Playoff-Spielen.

### Playoff-Mannschaftsauswahl

Die Mannschaftsauswahl bei den Playoffs funktioniert genau wie bei den Ligaspielen (siehe *Liga-Mannschaften*).

## PLAYOFF-ÜBERSICHT



Wenn Sie Ihre Playoff-Mannschaften ausgewählt oder sich durch eine Meisterschaft bis zur Playoffrunde durchgespielt haben, erscheint die Playoff-Übersicht. Die Playoff-Runden sind in vier Runden aufgeteilt; Vereine, die einer Runde gewinnen, kommen weiter in die nächste. Ihre Mannschaften werden nach dem Zufallsprinzip auf die Paarungen der ersten Playoff-Runde verteilt. Wenn Sie nur die Playoffs spielen, sind Ihre Teams von 1 bis 8 durchnummeriert. Wenn Sie die Playoff-Runde am Ende einer Meisterschaft spielen, werden die Zahlen aus der Meisterschaftstabelle übernommen.

- Um die gesamte Playoff-Übersicht zu sehen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**. Die beiden Mannschaften aus der ersten Paarung sind hell unterlegt.
- Um die Playoff-Übersicht zu verlassen und zur Spielerauswahl weiterzugehen, drücken Sie **START**.

## TRAINING

Üben Sie verschiedene Bewegungsabläufe mit unterschiedlich starken Gegnern. Die folgenden Trainingseinheiten stehen zur Verfügung: Eckstöße, Strafstöße, Torschüsse, Einwürfe, Pässe, Direktschüsse und Elfmeterschießen.

### Der Schwierigkeitsgrad

- Steuerkreuz **hoch/runter**, um *Schwierigkeitsgrad* auszuwählen.
- Steuerkreuz **hoch/runter**, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Die Einstellungen sind **MINIMUM**, **DURCHSCHNITT** und **VOLL**.

### Trainingseinheiten

Um eine bestimmte Trainingseinheit auszuwählen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**. Wenn Sie Ihre Trainingseinheit ausgewählt haben, drücken Sie **B**, und es geht bei der Mannschaftsauswahl weiter.

## SPIELSTAND LADEN

Sie können eine Liga, eine Playoff-Runde oder Meisterschaft abspeichern und später da weiterspielen, wo Sie aufgehört haben.

## EINSTUFUNG DER FÄHIGKEITEN EINSTUFUNG DER MANNSCHAFTS FÄHIGKEITEN



Die Einstufung der Mannschfts-Fähigkeiten erscheint auf dem Bildschirm mit der Mannschftsauswahl, und jede Fertigkeit entspricht einem goldenen Balken. Je länger der Balken in einer bestimmten Kategorie ist, desto besser beherrscht die Mannschft diesen Spielaspekt. Die sechs Fertigkeiten, die bewertet werden, sind Schießen, Laufen, Paßspiel, Tackling, Torhüten und Stürmen. Außerdem gibt es noch eine Gesamtwertung.

## EINSTUFUNG DER SPIELER-FÄHIGKEITEN



Die Fertigkeiten eines Spielers werden auf dem Bildschirm der Mannschftsaufstellung und der Auswechslungen in 14 Kategorien auf einer Skala von 0 bis 99 bewertet (siehe *Mannschftsaufstellung*). Die bewerteten Fertigkeiten sind Geschicklichkeit, Tempo, Reaktion, Ballkontrolle, Schußkraft, Schußgenauigkeit, Beweglichkeit, Fallrückzieher, Kopfbälle, Fitness, Paßspiel, Aggressivität, Beschleunigung und Aufmerksamkeit.

## EINE SPIELPAUSE EINLEGEN

• Um irgendwann während des Spiel eine Pause einzulegen, drücken Sie einfach **START**. Wenn das Spiel angehalten ist, erscheint der *Pause*-Bildschirm. Sie können dann eine Wiederholung betrachten, die Steuerungseinstellungen und Optionen, das Deckungsspiel, die Mannschftsstrategie oder -aufstellung ändern, Einwechslungen veranlassen, sich die

Spielstatistiken, die Punktetabelle oder die Foul-Übersicht anschauen oder das Spiel beenden. Eine Erklärung dieser Optionen finden Sie unter *Spielvorbereitungen*.

## PAUSENBILDSCHIRM

Der Pausenbildschirm ähnelt dem Bildschirm mit den Spielvorbereitungen, und Sie können viele der gleichen Optionen auch hier ändern.

- Um eine Option auf dem Pausenbildschirm auszuwählen, bewegen Sie das Steuerkreuz **hoch/runter**, bis die helle Markierung neben der gewünschten Option auftaucht, und drücken **A**.
- Um aus diesem Bildschirm auf den Rasen zurückzukehren, benutzen Sie die Option *Spiel wiederaufnehmen* (die nachfolgend beschrieben wird) oder drücken **START**.

## SPIEL WIEDERAUFNEHMEN

*Spiel wiederaufnehmen* bringt Sie nach der Pause zu dem Punkt im Spiel zurück, an dem Sie es unterbrochen haben. Änderungen an der Spielkonfiguration, die Sie während der Pause vorgenommen haben, treten dann in Kraft.

- Sie können auch zum Spiel zurückkehren, indem Sie einfach **START DRÜCKEN**.

## WIEDERHOLUNG

Mit der Wiederholfunktion können Sie sich die letzten 10 Sekunden des Spiels auf verschiedene Arten und mit verschiedenen Geschwindigkeiten noch einmal ansehen. Sobald Sie *Wiederholung* auswählen, erscheint ein Steuerungssymbol auf dem Bildschirm. Mit dem Steuerkreuz steuern Sie die Wiederholfunktion wie folgt:

- Um vor- oder zurückzuspulen, drücken Sie **Y** und halten Sie die Taste fest, während sie das Steuerkreuz nach **links/rechts** bewegen.
- Um die Wiederholung mit normalem Tempo ablaufen zu lassen, drücken Sie **B**. Die Action läuft ab, bis Sie erneut **B** drücken oder die Wiederholung ganz durchgelaufen ist.
- Um die Kamera auf den Ball zu zentrieren, drücken Sie **A**.

## STEUERGERÄTE

Siehe *Einstellung der Steuergeräte*.

## DECKUNGSSPIEL

Siehe *Deckungsspiel*.

## MANNSCHAFTSSTRATEGIE

Siehe *Mannschaftsstrategie*.

## MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Siehe *Mannschaftsaufstellung*.

## AUSWECHSELSPIELER

Siehe *Startaufstellung*.

## OPTIONEN

Siehe *Spieloptionen*.

**Anmerkung:** Die Halbzeitlänge und die Uhr können nicht mehr verändert werden, nachdem das Spiel einmal gestartet wurde.

## SPIELSTATISTIKEN

Die Spielstatistiken listen eine Zusammenfassung der folgenden Werte für beide Mannschaften auf: Punkte, gehaltene Torschüsse, Schüsse aufs Tor, Eckstöße, Spielminuten im Angriff, im Mittelfeld und in der Verteidigung sowie Fouls.

## TREFFER-ZUSAMMENFASSUNG

Die Treffer-Zusammenfassung listet die Spieler auf, die Tore geschossen haben, für welche Mannschaft und wann das Tor gefallen ist.

## ÜBERSICHT DER FOULS

Die Übersicht der Fouls zeigt alle Spieler, denen ihr schlechtes Benehmen eine gelbe oder rote Karte eingebracht hat, zu welcher Mannschaft sie gehören und wann sie das Foul begangen haben.

## ENDE

Beendet das derzeitige Spiel.

## BALL IM AUS

Der Ball ist im Aus, wenn er eine Seiten- oder Tor-Auslinie vollständig überquert hat. Der Schiedsrichter zeigt das durch Pfeifen an. Es gibt dann drei Arten, wie der Ball ins Spiel zurückkommen kann:

**Torabstoß:** Wenn ein Angreifer über das Tor hinausschießt, ohne daß ein Verteidiger das Leder noch berührt, erfolgt ein Abstoß vom Tor. Der Ball wird automatisch auf eine Torraumcke gelegt (je nachdem, auf welcher Seite der Ball das Spielfeld verlassen hat), und der Torwart muß ihn ins Spielfeld schießen.

- Um den Torwart den Ball schießen zu lassen, ohne genau zu zielen, drücken Sie einfach **A** oder **B**.
- Um den Schuß zu zielen, drücken Sie **Y**, um ein Zielviereck zu öffnen. Bewegen Sie es mit dem Steuerkreuz dorthin, wo der Ball landen soll, und drücken Sie **A** oder **B** zum Schießen.

**Anmerkung:** Bei einem Torabstoß muß der Ball zumindest bis an die Grenze des Strafraums geschossen werden. Keine anderen Spieler dürfen in den Strafraum, bevor der Ball ihn verlassen hat.

**Eckstöße:** Der letzte Spieler, der den Ball berührt hat, bevor der über die Torauslinie ging, gehörte zur verteidigenden Mannschaft (inklusive Torwart). Ein Eckstoß wird aus dem Viertelkreis um die Eckfahne ausgeführt (je nachdem, auf welcher Seite der Ball das Spielfeld verlassen hat). Der Spieler, der den Eckstoß ausführt, wird automatisch festgelegt.

- Drücken Sie das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um die rote Zielmarkierung da zu platzieren, wo der Ball landen soll, und drücken Sie **A** oder **B**, um den Ball in den Strafraum zu schießen.

**Einwürfe:** Wird durch einen automatisch ausgewählten Spieler von der Stelle der Seitenauslinie ausgeführt, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat. Den Einwurf führt immer die Mannschaft aus, die den Ball zuletzt nicht berührt hat.

- Drücken Sie das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um das Zielviereck da zu platzieren, wo der Ball landen soll, und drücken Sie **A** oder **B**, um den Ball einzuwerfen.

**Ball beim Torwart:** Wenn ein Angriff zusammenbricht und der Ball sicher in den Armen des Torwarts gelandet ist, geht die Steuerung des Torhüters automatisch auf den Spieler über, der diese Mannschaft kontrolliert, selbst wenn ansonsten die Computersteuerung eingeschaltet ist. Der Spieler muß den Ball dann wieder ins Spiel bringen, entweder durch Werfen oder durch Schießen, je nach der Entfernung zum nächsten Mitspieler.

- Zum Werfen oder Schießen **B** drücken. Mit dem Steuerkreuz können Sie den Wurf oder Schuß zu einem Verteidiger in der Nähe lenken.

- Um den Schuß oder Wurf zu zielen, drücken Sie **Y**, um ein Zielviereck zu öffnen. Bewegen Sie es mit dem Steuerkreuz dorthin, wo der Ball landen soll, und drücken Sie **B**.

## REGELVERSTÖSSE

### ABSEITS

Die Abseitsregel wurde erfunden, um zu verhindern, daß die Angreifer rings ums gegnerische Tor kleben in der Hoffnung, den Ball zu ergattern, während die gegnerischen Verteidiger woanders beschäftigt sind. Sie besagt, daß sich zwischen einem Angreifer und dem gegnerischen Tor mindestens ein Verteidiger befinden muß, wenn diesem Angreifer in der gegnerischen Hälfte der Ball zugespielt wird. Das trifft nur zu, wenn der Spieler in einer Angriffsposition ist. Er kann keinesfalls in der eigenen Hälfte im Abseits stehen, ebensowenig direkt nach einem Einwurf oder Eckstoß.

Wenn ein Spieler im Abseits steht, gibt der Schiedsrichter einen Freistoß, und das Abseitssymbol erscheint, zusammen mit dem Namen des betreffenden Spielers. Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der der Spieler im Abseits erwischt wurde.

Wenn Sie diese Option ausschalten, läuft das Spiel flüssiger ab, mit weniger Freistößen und mehr Torchancen.

**Anmerkung:** Wenn die Abseits-Regel eingeschaltet ist, gibt der Schiedsrichter Freistöße für jedes Abseits, selbst wenn die Foul-Option ausgeschaltet ist.

### FREISTÖSSE

Freistöße werden für Fouls und technische Regelverstöße gegeben. Dazu gehören unnötig brutale oder verspätete Angriffe, Wegremeln und Abseits (siehe *Abseits*).

Bei einem Freistoß wird der Ball genau dort plziert, wo der Regelverstoß stattgefunden hat; keine Chance, ein paar Meter zu gewinnen, indem man mit dem Ball etwas nach vorne kriecht. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, wird vom Programm automatisch ausgewählt: Wer von den nicht-computergesteuerten Spielern dem Ort des Regelverstoßes am nächsten ist, wenn die Pfeife ertönt, führt den Freistoß aus.

- Drücken Sie das Steuerkreuz in die Richtung, die der Ball nehmen soll. Mit **X** schicken Sie den Ball zu einem Spieler in der Nähe. Falls Sie in Reichweite sind, drücken Sie **A**, um direkt einen Schuß aufs Tor zu versuchen.

**Anmerkung:** Gegnerische Spieler müssen 10 Meter Abstand vom Ball halten, bis der Freistoß ausgeführt ist.

### ELFMETER

Ein Elfmeter wird gegeben, wenn ein freistoßwürdiger Regelverstoß im Strafraum geschieht. So führt etwa ein Foul eines Verteidigers im eigenen Strafraum zu einem Elfmeter.

#### Einen Elfmeter halten

Der Ball wird automatisch auf den Elfmeterpunkt gelegt. Nur der Elfmeterschütze und der Torwart dürfen in die Nähe. Andere Feldspieler müssen sich fernhalten, bis der Elfmeter geschossen ist. Der Torwart hechtet nicht automatisch nach dem Leder, Sie übernehmen auf jeden Fall die manuelle Kontrolle.

- Um nach dem Ball zu hechten, während dieser gerade abgeschossen wird, bewegen Sie das Steuerkreuz **links/rechts** und drücken Sie **B**.

#### Einen Elfmeter schießen

- Der Computer legt automatisch einen Elfmeterschützen fest. Der betreffende Spieler steht am Elfmeterpunkt bereit. Drücken Sie **B**, um einen anderen Spieler auszusuchen.

- Zum Schießen drücken Sie **A**. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um den Ball in der Luft zu steuern. Wenn mehr als ein Spieler pro Team unter menschlicher Steuerung steht, führt der gefoulte Spieler selbst den Elfmeter aus.

## Strafen

Wenn der Schiedsrichter ein Foul für besonders böse hält, wird er dem betreffenden Spieler wahrscheinlich die Gelbe Karte zeigen. Das Spiel ist unterbrochen, während der Schiedsrichter den Namen des Übeltäters notiert.

Wiederholungstäter bekommen üblicherweise die Rote Karte zu sehen. Das Spiel ist ebenfalls unterbrochen, während der betreffende Spieler vom Platz gestellt wird. Ein Spieler mit Platzverweis kann nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Das heißt, nach dem ersten Platzverweis tritt eine Mannschaft mit nur 10 Spielern an; es ist sogar möglich, daß schließlich nur noch sieben Spieler auf dem Rasen sind.

## PUNKTE

Um in *FIFA Soccer 96* Punkte zu machen, brauchen Sie nur den Ball ins gegnerische Netz zu spielen, so daß er die unsichtbare senkrechte Fläche zwischen den beiden Torpfosten, der Torauslinie und dem Querpfeiler des Tors durchdringt. Der Ball braucht das Netz nicht zu berühren, damit das Tor gezählt wird, aber er muß mit seinem ganzen Umfang die Torlinie überqueren. Wenn sich die Aufregung über das geschossene Tor dann wieder gelegt hat, wird der Ball zum Mittelkreis gebracht für den nächsten Anstoß.

## Halbzeit

Wenn der Schiedsrichter das Ende der ersten Halbzeit anzeigt, gehen beide Mannschaften vom Platz, und der Halbzeitbericht erscheint. Er enthält wichtige Informationen über den Spielverlauf in der ersten Spielhälfte: Tore, Torschüsse und gehaltene Torschüsse.

- Um zum Bildschirm mit den Spieloptionen zurückzukehren, drücken Sie **START**

## SPIELENDEN / SCHLUSSBERICHT

Beim Abpfiff des Spiels erscheint der Schlußbericht. Er enthält dieselben Informationen wie der Halbzeitbericht: Tore, Torschüsse und gehaltene Torschüsse.

© 1995 Electronic Arts

Sofern nichts anderes vermerkt wurde, ist alle Software und Dokumentation © 1995 Electronic Arts. Alle Rechte des Verlegers und Copyright-Inhabers bleiben vorbehalten. Das vorliegende Handbuch und das Programm dürfen weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, gemietet, ausgeliehen oder in irgendeiner Weise weitergegeben werden. Beides darf nicht in andere Sprachen bersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Ltd eingeholt.

## DAS TEAM

*Ausführender Produzent: Bruce McMillan*  
*Produzent: Steven Rechtschaffner*  
*Produktionsassistent: Kevin Loh*  
*Technische Leitung: Erik Kiss*  
*Künstlerische Leitung: David Adams*  
*Musik und SFX: Robert Bailey*  
*Entwicklungskoordination: Ted Sylka*  
*Leitung der Qualitätssicherung: Ernie Stewart*  
*Qualitätssicherung: Gary Patino, Cliff Ramsey und James Brown.*  
*Kreativdirektor: Joe Bonar*  
*Produktionsassistent: Terry Hayes*  
*Grafikmanager: Anthony 'Bliz' Rosbottom*  
*Grafik: Kevin McMahon, Mathew Cooling*  
*Musikmanager: Tim May*  
*Musiker: Andrew Barnabas, Andy Brock*

*Programmierer: Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman und Carl Muller.*  
*Produktmanager: Chip Lange, Neil Thewarapperuma*  
*Dokumentation: Neil Cook, Jason Armatta, Jamie Poolos*  
*Layout der Dokumentation: Tracey Innes*  
*Qualitätssicherung: Chris Baena, Ulrich Israel, Matt Eyre*  
*SGI-Unterstützung: John Rix, Craig Hui*  
*Koordination der Qualitätssicherung: Jon Bruce*  
*FIFA-KI: Brian Plank*  
*Front-End-Grafik: Suzan Germic*  
*Produktionsassistent: Louise Read*  
*Front-End-Programmierung: David Hards*  
*Animation: David Demorest*  
*Deutsche Fassung: Rolf D. Busch*

## EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

## RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie das Original-Produkt an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über DM 37,50 und vermerken Sie Ihren Namen und Ihre Anschrift. Dieses Angebot gilt nur, solange das Produkt vorrätig ist.

Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh

*FIFA Soccer 96 ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.*

*Software und Dokumentation © 1996 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.*  
*Dieses Spiel ist von Sega lizenziert zum Spielen auf dem SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.*  
*SEGA und MEGA DRIVE sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.*

## **AVISO A LOS PASEADORES DE TELEVISIONES DE PROYECCIÓN:**

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daños permanentes en el tubo de imagen de su monitor o televisión. Evite el uso repetitivo o prolongado de videojuegos en televisores con pantallas grandes.

### **ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE VIDEO JUEGOS O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

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

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

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

### **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

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

# ÍNDICE

COMIENZO DEL JUEGO .....	61
RESUMEN DE CONTROLES .....	61
EQUIPOS Y LIGAS .....	63
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO .....	63
OPCIONES DEL JUEGO .....	64
SELECCIONAR EQUIPOS .....	65
SELECCIÓN DEL JUGADOR .....	66
PANTALLA PREVIA AL JUEGO .....	66
EN EL CAMPO .....	69
JUEGOS DE LIGA .....	70
PARTIDOS DE TORNEO .....	71
ELIMINATORIAS .....	71
PRACTICA .....	72
RESTAURAR .....	72
NIVELES DE HABILIDAD .....	73
DETENER EL JUEGO .....	73
PANTALLA DE PAUSA .....	74
BALÓN FUERA DE JUEGO .....	75
INFRACCIONES .....	76
FIN DEL JUEGO/INFORME FINAL .....	77
EQUIPO DE PRODUCCIÓN.....	77

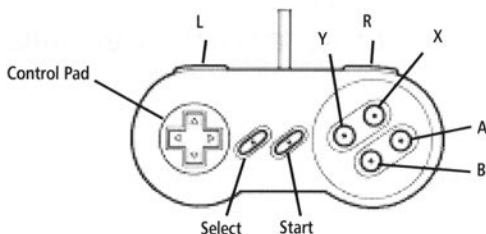
## COMIENZO DEL JUEGO

1. Sitúe el interruptor de encendido de su Super Nintendo Entertainment System™ en la posición OFF (apagado).

**ATENCIÓN:** no trate nunca de insertar o retirar un cartucho de juego cuando este interruptor esté en la posición ON (encendido).

2. Asegúrese de tener conectado un Controlador en el zócalo de controlador 1 de la Super NES™. Si va a jugar contra otra persona, enchufe el otro Controlador en el zócalo de controlador 2.
3. Inserte el cartucho del juego en la ranura de la Super NES. Presione con firmeza para situar el cartucho en su posición correcta.
4. Sitúe el interruptor de encendido en la posición ON (encendido). Aparecerá el logotipo de EA SPORTS™. Si no lo ve, empiece de nuevo en el paso 1.

## RESUMEN DE CONTROLES



### SAQUE INICIAL

Saque: A, B, X o Y

### SIN EL BALÓN

**Placaje:** pulse Y (en el modo profesional, en cualquier momento. En el modo semiprofesional, sólo estando a la distancia adecuada).

**Cambio de jugador:** pulse B para cambiar al jugador más próximo al balón.

**Empujar:** pulse A para empujar al oponente.

**Acelerar:** pulse X.

**Efectos sonoros de celebración:** pulse Y, B o A para escuchar distintos efectos de sonido.

### MODO PROFESIONAL: ATAQUE CON EL BALÓN EN TIERRA

- Utilice las flechas del pad de control para controlar la dirección del jugador que lleve el balón.

**Pase:** pulse B. Manténgalo pulsado para obtener más potencia.

**Lanzamiento:** pulse A. Manténgalo para obtener más potencia

**Uno-dos:** pulse **B** + el botón **R** para pasar a un compañero de equipo. Después pulse el botón **R** para un pase de vuelta. Manténgalo pulsado para obtener más potencia.

**Toque posterior:** pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** inmediatamente después de un lanzamiento para producir efectos de toque posterior en los pases, los globos y los lanzamientos.

**Regateo rápido:** pulse **X**. Con ello aumentará la velocidad del jugador y la distancia entre el jugador y el balón.

## **MODO SEMIPROFESIONAL: ATAQUE CON EL BALÓN EN TIERRA**

• Utilice las flechas del pad de control para controlar la dirección del jugador que lleve el balón.

**Pase:** pulse **B**.

**Lanzamiento:** pulse **A**. **Nota:** el ordenador ayuda al jugador seleccionando automáticamente el mejor tipo de lanzamiento.

**Uno-dos:** pulse **B** + botón **R** para pasar a un compañero de equipo. Después pulse el botón **R** para un pase de vuelta.

**Toque posterior:** pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** inmediatamente después de un lanzamiento para efectos de toque posterior en pases, globos y lanzamientos.

## **MODO PROFESIONAL: BALÓN EN EL AIRE**

**Cabezazo:** pulse **X**. Manténgalo pulsado para obtener más potencia.

**Salto de cabeza:** pulse **B**. Manténgalo pulsado para obtener más potencia.

**Pase directo:** pulse **A**. Ello permite al receptor del pase lanzar inmediatamente.

**Chilena:** pulse **Y**. Manténgalo pulsado para obtener más potencia.

## **PORTERO**

### **Con el balón**

**Lanzar:** pulse **B**

**Sacar:** pulse **A**

### **Sin el balón**

**Lanzarse a por el balón o placar:** pulse **B**

## **PENALTI, SAQUE DE PUERTA O CORNER**

**Elevar en el aire:** pulse **A** para elevar en el aire el balón sobre los defensores.

**Cambio de jugador:** pulse **B**

**Lanzamiento:** pulse **X**

### **Saque de banda**

**Alternar jugador:** pulse **Y** para alternar entre lanzador y receptor.

**Lanzar:** pulse **A**

## **REPETICIÓN INSTANTÁNEA**

**Jugar:** pulse **B**

**Avance rápido:** pulse **Y** + pad de control **derecha**

**Rebobinado rápido:** pulse **Y** + pad de control **izquierda**

**Centrar en el balón:** pulse **A**

## EQUIPOS Y LIGAS

FIFA Soccer 96 Super NES incluye docenas de equipos nacionales, los cuales aparecen listados en los principales idiomas. En el software, estos equipos sólo están en inglés, dejándonos el espacio suficiente para todas las nuevas mejoras que se incluyen en esta última versión de la simulación de fútbol favorita en el mundo.

Los equipos nacionales de EA SPORTS FIFA Soccer 96 son: Alemania, Argelia, Arabia Saudí, Argentina, Australia, Austria, Bélgica, Bolivia, Brasil, Bulgaria, Camerún, Canadá, Chile, China, Colombia, Corea del Sur, Costa de Marfil, Costa Rica, Croacia, Dinamarca, EEUU, Egipto, Escocia, España, Finlandia, Francia, Gales, Ghana, Grecia, Holanda, Hong Kong, Hungría, Inglaterra, Irlanda del Norte, Islandia, Israel, Italia, Japón, Luxemburgo, Marruecos, México, Nigeria, Noruega, Nueva Zelanda, Perú, Polonia, Portugal, República Checa, República de Irlanda, Rumania, Rusia, Singapur, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Turquía, Ucrania, Uruguay y Zambia.

EA SPORTS FIFA Soccer 96 incluye ahora 12 ligas de clase mundial incluyendo: Mundial, Inglesa, Americana, Brasileña, Italiana, Francesa, Española, Alemana, Danesa, Malasia, Escocesa y Sueca.

## CONFIGURACIÓN DE PARTIDOS DE VARIOS JUGADORES

Pueden jugar un máximo de cinco personas en un juego de EA SPORTS FIFA Soccer 96. Se necesita el Adaptador Multijugador y un controlador para cada jugador.

- Conecte un controlador en el Zócalo de Controlador 1 y enchufe el Adaptador Multijugador en el Zócalo de Controlador 2 de la parte delantera de la Super NES.
- Empuje el pequeño interruptor negro situado en el frontal del Adaptador Multijugador marcado como Select 2P <-> 3-5P (seleccionar 2P <-> 3-5P) hacia la izquierda hasta la posición 3-5P.
- El jugador 1 utiliza el controlador conectado al zócalo 1. Los jugadores 2 a 5 utilizan los controladores conectados al Adaptador Multijugador.

**Precaución:** el Adaptador Multijugador no se ha diseñado para su utilización con el Super Scope Super NES o el ratón Super NES.

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



Cuando se inicia el juego aparece la pantalla de configuración del juego. En ella seleccione [Game Options] (Opciones del juego) y el tipo de partido que desee jugar.

- Para resaltar una opción, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo.
- Para seleccionar la opción resaltada, pulse B.

**AMISTOSO:** un partido único entre los dos equipos que elija. Es el modo inicial.

**LIGAS:** elija hasta ocho equipos que se enfrenten para ganar el Campeonato de Liga.

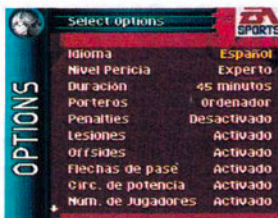
**TORNEOS:** elija entre 1 y 8 equipos para que participen en un torneo. Los equipos que obtengan el mejor resultado del torneo pasarán a una serie de [Playoffs] (Eliminatorias) que determinarán el campeonato del torneo.

**ELIMINATORIA:** elija entre 1 y 8 equipos para que participen en una serie eliminatoria. Pase directo a las eliminatorias sin jugar antes partidos de [Tournament] (Torneo).

**PRACTICA:** pruebe todas las jugadas y los movimientos. Usted elige el nivel de su competidor.

**OPCIONES:** acceda al menú de opciones del juego para establecer [Half Length, Game Type, Field Conditions] (longitud de tiempo, tipo de juego, condiciones del campo), etc. (lea la sección *Opciones del juego*).

## OPCIONES DEL JUEGO



Algunas opciones sólo pueden cambiarse desde la pantalla [Game Setup] (Configuración del juego) antes de que la competición [Friendly, League, Tournament] (Amistosa, de Liga, de Torneo) o [Playoffs] (de Eliminatorias) comience. Las opciones iniciales aparecen listadas en negrita.

1. Para establecer las opciones del juego desde la pantalla de configuración del juego, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo para resaltar [OPTIONS] (OPCIONES) y pulse B. Aparecerá la pantalla de Opciones.
2. Para seleccionar una opción, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo para resaltarla. Para cambiar una opción del juego, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo.
3. Para salir de la pantalla de opciones del juego, pulse START (inicio).

## DESCRIPCIÓN DE LAS OPCIONES

**IDIOMA:** INGLÉS, ALEMÁN, FRANCÉS, ESPAÑOL, SUECO e ITALIANO.

**NIVEL DEL HABILIDAD:** SEMIPROFESIONAL o MODO PROFESIONAL. Lea la sección *Niveles de Habilidad*.

**LONGITUD DE TIEMPO:** (en minutos) 2, 4, 6, 8, 10, 20 o 45. Esta opción puede cambiarse únicamente desde la pantalla Configuración del juego.

**PORTEROS:** ORDENADOR o MANUAL. Con el valor Manual usted mismo controla al portero. Esto puede resultar difícil antes de familiarizarse con el juego, por lo que es una buena idea utilizar el valor Ordenador hasta que se adquiera una cierta maestría en el manejo de FIFA Soccer 96.

**FALTAS:** NORMAL, DESACTIVADAS, SIN TARIETAS.

**LESIONES:** ACTIVADO o DESACTIVADO (cuando está activado, los jugadores pueden sufrir lesiones).

**FUERA DE JUEGO:** ACTIVADO o OFF DESACTIVADO. Lea la sección *Fuera de juego* para obtener una explicación sobre esta regla. Los fuera de juego se pueden activar o desactivar sólo desde la pantalla de configuración del juego.

**FLECHAS DE PASE:** ACTIVADO o DESACTIVADO. Cuando está activado, los compañeros de equipo que queden fuera de la pantalla tienen una flecha apuntándoles.

**CIRCULO DE POTENCIA:** ACTIVADO o DESACTIVADO. Permite ver la cantidad de potencia que se le está aplicando a un lanzamiento.

**NUMERO DE LOS JUGADORES:** ACTIVADO o DESACTIVADO. Muestra el número de camiseta de cada jugador.

Los equipos, el ordenador controla ambos equipos durante el juego. Sin embargo, un controlador puede reasignarse a un equipo diferente o a una posición neutral durante un juego.

- Una vez que todos los controladores hayan sido asignados a un equipo (o dejados en posición neutral), pulse **START** para pasar a la pantalla de opciones previas al juego.

**RELOJ:** CONTINUO o CON PAUSAS. En el modo Continuo, el reloj sigue en marcha incluso aunque el balón está fuera del terreno. Sin embargo, para evitar pérdidas de tiempo intencionadas por parte de los jugadores, el árbitro añade al final de cada tiempo los minutos que se hayan perdido en saques libres y saques de banda. El modo Fuera del terreno significa que el reloj se detiene cuando el balón está fuera de juego. Esta opción puede alterarse en la pantalla configuración del juego.

**Nota:** el reloj empieza a contar sólo tras el saque inicial.

**VISUALIZACIÓN DEL TIEMPO :** ACTIVADO muestra el tiempo restante o DESACTIVADO (el tiempo no aparece).

**SONIDO:** ACTIVADO o OFF DESACTIVADO.

**TEXTURA DEL CAMPO:** A CUADROS, HORIZONTAL o VERTICAL. Muestra el corte de la hierba en el campo.

**BORRAR LIGA:** SI o NO. Borra una partida almacenada.

**BORRAR TORNEO:** SI o NO. Borra un torneo almacenado.

## SELECCIONAR EQUIPOS



- Para seleccionar su liga, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo.
- Para seleccionar su equipo, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo para resaltar el equipo.
- Para desplazarse por la lista de equipos, pulse las flechas del pad de control arriba/abajo.

- Para seleccionar el equipo contrario, pulse **A**.
- Cuando haya terminado, pulse **B** para pasar a la configuración del controlador.

## SELECCIÓN DEL JUGADOR

Desde la pantalla de selección del jugador, decida quién controla qué equipo y si un equipo va a ser controlado por un solo jugador o por varios.

## CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR

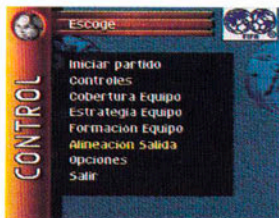
El Controlador 1 siempre corresponde inicialmente al Equipo 1 en la pantalla de configuración de control, representado por el icono del controlador situado bajo el Equipo 1. Si hay dos o más controladores conectados a la Super NES, aparecerá un icono de controlador en el centro de la pantalla para cada controlador. El icono para el controlador 2 está situado en la parte superior del grupo y el icono para el controlador 5 en la parte inferior.

- Pulse las flechas de cada pad de control a la **izquierda/derecha** para mover el icono de controlador situado bajo un equipo. Si un icono de controlador permanece en el centro de la pantalla, está inactivo al comienzo del juego. Si no hay iconos de controlador asignados a los equipos, el ordenador controla ambos equipos durante el juego. Sin embargo, un controlador puede reasignarse a un equipo diferente o a una posición neutral durante un juego.
- Una vez que todos los controladores hayan sido asignados a un equipo (o dejados en posición neutral), pulse **START** para pasar a la pantalla de opciones previas al juego.

## PARA INICIAR UN JUEGO

Pulse **START** para iniciar el juego una vez modificadas las opciones pertinentes.

## PANTALLA PREVIA AL JUEGO



La pantalla previa al juego aparece antes de que se inicie un juego. Desde esta pantalla es posible seleccionar para su equipo, entre otras opciones, las siguientes: [coverage, strategy, formation, starting line-up] (alcance, estrategia, formación, alineación inicial).

- Para configurar el equipo, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para mover la barra resaltada amarilla a lo largo de la lista de opciones; cuando la opción que desee sea resaltada, pulse **B**.
- Para ir directamente al campo y jugar con los valores iniciales seleccionados, pulse **START**.

## CONTROLADORES

Utilizando esta opción, puede cambiar la [Control Setup] (configuración de control) y el [Control Method] (método de control) que eligió anteriormente (lea la sección *Configuración de control*). También puede modificar el equipo que va a controlar durante un juego.

## ALCANCE DEL EQUIPO

Utilice esta opción para ajustar la distancia de alcance en el campo de sus jugadores.

- Pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para resaltar [Defence, Midfield] (Defensa, Medio) o [Attack] (Ataque).
- Pulse las flechas del pad de control **izquierda/derecha** para ajustar la longitud de la flecha en el campo. La flecha de Medio puede agrandarse en cualquier dirección, hacia la defensa y el ataque.

Cuanto más arriba del campo lleguen sus defensores, más probabilidades habrá de que se encuentre sin defensas suficientes cuando la oposición contraataque.

Si deja a los jugadores medios muy agrupados en el centro del campo, les resultará difícil enlazar con los defensores y atacantes. Si los distribuye demasiado alejados, probablemente serán superados fácilmente por sus contrarios.

La zona del campo cubierta por los delanteros depende en gran medida de la estrategia elegida (lea la sección *Estrategia de Equipo*). Si está utilizando [LONG BALL] (BALÓN LARGO) es correcto dejarlos agruparse en el interior del campo contrario, pero elija [DEFEND] (DEFENSA) y tendrán que rezagarse.

- Cuando haya ajustado el alcance del equipo, pulse **START** para volver a la pantalla [Pregame] (Previa al juego).

## ESTRATEGIA DE EQUIPO

Utilice esta opción para seleccionar una estrategia para su equipo.

- Pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para desplazarse por las estrategias disponibles. Los diagramas que aparecen sobre el campo ilustran cada estrategia.

**NINGUNA:** el ordenador selecciona automáticamente una estrategia y la cambia cuando sea conveniente.

**BALÓN LARGO:** desde la defensa el balón es enviado con un puntapié de volea a la parte superior del campo, corriendo los jugadores medios y atacantes a por él. A menudo nombrada Ruta 1, esta estrategia es sencilla, directa y funciona mejor cuando se tienen en el equipo delanteros centro altos que cabecean bien el balón. No obstante, los puristas del fútbol afirman que carece de la elegancia del hábil juego de pases.

**DEFENSA EXTERIOR:** los jugadores se mantienen detrás del balón con la intención de rechazar a la oposición por mayoría aplastante en la cantidad de jugadores. Elija esta estrategia si espera una auténtica paliza de los delanteros contrarios o en los momentos finales de un partido en el que esté defendiendo un liderato débil.

**ATAQUE:** una estrategia abierta diseñada para incrementar al máximo las posibilidades de gol, con los defensores presionando y los jugadores medios apoyando a los delanteros.

**DEFENSA:** una cerrada estrategia que mantiene a los jugadores medios en su campo para formar una barrera defensiva adicional.

**ATAQUE EXTERIOR:** todos presionan hacia delante contra los contrarios, dando pocas posibilidades de evitar goles. Utilícela cuando le quede poco tiempo y la derrota sea en cualquier otro caso inevitable.

- Para elegir una estrategia, resalte la que prefiera y pulse **START**. Volverá a la pantalla [Pregame] (Previa al juego).

## FORMACIÓN DEL EQUIPO

Utilice esta opción para ajustar la situación de sus jugadores en el campo. Las X amarillas del campo marcan las posiciones de jugador. Tenga en cuenta que equipos diferentes tienen formaciones iniciales diferentes.

- Pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para desplazarse por las formaciones disponibles. Cada formación es ilustrada por diagramas en el campo.

**3-5-2:** el medio campo bien reforzado (con 5 jugadores) controla el balón antes de que la defensa de tres hombres sea amenazada, empujándola hacia los delanteros.

**4-4-2:** una formación bien equilibrada, aunque convencional, sólida tanto en defensa como en el medio campo, pero que requiere un buen entendimiento entre los dos delanteros centro si se desea marcar goles.

**Zaguero defensa:** un hombre adicional situado atrás juega en una posición defensiva más libre. El es la última línea de defensa cuando los hombres situados delante han sido superados, pero también puede presionar hacia el medio campo y barrer el balón hacia delante.

**4-2-4:** aunque debilitados en el medio campo, se supone que los cuatro delanteros deberán desbaratar cualquier estrategia defensiva de la oposición. Es especialmente eficaz junto con estrategias de ataque.

**4-3-3:** otra formación bien equilibrada, que mejora las opciones de ataque de 4-4-2, aunque hay un posterior debilitamiento del medio campo.

- Para elegir una formación, resalte la que desee y pulse **START**. Volverá a aparecer la pantalla Previa al juego o de Pausa.

## ALINEACIÓN INICIAL

Nombre	Habilidad
10 M P.Rai	93
5 M H.Silva	93
16 M H.Leonardo	96
7 F J.Bebeto	93
11 F F.Romario	93
6 D J.Branco	96
10 F J.Edmundo	96

A-Swap B-Cover age

Utilice esta opción para ajustar su alineación. Las posiciones de los jugadores se representan en esta pantalla mediante letras: F=[Forward] (Delantero), G=[Goalie] (Portero), D=[Defender] (Defensor), M=[Midfielder] (Centrocampista). Tenga en cuenta que un portero sólo puede ser reemplazado por otro portero.

1. Pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para mover la barra resaltada por la lista de jugadores. Cuando se resalte el jugador que desee retirar del juego, pulse **A** para seleccionarlo.
  2. Pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para resaltar al jugador que desee enviar al juego como sustituto. Pulse las flechas del pad de control a la **izquierda/derecha** para comprobar sus [Skill Ratings] (Niveles de habilidad) (lea *Niveles de Habilidad* para más información). Cuando haya elegido un sustituto, pulse **A**. Un mensaje [SWAPPED] (INTERCAMBIADO) confirma que se ha realizado la sustitución.
- Para cancelar una [Substitution] (Sustitución) y elegir otro jugador, pulse **B**.
  - Para salir de la pantalla de sustituciones, pulse **START**.

**Consejo de EA:** si un jugador ha sido expulsado por una falta intencionada, utilice la opción de sustituciones para alternar las posiciones de los jugadores de forma que pueda cubrir el hueco dejado por su abandono del campo.

## OPCIONES

Utilice esta opción para cambiar la opción de Juego que seleccionó anteriormente (lea la sección *Opciones del Juego* para disponer de una descripción de las opciones).

## EN EL CAMPO

Cuando esté de acuerdo con la configuración de su equipo, pulse **START**.

### El saque inicial

- Para realizar el saque inicial y comenzar el partido, o para poner el balón en juego después de un gol y después del descanso, pulse **A** o **B**. Pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección para dirigir el pase.

**Consejo de EA:** los defensores no pueden entrar en el círculo central hasta que se haya puesto el balón en juego.

## CONTROLANDO A LOS JUGADORES

Los jugadores controlan al jugador del campo marcado con un círculo coloreado:

Número de jugador	Color del jugador
Jugador 1	Amarillo
Jugador 2	Rojo
Jugador 3	Azul
Jugador 4	Púrpura
Jugador 5	Negro

Cuando el jugador que se está controlando no está en pantalla, aparece una flecha que apunta en su dirección. Para que dicho jugador se vea de nuevo en la pantalla, pulse las flechas del pad de control en la dirección opuesta a la flecha.

- Para alternar entre jugadores, pulse **B**. El círculo se mueve al compañero de equipo más próximo al balón.
- Para dirigir los movimientos de un jugador resaltado, Pulse las flechas del pad de control en la dirección en la que desee que se mueva el jugador.

Lea *Resumen de Controles* para más información sobre cómo controlar jugadores.

## CIRCULO DE POTENCIA



Poder controlar la cantidad de potencia que se emplea cuando se mueve el balón es muy importante. Por ejemplo, cuanto más fuerza se utilice en un lanzamiento a puerta, menos precisión se aplicará. Para ver la cantidad de potencia que se emplea en globos, lanzamientos, puntapiés, saques de banda o saques de esquina, utilice el Círculo de Potencia. El portero puede también recurrir al Círculo de Potencia para decidir la fuerza con la que lanzar el balón.

El Círculo de Potencia aparece cuando el jugador que se controla da un puntapié o lanza el balón. El Círculo de Potencia no aparece en caso de que el jugador esté siendo controlador por el ordenador.

- Para aumentar la potencia cuando uno de sus jugadores esté en posesión del balón, mantenga pulsada **A**. El Círculo de Potencia aumentará desde el centro del círculo que rodea al jugador. Cuando el círculo haya alcanzado su diámetro máximo, el jugador estará preparado para realizar el lanzamiento más potente.

## JUEGOS DE LIGA

- Para iniciar su propia liga, selecciones [LEAGUES] (LIGAS) desde la pantalla [Game Setup] (Configuración del juego).

Cree su propia liga compuesta por un máximo de ocho equipos tomados de los miembros de una de las ligas internacionales disponibles. En una liga, cada uno de los equipos juega con el resto dos veces para determinar el campeón. El campeonato se decide según los puntos obtenidos. Los partidos ganados proporcionan dos puntos y los empatados uno. Los partidos que se pierden no puntúan. El equipo que tenga el mayor número de puntos al final gana el campeonato.

Selección de equipos de liga:



1. En la pantalla [Team Selection] (Selección de Equipo), pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para desplazarse por la lista de ligas internacionales. Cada liga está representada por su propia bandera con la forma del país.
  - Cuando aparezca la liga que desee, pulse **B**.
2. Para desplazarse por los equipos, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo**.
  - En la parte izquierda de la pantalla aparece el informe de cada equipo.
  - Cuando aparezca el equipo deseado, pulse **A** para añadirlo a su liga.
  - Para borrar un equipo, pulse **B**.
  - Para añadir más equipos, siga pulsando **A**.
3. Cuando haya elegido todos los equipos que desee, pulse **START** para pasar a la pantalla [League Standings] (Posiciones en la Liga) (lea *Posiciones en la Liga* posteriormente). Pulse **START** de nuevo para pasar a la pantalla [Player Select] (Selección de Jugador).

- Desde la pantalla de selección de jugador, pulse **START** para pasar a la pantalla [Pregame] (Previa al juego).

Los equipos seleccionados para la liga están numerados de 1 a 8. Si eligió menos de ocho equipos, los huecos de la liga restantes serán rellenados por equipos elegidos aleatoriamente. Estos equipos no estarán numerados y usted solamente jugará los partidos de los equipos numerados.

## POSICIONES EN LA LIGA

La pantalla de posiciones en la liga aparece antes del primer partido de liga y entre partidos. Muestra el registro de partidos ganados, empatados y perdidos de cada equipo y sus puntos totales. La barra resaltada amarilla indica los siguientes dos equipos que se enfrentarán en partido de liga.

# PARTIDOS DE TORNEO

## Torneo Mundial

El Torneo Mundial se inicia con veinticuatro equipos divididos equitativamente en seis regiones. Cada equipo juega con el resto en su región una vez. Los dos equipos mejores de cada región pasan a las eliminatorias.

## Torneo Nacional

Los equipos elegidos para un torneo nacional están numerados de 1 a 8. Si eligió menos de ocho equipos, los huecos restantes se llenarán con equipos elegidos aleatoriamente. Estos equipos no están numerados y usted solamente jugará los partidos de los equipos numerados.

## SELECCIÓN DE EQUIPOS DE TORNEO

La selección de torneo y equipo se realiza de la misma forma que las selecciones de [League] (Liga) y equipo (lea *Selección de Equipos de Liga*).

**Nota:** deben jugarse todos los partidos de todos los equipos que seleccione hasta el final.

- Cuando haya elegido todos los equipos que desee, pulse **START** para pasar a la pantalla [Tournament Standings] (Posiciones de Torneo). Pulse **START** de nuevo para pasar a la pantalla [Player Select] (Selección de Jugador).
- Desde la pantalla de selección del jugador, pulse **START** para pasar a la pantalla [Pregame] (Previa al juego).

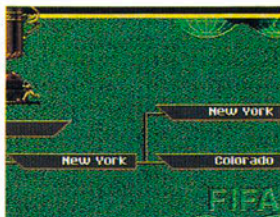
# ELIMINATORIAS

Las eliminatorias son la etapa de selección de equipos para la final de un torneo. Un partido perdido elimina a un equipo. En el modo [Tournament] (Torneo), primero se pasa por un torneo, pero en el modo de eliminatorias, se omite la etapa de torneo y se pasa directamente a las eliminatorias.

## Selección de Equipo para las Eliminatorias

La selección de eliminatorias y equipo se realiza de la misma forma que la selección de liga y equipo (lea *Selección de Equipos de Liga*).

## ÁRBOL DE ELIMINATORIAS



Una vez elegido(s) el(los) equipo(s) para las eliminatorias o una vez jugado un [Tournament] (Torneo) hasta la etapa de eliminatorias, aparecerá el árbol de eliminatorias. Las eliminatorias se organizan en cuatro rondas; los equipos que ganan en una ronda pasan a la siguiente. Sus equipos se sitúan aleatoriamente en la primera ronda de eliminatorias. Si está jugando únicamente en el modo de eliminatorias, sus equipos estarán numerados de 1 a 8; si está jugando las eliminatorias al final de un torneo, estarán numerados tal y como lo estuvieran en el torneo.

- Para ver el árbol de eliminatorias completo, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo**. Los dos equipos participantes en el primer partido aparecen resaltados.
- Para salir del árbol de eliminatorias y pasar a la pantalla [Player Select] (Selección de Jugador), pulse **START**.

## PRACTICA

Practique distintas jugadas con varios niveles de oposición. Los escenarios disponibles son: [Corner Kick, Penalty Kick, Goal Kick, Throw-In, Passing, One-Timers] (Saque de esquina, Penalti, Gol, Saque de banda, Pase, Pase directo) y [Shoot-out] (Desempate por penaltis).

### Nivel de Oposición

- Para resaltar [Level] (Nivel), pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo**.
- Para ajustar el nivel, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo**. Las opciones son [MINIMAL, AVERAGE] (MINIMO, MEDIO) y [FULL] (COMPLETO).

### Escenario de práctica

Para elegir un escenario de práctica, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo**. Cuando haya elegido su escenario de práctica, pulse **B** para pasar a la pantalla de selección de equipo.

## RESTAURAR

Puede almacenar una [League, Playoff] (Liga, Eliminatoria) o un [Tournament] (Torneo) y seguir jugando desde donde lo dejó.

# NIVELES DE HABILIDAD

## NIVELES DE HABILIDAD DE EQUIPO



Los niveles de habilidad de equipo aparecen en la pantalla de selección de equipo, estando representado cada nivel mediante una barra dorada. Cuando más largo sea la barra en una cierta categoría, más alto será el nivel de habilidad del equipo en dicho aspecto de su juego. Las seis habilidades que se miden son: [Shooting, Running, Passing, Tackling, Goaltending] (Lanzamientos, Resistencia, Pases, Driblaje, Tendencia al Gol) y [Attacking] (Ataque). Hay también un resultado final Global.

## NIVELES DE HABILIDAD DE JUGADOR



Las habilidades de los jugadores se miden en una escala de 0 a 99 en 14 categorías de habilidad dentro de las pantallas de alineación de equipo y sustituciones (lea la sección *Sustituciones*). Las habilidades medidas son: [Skill, Speed, Reaction, Ball Control, Shot Power, Shot Accuracy, Agility, Bicycles, Headers, Fitness, Passing, Aggression, Acceleration] (Habilidad, Velocidad, Reacción, Control del Balón, Potencia de Lanzamiento, Precisión de Lanzamiento, Agilidad, Chilenas, Cabezazos, Estado de Forma, Pases, Agresividad, Aceleración) y [Awareness] (Visión de la Jugada).

## DETENER EL JUEGO

- Para detener el juego en cualquier momento durante su desarrollo, pulse **START**. Cuando el juego esté detenido aparecerá la pantalla [Paused Game] (Juego detenido). Desde esta pantalla es posible visualizar una [instant replay] (repetición instantánea), cambiar los valores de [Control Setup, Options, Team Coverage, Team Strategy] (Configuración de control, Opciones, Alcance del equipo, Estrategia de equipo) y [Team Formation] (Formación del equipo); realizar [Substitutions] (Sustituciones); ver [Game Stats, Score Summary] (Estadísticas del juego, Resumen de marcadores) y [Foul Summary] (Resumen de faltas) o [Quit] (Salir) (lea *Pantalla Previa al Juego* para obtener explicaciones de estas opciones).

## PANTALLA DE PAUSA

La pantalla de pausa es similar a la pantalla [Pregame Configuration] (Configuración previa al juego) y puede utilizarse para cambiar muchas de las mismas opciones que pueden modificarse a través de esta última.

- Para seleccionar una opción en la pantalla de pausa, pulse las flechas del pad de control **arriba/abajo** para situar la barra resaltada en la opción que desee y pulse **A**.
- Para volver al campo desde la pantalla de configuración del juego, utilice la opción [Resume Game] (Continuar juego), descrita posteriormente, o bien pulse **START**.

## CONTINUAR JUEGO

Esta opción le devuelve al juego en el punto en el que fue detenido; cualquier cambio en la configuración que realice mientras el juego estaba detenido tendrá efecto al continuarlo.

- También puede volver al campo pulsando **START**.

## REPETICIÓN INSTANTÁNEA

Esta opción repite (instantáneamente) los últimos 10 segundos del juego en diversas velocidades y modos, hacia delante o hacia atrás. Cuando seleccione REPETICIÓN INSTANTÁNEA, aparecerá en pantalla un icono de controlador. Sus botones controlarán las funciones de repetición de la siguiente manera:

- Para rebobinar o avanzar la acción, mantenga pulsada **Y** y pulse las flechas del pad de control a la **izquierda/derecha**.
- Para repetir la acción a velocidad normal, pulse **B**. La repetición se activará hasta que pulse **B** de nuevo o hasta que termine.
- Para centrar la cámara en el balón, pulse **A**.

## CONTROLADORES

Lea *Configuración de Control* para más instrucciones.

## ALCANCE DEL EQUIPO

Lea *Alcance del Equipo* para más instrucciones.

## ESTRATEGIA DEL EQUIPO

Lea *Estrategia de Equipo* para más instrucciones.

## FORMACIÓN DEL EQUIPO

Lea *Estrategia de Equipo* para más instrucciones.

## SUSTITUCIONES

Lea *Alineación Inicial* para más instrucciones.

## OPCIONES

Lea *Opciones del Juego* para más instrucciones.

**Nota:** las opciones [Half Length] (Longitud de tiempo) y [Clock] (Reloj) no pueden cambiarse una vez iniciado el juego.

## ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

La pantalla de estadísticas del juego proporciona un resumen actualizado de las siguientes estadísticas para ambos equipos: [Score, Saves, Shots on Goal, Corner Kicks, Minutes Attacking, Minutes In Midfield, Minutes Defending] (Marcador, Paradas, Lanzamientos a puerta, Saques de esquina, Minutos atacando, Minutos en el medio campo, Minutos defendiendo) y [Fouls] (Faltas).

## RESUMEN DE MARCADOR

La pantalla de resumen de marcador lista los jugadores que marcaron goles, el equipo para el que los marcaron y el momento en el que se marcó el gol.

## RESUMEN DE FALTAS

La pantalla de resumen de faltas lista todos los jugadores cuyo mal comportamiento se ha ganado una tarjeta amarilla o bien roja, además de su equipo y el momento en el que se produjo la infracción.

## SALIR

Finaliza el partido actual.

## BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego cuando cruza totalmente la línea de banda o la línea de fondo. El árbitro hará sonar el silbato para indicarlo. Hay tres formas de poner de nuevo en juego el balón:

**Saques de puerta:** si un jugador atacante falla al tirar a puerta, con lo que el balón se sale por la línea de fondo, y ninguno de los defensores lo toca mientras está saliendo del terreno de juego, el balón se coloca automáticamente en la esquina de la portería (en cual de ellas dependerá del lado por el que haya salido el balón) y el portero deberá sacar dando un puntapié al balón lanzándolo hacia el campo contrario.

- Para que el portero lance el balón sin apuntar, pulse **A** o **B**.
- Para apuntar en el lanzamiento, pulse **Y** para visualizar el recuadro de objetivo. Pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección para colocar el recuadro de objetivo donde desee que llegue el balón. Después pulse **A** o **B** para lanzarlo.

**Nota:** en un saque de puerta, el balón debe alcanzar al menos el borde de la zona de penalti. No se permite que ningún otro jugador esté en dicha zona hasta que el balón haya sido lanzado.

**Saques de esquina:** un saque de esquina tiene lugar si el último jugador que ha tocado el balón en su camino hacia la portería era un defensor o el portero. Los saques de esquina se sacan desde dentro del cuarto de círculo marcado alrededor de la bandera de saque de esquina (de la derecha o izquierda, según por donde haya salido el balón). El jugador que deberá realizar el saque se elige automáticamente.

- Pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección para situar el recuadro de objetivo rojo donde desee que llegue el balón, y después pulse **A** o **B** para lanzar el balón a la zona de penalti.

**Saques de banda:** realizado desde la zona de la línea de banda por la que salió el balón, un saque de banda tiene lugar cuando un jugador contrario lo lanza fuera del terreno de juego por dicha banda. El jugador que realiza el saque se elige automáticamente.

- Para mover el recuadro de objetivo a la zona del campo en la que desee que caiga el balón, pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección y después pulse **A** o **B** para sacar.

**Parada del portero:** cuando un ataque es desbaratado y el balón llega sin problemas a las manos del portero, se produce una parada del portero. Aunque los porteros estén siendo controlados por el ordenador, el jugador que controle el equipo del portero correspondiente tomará automáticamente el control y tendrá que poner el balón en juego, o bien dándole un puntapié o arrojándolo con la mano al campo contrario. Dependiendo de la proximidad del resto de los jugadores, el portero lanzará el balón con un patada o con la mano.

- Para sacar con la mano o con el pie, pulse **B**. Pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección para dirigir el lanzamiento a un defensor próximo.
- Para sacar utilizando el recuadro de objetivo: pulse **Y** para visualizar el recuadro, pulse las flechas del pad de control en cualquier dirección para moverlo donde desee que llegue el balón y después pulse **B**.

# INFRACCIONES

## FUERAS DE JUEGO

La regla de fuera de juego se ha creado para evitar que los jugadores atacantes se adelanten demasiado en el campo contrario con la esperanza de que les pasen el balón mientras los defensores están retrasados. La regla afirma que debe haber defensores entre un atacante y la portería cuando el balón sea lanzado al jugador atacante en el campo contrario. Esto sólo se aplica cuando el jugador atacante está en una posición que le permite interferir en el juego. Un jugador no puede estar inmediatamente fuera de juego en su propio campo cuando se haya producido un saque de banda o un saque de esquina.

Cuando un jugador esté en posición de fuera de juego, el árbitro indicará saque libre, y el icono de fuera de juego aparecerá junto con el nombre del jugador que ha incurrido en la falta. Se realizará entonces el saque libre desde el punto en el que el jugador entró en fuera de juego.

Con esta opción DESACTIVADA, el juego es más fluido, existiendo menos saques libres y más oportunidades de gol.

**Nota:** cuando la opción de fuera de juego está activada, el árbitro indica saque libre en todos los fuera de juego, incluso aunque la opción de faltas esté desactivada.

## SAQUES LIBRES

Los saques libres se producen por faltas e infracciones técnicas. Estas incluyen entradas violentas o desesperadas, empujones para alejar a un jugador del balón y fueros de juego (lea *Fueros de Juego*).

Cuando se indique un saque libre, el balón se sitúa en el punto en el que se produjo la infracción, por lo que no existe la posibilidad de ganar metros adelantándose con el balón. Un jugador es designado automáticamente para que realice el saque, siendo habitualmente el más próximo a la infracción (no controlado por el ordenador) cuando sonó el silbato.

- Pulse las flechas del pad de control en la dirección en la que desee enviar el balón. Pulse X para realizar un saque libre corto hacia un jugador próximo. Si está a su alcance, pulse A para lanzar el balón hacia la portería directamente desde el saque libre.

**Nota:** los jugadores contrarios deben permanecer a 10 metros del balón hasta que se realice el saque.

## PENALTIS

Se indica un penalti cuando se produce una infracción susceptible de saque libre en el área de penalti. Por lo tanto una falta incurrida por un defensor dentro de su propia área de penalti da como resultado un penalti.

### Parar un penalti

El balón se sitúa en el punto de penalti automáticamente. Sólo el portero y el jugador que lance el penalti pueden estar en el área de penalti. El resto de los jugadores no pueden entrar en ella hasta que el balón ha sido lanzado. Incluso con porteros controlados por el ordenador, usted tendrá que intentar parar el balón.

- Para lanzarse cuando el balón sea golpeado, pulse las flechas del pad de control a la izquierda/derecha y pulse B.

### Lanzando un penalti

- El ordenador elige automáticamente al jugador que lanzará el penalti, que se sitúa en el área de penalti listo para el lanzamiento. Pulse B para cambiar jugadores.
- Para lanzar, pulse A. Pulse las flechas del pad de control para dirigir el balón en el aire.

Cuando más de un jugador por equipo esté siendo controlado por el jugador humano y no por el ordenador, el jugador que sufrió la falta lanzará el penalti.

## Amonestaciones

Si el árbitro considera que una falta es especialmente peligrosa, existe la posibilidad de que le muestre la tarjeta amarilla al jugador que ha incurrido en la falta. El juego se detiene mientras el árbitro anota el nombre del jugador.

Faltas repetidas suelen dar lugar generalmente a la tarjeta roja. El juego se detiene entonces y el jugador infractor es expulsado del juego. Un jugador expulsado no puede ser sustituido, por lo que, después de la primera expulsión en un equipo, al continuar el juego dicho equipo se quedará con diez hombres en el campo (es posible jugar con un mínimo de siete hombres en el campo).

## MARCADOR

Para marcar goles en FIFA Soccer 96 debe situar el balón en la red de forma que rompa el plano vertical invisible que une los postes, la barra superior y la línea de portería. Aunque no es necesario que el balón toque el fondo de la red para que se considere gol, deberá cruzar en su totalidad la línea de la portería. Después de la celebración del gol, el balón se devuelve al círculo central para continuar el juego mediante un saque inicial.

## Descanso

Cuando el árbitro indica el final del primer tiempo, ambos equipos abandonan el campo y aparece el informe del descanso. Proporciona información sobre la primera mitad del partido que se está jugando: [Score, Shots On Goal] (Marcador, Lanzamientos a puerta) y [Saves] (Paradas).

- Para volver a la pantalla [Game Options] (Opciones de juego), pulse **START**.

## FIN DEL JUEGO/INFORME FINAL

Cuando suene el pitido que indica el final del partido, aparecerá el Informe Final. Contiene la misma información que el [Half Time Report] (Informe del descanso)-[Score, Shots on Goal] (Marcador, Lanzamientos a Puerta) y [Saves] (Paradas).

## EQUIPO DE PRODUCCIÓN

*Productor ejecutivo:* Bruce McMillan

*Productor:* Steven Rechtschaffner

*Auxiliar de producción:* Kevin Loh

*Director técnico:* Erik Kiss

*Director artístico:* David Adams

*Música y efectos sonoros:* Robert Bailey

*Coordinador de desarrollo:* Ted Sylka

*Jefe de control de calidad:* Ernie Stewart

*Control de calidad:* Gary Patino, Cliff Ramsey y James Brown.

*Director creativo:* Joe Bonar

*Auxiliar de producción:* Terry Hayes

*Creación artística:* Anthony 'Bliz' Rosbottom

*Artistas:* Kevin McMahon, Mathew Cooling

*Creación musical:* Tim May

*Músicos:* Andrew Barnabas, Andy Brock

*Programadores:* Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman, y Carl Muller.

*Jefe de producto:* Chip Lange, Neil Thewarapperuma

*Documentación:* Neil Cook, Jason Armatta,

Jamie Poolos

*Autoedición de la documentación:* Tracey Innes

*Garantía de calidad:* Chris Baena,

Julio Valladares, Matt Eyre

*SopORTE SGI:* John Rix, Craig Hui

*Coordinador de control de calidad:* Jon Bruce

*FIFA AI:* Brian Plank

*Ilustraciones iniciales:* Suzan Germic

*Ayudante de producción:* Louise Read

*Programación inicial:* David Hards

*Animación:* David Demorest

© 1993 ELECTRONIC ARTS

A no ser que se indique lo contrario, todo el software y toda la documentación son ©1993 Electronic Arts. Reservados todos los derechos del editor y del propietario del copyright. Estos documentos, al igual que el código del programa no se pueden, ni total ni parcialmente, copiar ni reproducir, ni alquilar o prestar o transmitir por ningún medio, ni traducir o reducir a ningún soporte electrónico ni a ninguna forma legible en máquina sin la expresa autorización escrita por parte de Electronic Arts Ltd.

## **GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS**

### **GARANTÍA**

Electronic Arts garantiza al comprador original del software de Electronic Arts, por periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de la compra, que el medio en el cual se ha grabado este programa para ordenador o consola carece de defectos materiales y humanos. Este programa y su correspondiente manual, son vendidos "tal cual", sin garantía explícita o implícita de cualquier tipo que fuere de parte de Electronic Arts. Electronic Arts no puede ser considerada como responsable por los daños o pérdidas de cualquier tipo que fueren y que pudieren resultar de la utilización de este programa. Electronic Arts se concede un periodo de noventa (90) días para reparar o reemplazar, según su criterio y sin costo adicional, cualquier producto software de Electronic Arts, enviado al Electronic Arts "Warranty Department" con los gastos de envío postal pagos y con el recibo de compra correspondiente. Esta garantía se aplicará únicamente al uso natural. Esta garantía no se aplicará o será nula si el defecto en el software de Electronic Arts hubiese sido el resultado de abuso, una utilización irracional, una mala utilización o negligencia.

### **ÍMITES**

todas las garantías implícitas aplicables a este producto, incluso aquellas de comercialización e idoneidad para un uso particular, están limitadas al periodo noventa (90) Días arriba descrito. en ningún caso, Electronic Arts será considerada como responsable de los danos especiales, indirectos o consecutivos que pudieren resultar de la posesión, uso o abuso de este programa. Estos términos y condiciones no afectan ni perjudican en ningún momento los derechos del comprador definidos por la ley, puesto que este es un consumidor que adquiere bienes fuera del transcurso de un negocio.

### **REGRESO DEL PROGRAMA EN EL MARCO DE LA GARANTÍA**

Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, mientras las existencias lo permitan, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurocheque por 15,00 libras esterlinas.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

Este juego tiene una licencia de Sega para que se juegue en el SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

*SEGA y MEGA DRIVE son marcas de fábrica de Sega Enterprises, Ltd.*

*FIFA Soccer 96 es una marca registrada de Electronic Arts.*

*Software y documentación © 1996 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.*

## **WAARSCHUWING VOOR BEZITTERS VAN PROJEKTIE-TELEVISIETOESTELLEN:**

Stillstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuilwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende staf van de CRT. Vermijd herhalendelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

## **WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE**

DOORLEZEN VOORDAT U DIT VIDEOGAME-SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts voordat u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

## **VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK**

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap heeft gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

## INHOUDSOPGAVE

HET SPEL STARTEN .....	81
EEN OVERZICHT VAN DE BESTURING .....	81
TEAMS & LEAGUES .....	83
HET ORGANISEREN VAN DE WEDSTRIJD .....	83
DE SPELOPTIES .....	84
DE TEAMS SELECTEREN .....	85
DE SPELERS SELECTEREN .....	86
HET SCHERM DAT AAN DE WEDSTRIJD VOORAF GAAT .....	86
OP HET VELD .....	89
WEDSTRIJDEN IN DE LEAGUE .....	90
WEDSTRIJDEN IN HET TOERNOOI .....	91
PLAYOFFS .....	91
HERSTELLEN .....	92
DE WAARDERING VAN DE VAARDIGHEDEN .....	92
HET SPEL OP PAUZE ZETTEN .....	93
HET PAUZESCHERM .....	93
DE BAL IS UIT .....	95
OVERTREDINGEN .....	95
EINDE VAN DE WEDSTRIJD/EINDVERSLAG .....	97
CREDITS .....	97

## HET SPEL STARTEN

1. Zet de stroomschakelaar op je Super Nintendo Entertainment System™ op OFF (UIT).

**WAARSCHUWING:** Het game pak mag nooit in het Super Nintendo Entertainment System gezet worden, of eruit verwijderd worden wanneer de stroomschakelaar op ON (AAN) staat.

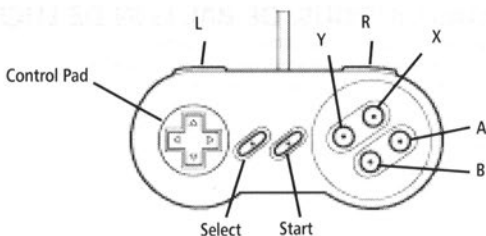
2. Kijk of er een Controller is aangesloten op toegangspoort 1 op de Super NES™.

Als je tegen een vriend of vriendin speelt, moet er nog een Controller in toegangspoort 2 aangesloten worden.

3. Zet het game pak in de gleuf op de Super NES. Druk het er stevig in zodat het goed vast komt te zitten.

4. Zet de stroomschakelaar AAN. Het EA SPORTS™ verschijnt, als dit niet het geval is, begin dan weer bij no 1.

## EEN OVERZICHT VAN DE BESTURING



### DE AFTRAP

Schoppen: A, B, X, of Y.

### ZONDER DE BAL

Sliding: Druk op Y. (In de professional modus, op elk gewenst ogenblik). In de semi-professional modus, alleen wanneer binnen bereik.)

Van speler wisselen: Druk op B om naar de speler die zich het dichtst bij de bal over te gaan.

Duwen: Druk op A om een tegenstander te duwen.

Sneller gaan: Druk op X.

Geluidseffecten voor het vieren: Druk op Y, B, of A, om de verschillende geluidseffecten af te spelen.

## PROFESSIONAL MODUS: AANVALLEN MET DE BAL OP DE GROND.

• Controlepad om de speler in balbezit richting te geven.

Een pass : Druk op B. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

**Een schot:** Druk op A. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

**Een-tweepass:** Druk op B + de R toets om de bal naar een teamgenoot te passeren. Druk dan op toets R om een return pass te geven. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

**Na-effect:** Onmiddellijk na het schot controlepad **boven/onder**, om na-effect op het passeren, lobballen en het schieten te geven.

**Snel dribbelen:** Druk op X. De speler gaat sneller lopen en de afstand tussen de speler en de bal wordt groter.

## **SEMI PROFESSIONAL MODUS: AANVALLEN MET DE BAL OP DE GROND.**

• Controlepad om de speler in balbezit richting te geven.

**Een pass :** Druk op B.

**Een schot:** Druk op A. **Noot:** De computer helpt de speler, door automatisch het beste schot te kiezen.

**Een-tweepass:** Druk op B + de R toets om de bal naar een teamgenoot te passeren. Druk dan op toets R om een return pass te geven.

**Na-effect:** Onmiddellijk na het schot controlepad **boven/onder**, om na-effect op het passeren, lobballen en het schieten te geven.

## **PROFESSIONAL MODUS: DE BAL IS IN DE LUCHT.**

**Een kopbal:** Druk op X. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

**Een duikende kopbal:** Druk op B. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

**Schop & direct schot op het doel:** Druk op A. Degene die de pass ontvangt, kan dan onmiddellijk schieten.

**Een achterwaartse omhaal:** Druk op Y. Hou ingedrukt om meer kracht teweeg te brengen.

## **DE KEEPER**

### **Met de bal**

**Gooien:** Druk op B.

**Schoppen:** Druk op A.

### **Zonder de bal**

**Duiken or tackelen:** Druk op B.

## **STRAFSCHOP, DOELSCHOP, OF HOEKSCHOP**

**Lob:** Druk op A om de bal met een boog over de verdedigers te schoppen.

**Van speler wisselen:** Druk op B.

**Schieten:** Druk op X.

### **Inworp**

**De spelers aan/uitschakelen:** Druk op Y om van de speler die de bal ingooit naar de ontvanger te schakelen.

**Gooien:** Druk op A

## **HERHALING**

**Snel vooruit spoelen:** Druk op Y + controlepad **rechts**.

**Snel terugspoelen:** Druk op Y + controlepad **links**.

**Op de bal richten:** Druk op A.

## TEAMS & LEAGUES

FIFA Soccer 96 Super Nes brengt tientallen nationale teams, die hier allemaal in hun eigen taal vermeld worden. In het spel zelf verschijnen de namen van de teams alleen in het Engels, zodat er in deze nieuwste versie van de meest favoriete voetbalsimulatie ter wereld wat meer ruimte overblijft voor de fantastische verbeteringen die we in het spel aangebracht hebben.

De volgende landen worden in EA SPORTS FIFA Soccer 96 door hun nationale teams vertegenwoordigd: Algerije, Argentinië, Australië, Oostenrijk, België, Bolivia, Brazilië, Bulgarije, Kameroen, Canada, Chili, China, Colombia, Costa Rica, Croatië, Tsjechië, Denemarken, Egypte, Engeland, Finland, Frankrijk, Duitsland, Ghana, Griekenland, Hong Kong, Hongarije, IJsland, Israël, Italië, Ivoorkust, Japan, Luxemburg, Mexico, Marokko, Noord-Ierland, Nederland, Nieuw Zeeland, Nigeria, Noorwegen, Peru, Polen, Portugal, de Ierse Republiek, Roemenië, Rusland, Saudi Arabië, Schotland, Singapore, Zuidafrika, Zuid Korea, Spanje, Zweden, Zwitserland, Turkije, de V.S., Oekraïne, Uruguay, Wales en Zambia.

Er zijn nu 12 leagues (voetbalbonden) van wereldklasse in EA SPORTS FIFA Soccer 96: de Engelse, Amerikaanse, Braziliaanse, Italiaanse, Franse, Spaanse, Duitse, Nederlandse, Maleisische, Schotse, Zweedse en de Wereld-league.

## EEN SPEL VOOR MEERDERE SPELERS ORGANISEREN

Er kunnen ten hoogste vijf vrienden of vriendinnen aan een spel van EA SPORTS FIFA Soccer 96 meedoen. Hiervoor heb je een adapter voor meerdere spelers nodig, want de spelers moeten elk hun eigen controller hebben.

- Sluit een controller aan op toegangspoort 1 en sluit een Multi-Player Adapter aan op toegangspoort 2, aan de voorkant van je Super NES.
- Duw de kleine zwarte schakelaar aan de voorkant van de Multi-Player Adapter gelabeld Select 2P <-> 3-5P naar links op de 3-5P positie.
- Speler 1 gebruikt de controller die aangesloten is op toegangspoort 1. Spelers 2 t/m 5 gebruiken de controllers die op de Multi-Player Adapter zijn aangesloten.

**Waarshuwig:** De adapter voor meerdere spelers is niet geschikt om gebruikt te worden met de Super NES Super Scope of de Super NES muis.

## HET ORGANISEREN VAN DE WEDSTRIJD



Aan het begin van het spel, verschijnt het scherm voor het organiseren van de wedstrijd. Op dit scherm kies je [Game Options] [spelopties] en het soort wedstrijd dat je wil spelen.

- Een optie uitlichten: controlepad **boven/onder**.
- Een uitgelichte optie selecteren: druk op **B**.

**EEN VRIENDSCHAPPELIJKE WEDSTRIJ:** Eén wedstrijd tussen twee teams van je keuze. Dit is de systeem-gekozen modus.

**LEAGUES:** Kies ten hoogste acht teams, die tegen elkaar om het kampioenschap van de League te spelen.

**TOERNOOIEN:** Kies 1 t/m 8 teams om een toernooi te spelen. De teams die de beste resultaten behaald hebben doen mee aan de [Playoffs] [Playoffs], een serie eliminatiewedstrijden om het kampioenschap van het toernooi.

**PLAYOFFS:** Kies 1 t/m 8 teams om een serie eliminatiewedstrijden te spelen. Je begint meteen aan de Playoffs, zonder eerst het [Tournament] [toernooi] te spelen.

**OEFENEN:** Probeer alle bewegingen en combinaties. Je kiest zelf het spelniveau van de tegenpartij.

**OPTIES:** Gebruik het Game Options menu om [Half Length, Game Type, Field conditions] [de speeltijd per helft, het soort wedstrijd, de conditie van het veld], enz. in te stellen (Zie het gedeelte over de *spelopties*).

## DE SPELOPTIES



Sommige opties kunnen alleen gewijzigd worden, via het [Game Setup Screen] [scherm voor het organiseren van de wedstrijd], voordat de [Friendly, League, Tournament] [vriendschappelijke wedstrijd, de league, het toernooi] of de [Playoffs] [playoffs] serie begint. De systeem-gekozen opties worden 'vet gedrukt' weergegeven.

1. Via het Game Setup scherm de spelopties instellen: controlepad **boven/onder** om [OPTIONS] [OPTIES] uit te lichten, druk op **B**. Het optiescherm verschijnt.
2. Een optie selecteren: controlepad **boven/onder** om deze uit te lichten. Een optie wijzigen: controlepad **boven/onder**.
3. Druk op **START** om het optiescherm te verlaten.

## BESCHRIJVING VAN DE OPTIES

**TAAL:** ENGELS, DUIJS, FRANS, SPAANS, ZWEEDS, en ITALIAANS.

**BEKWAAMHEID:** SEMI-PRO of PRO MODUS. Zie: *De waardering van de vaardigheden*.

**SPEELTIJD PER HELFT:** (In minuten) 2, 4, 6, 8, 10, 20 of 45. Deze optie kan alleen gewijzigd worden, via het [Game Setup screen] scherm voor het organiseren van de wedstrijd.

**DE KEEPERS:** COMPUTER- of HANDMATIG gestuurd. Over handmatig gestuurde keepers, heb je zelf de controle in handen. Als je nog niet zo goed in *FIFA Soccer 96* bent, kan dit moeilijk zijn, dus het is een goed idee om eerst met een computer-gestuurde keeper te spelen, totdat je beter kunt spelen.

**OVERTREDINGEN:** NORMAAL, UIT, of GEEN BOEKING.

**BLESSURES:** AAN of UIT. (Als deze optie aan staat kunnen spelers geblesseerd raken).

**BUITENSPEL:** AAN of UIT. Zie het gedeelte over *Buitenspel*. Buitenspel kan alleen via het Game Setup scherm aan- en uitgezet worden.

**PASS-PIJLEN:** AAN of UIT. Wanneer deze optie AAN staat, wijzen er pijlen naar de teamgenoten buiten het scherm.

**KRACHT-CIRKEL:** AAN of UIT. Als deze optie aan staat, kun je zien hoeveel kracht je voor het schot gebruikt.

**SPELERNUMMERS:** AAN of UIT. Als deze optie aan staat, wordt het nummer op het shirt van de spelers getoond.

**KLOK: ONONDERBROKEN** of **BUITEN DE ZIJLIJNEN**. Als de CONTINUOUS optie aan staat, loopt de klok door, zelfs als de bal uit is. Om te voorkomen dat de spelers opzettelijk de tijd rekken, voegt de scheidsrechter de tijd, die verspild is bij vrije schoppen en inwerpen, bij de tijd die er nog te spelen is. Als de OUT OF PLAY optie aan staat, staat de klok stil wanneer de bal buiten de zijlijnen is. Deze optie kan alleen gewijzigd worden via het [Game Setup Screen] [scherm voor het organiseren van de wedstrijd].

**Noot:** De klok begint na de aftrap te lopen.

**KLOK AFLEESVENSTER:** AAN (Geeft de tijd die er nog over is aan) of UIT (de tijd wordt niet aangegeven).

**GELUID:** AAN] of UIT.

**TEXTUUR VAN HET VELD:** HORIZONTAL GERUIT, HORIZONTAAL, VERTICAAL. Hier kun je zien hoe het gras van het veld gemaaid is.

**WIS LEAGUE:** JA of NEE. Als je YES kiest, wordt een bewaard spel gewist.

**WIS TOERNOOI:** JA of NEE. Als je YES kiest, wordt een bewaard toernooi gewist.

## DE TEAMS SELECTEREN



- E league selecteren: controlepad **boven/onder**.
- Je team selecteren: controlepad **boven/onder** om het team uit te lichten.
- Door de lijst met de teams scrollen: controlepad **boven/onder**.
- Het team van de tegenstanders selecteren: druk op **A**.
- Wanneer je klaar bent, druk je op **B**, dat verschijnt het scherm waar de controllers opgesteld worden.

## DE SPELERS SELECTEREN

Op het spelersselectiescherm, beslis je wie er met welk team speelt, en of een team door één speler, of door meerdere spelers gestuurd wordt.

## DE CONTROLLERS OPSTELLEN

Op het scherm voor het opstellen van de controllers, wordt Team 1 automatisch door controller # 1 gestuurd, voorgesteld door de ikoon onder Team 1. Als er twee of meer controllers op de Super NES aangesloten zijn, verschijnt er voor elke controller een ikoon in het midden van het scherm. De ikoon voor controller 2 staat bovenaan de stapel, terwijl de ikoon voor controller 5 onderaan staat.

- Met gebruik van **links/rechts** van de controlepads, worden de controllers onder hun respectievelijke teams gezet. Als er een controller-ikoon in het midden van het scherm achterblijft, is deze aan het begin van het spel niet actief. Als er geen controller-ikonen aan de teams worden toegewezen, bestuurt de computer beide teams. Een controller kan echter tijdens het spel aan een ander team toegewezen worden, of hij kan op de onbestemde positie gezet worden.
- Als al de controllers aan een team zijn toegewezen (of op de onbestemde positie achtergebleven zijn), druk je op **START**, dan verschijnt het optiescherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat.

## EEN WEDSTRIJD BEGINNEN

Als je alle opties naar wens ingesteld hebt, druk je op **START**, om de wedstrijd te beginnen.

## HET SCHERM DAT AAN DE WEDSTRIJD VOORAF GAAT



Het Preamenue scherm verschijnt voordat de wedstrijd begint. Op dit scherm kun je [coverage, strategy, formation, starting line up] [het bestrijingsgebied, de strategie, de formatie, de beginopstelling] en andere opties voor je team selecteren.

- Om je team vorm te geven, druk je **boven/onder** op de controlepad om het gele highlight door de lijst met opties te verplaatsen; wanneer de gewenste optie uitgelicht is, druk je op **B**.
- Om direct het veld op te gaan en met de systeem-gekozen instelling te spelen, druk je op **START**.

## DE CONTROLLERS

Met gebruik van deze optie kun je de [Control Setup] [de opstelling van de controllers] en de [Control Method] [besturingsmethode] die je eerder gekozen hebt wijzigen. (Zie *De controllers opstellen*). Je kunt tijdens het spel ook een ander team gaan besturen.

## HET GEDEELTE VAN HET VELD DAT JE TEAM BESTRIJK

Gebruik deze optie om het gedeelte van het veld dat je spelers bestrijken te wijzigen.

- Controlepad **boven/onder** om [Defence, Midfield] [verdediging, middenveld], of [Attack] [aanval] uit te lichten.
- Controlepad **links/rechts** om de lengte van de pijl op het veld bij te stellen. De pijl voor het middenveld kan in beide richtingen verlengd worden, naar de verdediging en naar de aanval.

Des te verder je verdedigers naar voren gaan, des te meer kans je hebt, dan je verdediging onvoldoende bemand is, wanneer de tegenpartij in de aanval gaat.

Als je middenvelders, de schakelers, teveel op een kluitje in het midden van het veld opstelt, wordt het moeilijk voor hen om een schakeling tot stand te brengen met verdedigende of aanvallende spelers. Maar als je ze daarentegen te ver van elkaar opstelt, kunnen ze onder de voet gelopen worden.

Het gebied van het veld dat door je voorwaartse spelers bestreken wordt, hangt voor een groot gedeelte af van welke strategie je gekozen hebt. (Zie *De strategie van je team*). Als je volgens de [LONG BALL] [LANGE BAL] strategie speelt, kun je ze wel in de helft van je tegenstanders laten, maar als je [DEFEND] [VERDEDIGING] kiest moeten ze terugkomen.

- Wanneer je het bestrijksgebied van je team naar voren hebt bijgesteld, druk je op **START** om naar het [Pregame screen] [scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat] terug te keren.

## DE STRATEGIE VAN JE TEAM

Gebruik deze optie om de strategie van je team te bepalen.

- Controlepad **boven/onder** om door de diverse strategieën te scrollen. Bij het scrollen veranderen de diagrammen op het veld ter illustratie van de diverse strategieën.

**GEEN:** De computer selecteert een strategie en verandert je strategie, indien dit noodzakelijk is.

**LANGE BALL:** De bal wordt door de verdedigende partij naar de andere speelhelft getrapt, terwijl de middenvelders en de aanvallende spelers de bal tegemoet rennen. Deze strategie wordt dikwijls Route 1 genoemd, het is een eenvoudige directe strategie, die het beste werkt wanneer je een lange centrumspits hebt, die goed kan koppen. Echte voetbalkenners vinden echter dat er meer verfijnde manieren bestaan voor het passeren van de bal.

**UIT ALLE MACHT VERDEDIGEN:** De spelers blijven achter de bal, in een poging om de tegenpartij met z'n allen op afstand te houden. Kies deze strategie als je een ware afstraffing van de voorspelers van de tegenpartij verwacht, of als je aan het eind van de wedstrijd maar een kleine voorsprong hebt.

**AANVAL:** Een losse strategie, speciaal bedoeld om de doelschoten tot het uiterste te benutten, terwijl de verdedigers naar voren komen en de middenvelders de voorspelers steunen.

**VERDEDIGING:** Een vastomlijnde strategie, waarbij de middenvelders in of in de buurt van je speelhelft blijven om een extra verdedigingslinie te vormen.

**UIT ALLE MACHT AANVALLEN:** Alle spelers komen naar voren en gaan de speelhelft van de tegenpartij in, zonder teveel aandacht te schenken aan het verdedigen van hun doel. Gebruik deze strategie wanneer er niet veel speeltijd meer is en je op het punt staat de wedstrijd te verliezen.

- Om een strategie te kiezen, licht je de strategie van je keuze uit en druk je op **START**. Dan ga je terug naar het [Pregame screen] [scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat].

## DE FORMATIE VAN JE TEAM

Gebruik deze optie om de positie van je spelers op het veld bij te stellen. De gele letters X op het veld geven de positie van je spelers aan. Denk eraan dat alle teams voorzien zijn van verschillende systeem-gekozen formaties.

- Controlepad **boven/onder** om door de diverse formaties te scrollen. Bij het scrollen veranderen de diagrammen op het veld ter illustratie van de diverse formaties.

3-5-2: Het goed bezette middenveld houdt de bal onder controle, voordat de 3 mannen in de verdediging bedreigd worden, zij spelen de bal naar de voorspelers.

4-4-2: Een harmonische, maar wel een traditionele formatie, zowel de verdediging als het middenveld is goed van mankracht voorzien, maar als er goals tot stand gebracht moeten worden vereist deze strategie wel dat de twee centrumspitsen goed op elkaar afgestemd zijn.

**Sweeper:** Een extra verdediger in de achterhoede, die een vrije defensieve rol speelt. Wanneer de mannen vóór hem gepasseerd zijn, moet hij als laatste het doel verdedigen; hij kan echter ook naar voren komen om in het middenveld de bal naar voren te spelen.

4-2-4: Het middenveld is maar met twee man bezet, het is de bedoeling dat de vier voorspelers de verdediging van de tegenpartij in een onbewaakt ogenblik onder de voet lopen. Deze strategie is heel effectief in combinatie met een aanvalsstrategie.

4-3-3: Nog een harmonische formatie, in vergelijking met de 4-4-2 optie, is de aanval met één man versterkt, maar het gevolg is wel dat er op het middenveld één man minder is.

- Om een formatie te kiezen, licht je de formatie van je keuze uit en druk je op **START**. Dan verschijnt het [Pregame] [scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat] weer.

## DE BEGINOPSTELLING

Starting Lineup		
A Mineiro		
Name		Skill
20 F	M. Reinaldo	83
22 F	S. Araujo	80
12 G	C. Boncalves	80
1 G	L. Henrique	83
10 M	L. Negrini	83
13 M	C. Augusto	83
16 F	N. Bira	60

Swap S. Araujo with... B-Cancel

Gebruik deze optie om je beginopstelling bij te stellen. De positie van de spelers worden op dit scherm met letters aangegeven: F=[Forward] [voorspeler], G=[Goalie] [keeper], D=[Defender] [verdediger], M=[Midfielder] [middenvelder]. Denk eraan dat een keeper alleen door een ander keeper vervangen kan worden.

1. Controlepad **boven/onder** om het highlight door de spelerslijst te verzetten. Wanneer de naam van de speler die je wilt vervangen uitgelicht is, druk je op A om hem te selecteren.

2. Controlepad **boven/onder** om de reservespeler die je in het veld wil brengen uit te lichten. Controlepad **links/rechts** om de waardering van zijn vaardigheden te bekijken. (Zie [Skill Ratings] [De waardering van de vaardigheden], voor meer informatie.) Wanneer je een reservespeler hebt gekozen, druk je op A. Het bericht [SWAPPED] [UITGEWISSELD] verschijnt om te bevestigen dat de uitwisseling plaats gevonden heeft.

- Om een [SUBSTITUTION] [PLAATSVERVANGING] weer ongedaan te maken en een andere speler te kiezen, druk je op B.
- Om het substitutiescherm te verlaten, druk je op **START**.

**EA Tip:** Als een speler voor een ernstige overtreding van het veld gezonden wordt, gebruik dan de substitutie optie om de positie van de overige spelers te wijzigen, om de open plaats die er door zijn vertrek ontstaan is, zo veel mogelijk te vullen.

## OPTIES

Gebruik deze optie om een eerder gekozen speloptie te wijzigen. (Zie het gedeelte over de spelopties voor een beschrijving van de opties.)

## OP HET VELD

Wanneer je tevreden bent met je team, druk je op **START**.

### De Aftrap

- Om af te trappen aan het begin van de wedstrijd, of om na de rust of na een doelpunt het spel te hervatten, druk je op **A** of **B**. Gebruik de richtingen van de controlepad om richting te geven aan de pass.

**EA Tip:** De verdedigende spelers mogen niet in de middencirkel komen, voordat de aftrap genomen is.

## DE SPELERS BESTUREN

De spelers besturen de voetballer op het veld, die met een gekleurde cirkel aangeduid wordt:

Nummer van de speler	Kleur van de voetballer
Speler 1	Geel
Speler 2	Rood
Speler 3	Blauw
Speler 4	Paars
Speler 4	Zwart

Wanneer een gestuurde speler niet op het scherm is, verschijnt er een pijl die in zijn richting wijst. Om hem op het scherm terug te brengen, controlepad in de tegenovergestelde richting van die van de pijl.

- Om van speler te wisselen, druk je op **B**. De cirkel gaat naar de teamgenoot, die het dichtst bij de bal is.
- Om aan de beweging van een uitgelichte speler richting te geven, controlepad in de richting waar je de speler heen wilt sturen.

Zie *Een overzicht van de besturing* voor meer informatie over de besturing van de spelers.

## KRACHT-CIRKEL



Het is belangrijk om bij het verplaatsen van de bal te kunnen bepalen hoeveel kracht er gebruikt wordt. Bij voorbeeld, des te meer kracht er bij een schot op het doel gebruikt wordt, des te meer kans er bestaat dat het schot z'n doel mist, omdat het niet nauwkeurig genoeg is. Om te zien hoeveel kracht er voor de lobs, schoten, trappen, inworpen of hoekschoppen gebruikt wordt, kijk je naar de kracht-cirkel. De keeper kan de kracht-cirkel ook gebruiken om te bepalen hoe hard hij tegen de bal moet trappen.

De kracht-cirkel verschijnt wanneer een gestuurde speler tegen de bal trapt of ermee gooit. De kracht-cirkel verschijnt niet als de speler door de computer gestuurd wordt.

- Om kracht te verzamelen wanneer één van je spelers balbezit heeft, hou je **A** ingedrukt. De kracht-cirkel breidt zich uit vanaf het middelpunt van de cirkel die je speler omgeeft. Wanneer de cirkel helemaal vol is, is de speler klaar om de hardst mogelijke trap te geven.

## WEDSTRIJDEN IN DE LEAGUE

- Om je eigen League te beginnen, kies je [LEAGUES] [LEAGUES] op het [Game Setup screen] [scherm voor het organiseren van de wedstrijd].

Uit ten hoogste acht teams die deel uitmaken van één van de 12 leagues van wereldklasse, kun je eigen League samenstellen. De teams in de League spelen twee keer tegen elkaar om het kampioenschap van de League. Het kampioenschap wordt bepaald op basis van behaalde punten. Een gewonnen wedstrijd wordt beloond met twee punten en een gelijk gespeelde wedstrijd wordt met één punt beloond. Een verloren wedstrijd wordt niet beloond. Het team dat de meeste punten behaald heeft wordt de kampioen.

De League en de teams selecteren:



1. Op het [Team Selection] [teamselectie] scherm, gebruik je de controlepad **boven/onder** om door de lijst van de 12 Leagues te scrollen. Een League wordt voorgesteld door de nationale vlag in de vorm van het land van herkomst.

2. Wanneer de gewenste League verschijnt, druk je op **B**.

- Om door de teams te scrollen, controlepad **boven/onder**.
- Aan de linkerkant van het scherm verschijnt de mening die de talentenjager over het team heeft.
- Wanneer het gewenste team verschijnt, druk je op **A** en het team wordt bij je League gevoegd.
- Om een team te wissen, druk je op **B**.
- Om meer teams te kiezen, druk je weer op **A**.

3. Wanneer je al je teams gekozen hebt, druk je op **START**, dan verschijnt het scherm met de [League Standings] [competitieranglijst]. (Zie *De competitieranglijst* hieronder.) Druk nog eens op **START**, dan verschijnt het [Player Select screen] [spelerselectiescherm].

4. Druk op het spelerselectiescherm op **START**, dan verschijnt het [Pregame screen] [het scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat].

De teams die je voor je League geselecteerd hebt, zijn genummerd van 1 t/m 8. Als je minder dan acht teams gekozen hebt, worden de lege ruimten gevuld met willekeurig gekozen teams. Deze teams zijn niet genummerd. Je speelt alleen de wedstrijden van de genummerde teams.

## DE COMPETITIETIERANGLIJST

Het League Standings scherm met de competitieranglijst verschijnt vóór de eerste wedstrijd in de League en tussen de wedstrijden door. Dit scherm toont hoeveel wedstrijden de teams tot nu toe gewonnen of verloren hebben en het totaal aan punten dat een team behaald heeft. Het gele highlight geeft aan welke teams aan de beurt zijn om tegen elkaar uit te komen.

## WEDSTRIJDEN IN HET TOERNOOI

### Het wereldtoernooi

Het wereldtoernooi begint met vierentwintig teams, afkomstig uit zes landen. Elk team speelt één keer tegen elk ander team van zijn land. De twee beste teams van elke land gaan door naar de playoffs.

### Een toernooi van teams uit één land

De teams die je voor het toernooi van teams die uit één land afkomstig zijn, zijn genummerd van 1 t/m 8. Als je minder dan acht teams kiest, worden de overige teams willekeurig door de computer gekozen. Deze teams zijn niet genummerd. Er worden alleen wedstrijden door de genummerde teams gespeeld.

## DE TEAMS VOOR HET TOERNOOI SELECTEREN

Kies het toernooi en de teams op dezelfde manier als je dat bij de League gedaan hebt. (Zie: *De League en de teams selecteren.*)

**Noot:** Alle wedstrijden van alle teams die je selecteert moeten uitgespeeld worden.

- Wanneer je alle gewenste teams gekozen hebt, druk je op **START**. Dan verschijnt het scherm met de [Tournament Standings] [competitieranglijst]. Druk nog eens op **START** en het [Player Select screen] [spelersselectiescherm] verschijnt.
- Op het spelersselectiescherm druk je op **START**, dan verschijnt [Pregame screen] [het scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat].

## PLAYOFFS

De playoffs zijn de beslissingswedstrijden van een toernooi, het verliezende team wordt uitgeschakeld. In de [Tournament] [toernooi] modus worden deze wedstrijden aan het eind van het toernooi gehouden; maar in de Playoff modus, sla je deze wedstrijden over en ga je regelrecht naar de Playoffs.

### De teams voor de playoff selecteren

Kies de Playoff en de teams op dezelfde manier als je dat bij de League gedaan hebt. (Zie: *De League en de teams selecteren.*)

## HET BOOMDIAGRAM VAN DE PLAYOFF



Nadat je Playoff team(s) gekozen hebt, of als je een [Tournament] [toernooi] aan het spelen bent en je begint aan de Playoffs, verschijnt het boomdiagram van de Playoff. De Playoffs bestaan uit vier ronden; de teams die in een ronde winnen, gaan door naar de volgende ronde. De teams worden willekeurig in de eerste ronde geplaatst. Als je alleen de Playoff speelt, worden je teams van 1 t/m 8 genummerd; maar als je de Playoffs aan het eind van een toernooi speelt, hebben ze hetzelfde nummer dat ze in het toernooi hadden.

- Het hele boomdiagram bekijken: controlepad **boven/onder**. De twee teams die de eerste wedstrijd spelen zijn uitgelicht.
- Het scherm met het boomdiagram van de Playoff verlaten: Druk op **START**, dan verschijnt het [Player Select Screen] spelersselectiescherm.

## OEFENEN

Hier kun je de verschillende bewegingen oefenen, het spelniveau van de tegenpartij kan ingesteld worden. Je kunt over de volgende oefenscenario's beschikken: Corner Kick, Penalty Kick, Goal Kick, Throw-In, Passing, One Timers], [hoekschop, strafschop, doeltrap, inworp, een pass geven, een direct schot op het doel] en [Shout-out] [Shout-out].

### Het spelniveau van de tegenpartij

- Het spelniveau uitlichten: controlepad **boven/onder**.
  - Het spelniveau instellen: controlepad **boven/onder**.
- De keuzemogelijkheden zijn: [MINIMAL, AVERAGE] [MINIMAAL, MIDDELMATIG], en [FULL] [OPTIMAAL].

### Het oefenscenario

Een oefenscenario kiezen: controlepad **boven/onder**. Wanneer je het oefenscenario geselecteerd hebt, druk je op B, dan verschijnt het teamselectiescherm

## HERSTELLEN

Je kunt een [League, Playoff] [league, playoff], of [Tournament] [toernooi] bewaren en verder spelen vanaf het punt waar je gebleven was.

## DE WAARDERING VAN DE VAARDIGHEDEN

### DE WAARDERING VAN DE VAARDIGHEDEN VAN DE TEAMS



De waardering van de vaardigheden van je team, zie je op het teamselectiescherm. Elk vaardigheidsniveau wordt door een gouden balk voorgesteld. Des te langer de balk voor een bepaalde categorie is, des te hoger dat aspect van het spel gewaardeerd wordt. De zes vaardigheden zijn [Shooting, Running, Passing, Tackling, Goaltending] [schieten, rennen, de bal passeren, tackelen, keepen], en [Attacking] [aanvallen]. Er is ook een [Overall][alles omvattende] waardering.

## DE WAARDERING VAN DE VAARDIGHEDEN VAN DE SPELERS

Starting Lineup		
Brazil		
	Name	Skill
1	G C. Taffaret	91
17	D N. Caru	96
2	D N. Jorginho	96
15	D M. Santos	93
4	D R. Gomes	91
5	M M. Silva	93
10	M P. Rai	93
8	M C. Dunga	93
A-Swap B-Coverage		

Op het scherm met de begingopstelling en op het substitutiescherm, wordt de waardering van de vaardigheden van de spelers in 14 categorieën op een schaal van 0-99 weergegeven. (Zie *Plaatsvervanging*). De volgende vaardigheden worden op de schaal weergegeven: [Skill, Speed, Reaction, Ball Control, Shot Power, Shot Accuracy, Agility, Bicycles, Headers, Fitness, Passing, Aggression, Acceleration], [alles omvattende vaardigheid, snelheid, reactievermogen, balcontrole, kracht bij het schieten, nauwkeurigheid bij het schieten, behendigheid, achterwaartse omhaal, koppelen, conditie, de bal passeren, agressie, het tempo opvoeren] en [Awareness] [opmerkzaamheid].

## HET SPEL OP PAUZE ZETTEN

- Druk op **START**, om het spel op elk gewenst moment op pauze te zetten. Wanneer het spel op pauze staat, verschijnt [Paused Game] [het pauzescherm]. Op dit scherm kun je [instant replay] [een herhaling] bekijken, [Control Setup, options, Team Coverage, Team Strategie] [de opstelling van de controllers, de opties, het gedeelte van het veld dat je team bestrijkt], [de strategie van je team] en [Team Formation] [de formatie van je team] wijzigen; je kunt [Substitutions] [vervangingen] tot stand brengen; [Game Stats, Score Summary] [de spelstatistieken, het overzicht van de score en [Foul Summary] [van de overtredingen] bekijken; of je kunt [Quit] [het spel beëindigen]. (Voor een nadere uitleg van deze optie, zie: *Het scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat*).

## HET PAUZESCHERM

Het pauzescherm lijkt veel op [Pregame Configuratie screen] [het configuratiescherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat]. Gebruik het pauzescherm op dezelfde manier, de meeste opties van dat scherm kunnen ook op het pauzescherm gewijzigd worden.

- Een optie uit het pauzescherm selecteren: controlepad **boven/onder** om het highlight naast de gewenste optie te zetten, druk dan op **A**.
- Van het pauzescherm naar het veld terugkeren: Gebruik de [Resume Game] [hervat het spel] optie die hieronder beschreven wordt, of druk op **START**.

## HET SPEL HERVATTEN

Met gebruik van de 'Resume Game' optie begin je het spel weer op het punt waar je het op pauze gezet had; indien je wijzigingen aangebracht hebt terwijl het spel op pauze stond, worden deze nu effectief.

- Je kunt ook naar het spel terugkeren door op **START** te drukken.

## HERHALING

Met gebruik van 'Instant Replay', worden de laatste 10 seconden van het spel teruggespeeld. Het kan in verschillende snelheden en modes, vooruit en achteruit teruggespeeld worden. Wanneer je **INSTANT REPLAY** selecteert, verschijnt er een controller-ikoon op het scherm. De toetsen van de controller functioneren als volgt voor de herhaling:

- Om het spel terug te spoelen of vooruit te spoelen, hou je **Y** ingedrukt en controlepad links/rechts.
- Om het spel op normale snelheid terug te spelen, druk je op **B**. De herhaling gaat door totdat je weer op **B** drukt, of totdat deze afgelopen is.
- Om de camera op de bal te richten, druk je op **A**.

## DE CONTROLLERS

Zie voor meer informatie: *De controllers opstellen.*

## HET GEDEELTE VAN HET VELD DAT JE TEAM BESTRIJKT

Zie voor meer informatie: *Het gedeelte van het veld dat je team bestrijkt.*

## DE STRATEGIE VAN JE TEAM

Zie voor meer informatie: *De strategie van je team.*

## DE FORMATIE VAN JE TEAM

Zie voor meer informatie: *De strategie van je team.*

## PLAATSVERVANGING

Zie voor meer informatie: *De beginopstelling.*

## OPTIES

Zie voor meer informatie: *De spelopties.*

**Noot:** Nadat het spel begonnen is, kunnen de [half length] [speeltijd per helft] en de [Clock] [klok] opties niet gewijzigd worden.

## DE SPELSTATISTIEKEN

Het scherm met de spelstatistieken houdt de volgende statistieken van beide teams tot op de laatste minuut bij: [Score, Saves, Shots on Goal, Corner Kicks, Minutes Attacking, Minutes in Midfield, Minutes Defending] [de score, saves, doelschoten, hoekschoppen, aantal minuten in de aanval, aantal minuten in het middenveld, aantal minuten in de verdediging] en [Fouls] [overtredingen].

## HET OVERZICHT VAN DE SCORE

Het scherm met het overzicht van het aantal doelpunten, geeft aan welke spelers gescoord hebben, voor welk team ze gescoord hebben en op welk tijdstip het doelpunt gemaakt was.

## HET OVERZICHT VAN DE OVERTREDINGEN

Het scherm met het overzicht van de overtredingen, geeft aan welke spelers er een rode of een gele kaart gekregen hebben omdat ze een ernstige overtreding begaan hebben, tot welk team deze spelers behoren en op welk tijdstip de overtreding begaan werd.

## BEËINDIGEN

Het huidige spel wordt beëindigd.

## DE BAL IS UIT

De bal is uit, wanneer hij buiten de zijlijnen of de doellijn is. In dat geval fluit de scheidsrechter. Er zijn drie manieren waarop een uitbal weer in het spel kan worden gebracht:

**Een doelschop:** Als een aanvallende speler de bal naast het doel heeft gespeeld en geen van de verdedigers de bal hebben aangeraakt voordat deze over de doellijn ging, wordt de bal automatisch in de hoek van het doelgebied gelegd (aan welke kant de doelschop genomen wordt is afhankelijk van de plaats waar de bal uit ging) en de keeper moet de bal in de richting van de andere speelheft schoppen.

- Druk op **A** of **B** om de keeper de bal te laten schoppen, zonder de bal richting te geven.
- Om richting aan de schop te geven, druk je op **Y**, om het richtvenster op te roepen. Plaats het richtvenster met de controlepad op de plek waar je de bal naartoe wil schoppen. Druk dan op **A** of **B** om de bal te schoppen.

**Noot:** Als er een doelschop genomen wordt, moet de bal tenminste de rand van het strafschopgebied bereiken. Er mogen geen andere spelers in het strafschopgebied, totdat de bal opgeruimd is.

**Een hoekschop:** Er wordt een hoekschop gegeven, als de laatste speler die de bal aangeraakt heeft voordat hij over de doellijn ging, een verdediger of de keeper is. Een hoekschop wordt genomen vanuit de kwartcirkel rondom de hoekvlag, (van welk kant de hoekschop genomen wordt is afhankelijk van de plaats waar de bal uit ging). De speler die de hoekschop moet nemen wordt willekeurig gekozen.

- Plaats het rode richtvenster met de controlepad op de plek waar de bal naartoe wil schoppen, druk dan op **A** of **B** om de bal in het strafschopgebied te schoppen.

**Een inworp:** Er wordt een inworp gegeven wanneer een speler van de tegenpartij de bal in het deel van het veld buiten de zijlijn schopt. Een inworp wordt vanaf de zijlijn genomen, op de plaats waar de bal uit ging. De speler die de inworp moet nemen wordt willekeurig gekozen.

Plaats het richtvenster met gebruik van de controlepad naar het gedeelte van het veld waar je de bal naartoe wil gooien, druk dan op **A** of **B** om de bal te gooien.

**Keepers bal:** Wanneer een aanval geen succes heeft en de bal veilig in handen van de keeper is, is hij degene die de bal weer in het spel moet brengen. De speler die het team van de keeper stuurt, krijgt automatisch de controle over de keeper, zelfs als de keeper door de computer gestuurd wordt. Hij moet dus de bal weer in het spel brengen, door de bal naar de andere speelheft te schoppen of te gooien. Of de keeper de bal trapt of gooit, hangt af van waar de andere spelers zich op het veld bevinden.

- De bal gooien of schoppen: druk op **B**. Gebruik de controlepad om de bal in de richting van een verdediger in de nabijheid te gooien of te trappen.
- De bal met gebruik van het richtvenster gooien of schoppen: Druk op **Y** om het richtvenster op te roepen. Plaats het richtvenster met gebruik van de controlepad naar het gedeelte van het veld waar je de bal naartoe wil spelen, druk dan op **B**.

## OVERTREDINGEN

### BUITENSPEL

De buitenspelregel is ontworpen om te voorkomen dat spelers in de aanval bij het doel rondhangen, terwijl de verdedigers zich in het andere speelveld bevinden. Deze regel houdt in dat er tegenstanders tussen een aanvallende speler en het doel moeten zijn, wanneer de bal naar de

aanvallende speler in de speelhelte van de tegenpartij gespeeld wordt. Dit geldt alleen als de aanvallende speler in de positie is om zich in het spel te mengen. Een speler kan niet buitenspel staan in z'n eigen speelhelte, als hij de bal ontvangt na een ingooi of een hoekschop.

Wanneer een speler buitenspel staat, geeft de scheidsrechter te kennen dat er een vrije schop genomen moet worden en de Offside-ikoon verschijnt, tegelijk met de naam van de speler die in overtreding is. Dan wordt de vrije schop genomen vanaf de plaats waar de speler zich bevond, toen hij buitenspel stond.

Wanneer deze optie UIT staat, vlot het spel beter, er zijn minder vrije schoppen en meer kansen om te scoren.

**Noot:** Wanneer de Offside optie AAN staat, geeft de scheidsrechter een vrije schop voor alle overtredingen van de buitenspelregel, zelfs als de Foul (overtreding) optie UIT staat.

## VRIJE SCHOPPEN

Er worden vrije schoppen gegeven voor inbreuk op de spelregels en overtredingen zoals te laat en onnodig hard tackelen, een speler van de bal wegduwen en voor buitenspel. (Zie *Buitenspel*).

Wanneer je een vrije schop krijgt, wordt de bal op de plek waar de overtreding begaan werd gelegd, dus je kunt niet stiekem een paar meter met de bal naar voren gaan. De speler die de vrije trap moet nemen, wordt automatisch aangewezen. De vrije schop wordt genomen door een speler-gestuurde voetballer die het dichtst bij de overtreding stond toen er gefloten werd.

- Controlepad in de richting waar je naartoe wil schoppen. Druk op **X** als je een korte vrije schop naar een dichtbijzijnde speler wil spelen. Als je binnen bereik van het doel bent, druk je op **A** om een schot op het doel te nemen.
- **Noot:** De tegenstanders moeten op een afstand van 10 yards van de bal blijven, totdat de vrije schop genomen is.

## STRAFSCHOPPEN

Er wordt een strafschop gegeven wanneer er in het strafschopgebied een overtreding begaan wordt, die wanneer deze op een ander gedeelte van het veld begaan zou hebben, ernstig genoeg zou zijn geweest voor het toekennen van een vrije schop aan de tegenpartij. Er wordt een strafschop gegeven voor een overtreding die begaan wordt door een verdediger die zich in z'n eigen strafschopgebied bevindt.

### Een strafschop redden

De bal wordt automatisch op de penaltystip gelegd. Alleen de keeper en degene die de strafschop neemt mogen zich in het strafschopgebied bevinden. De andere spelers mogen er niet binnengaan, totdat de bal geschoot is. Zelfs als de keeper door de computer gestuurd wordt moet je proberen het doelpunt te voorkomen.

- Duiken op het moment dat de bal op je afkomt: controlepad **links/rechts** en druk op **B**.

### Een strafschop nemen

- De computer wijst automatisch de speler aan die de strafschop moet nemen, hij staat al klaar in het strafschopgebied. Druk op **B** om de speler te wisselen.
- Druk op **A** om te schieten. Gebruik de controlepad om de bal richting te geven terwijl hij in de lucht is.

Wanneer er meer dan één speler-gestuurde voetballer in het team is, mag de speler tegen wie de overtreding begaan werd de strafschop nemen.

## Boeking

Als de scheidsrechter de overtreding bijzonder ernstig vindt, toont hij de speler waarschijnlijk de gele kaart. Het spel wordt stopgezet, terwijl de scheidsrechter de naam van de speler opschrijft.

Wanneer de overtreder telkens weer een overtreding begaat, krijgt hij meestal een rode kaart. Het spel wordt stopgezet en de boosdoener wordt het veld gestuurd. Een speler die van het veld gestuurd is, kan niet door een reservespeler vervangen worden; dus nadat één speler van een team eruitgestuurd is, moet het team met 10 man spelen. (In theorie is het mogelijk om met zeven man te spelen.)

## SCOREN

Om in FIFA Soccer 96 te scoren moet de bal in het net zijn, en het onzichtbare verticale vlak dat de doelpalen, de dwarslat en de doellijn verbindt moet gepasseerd worden. Om te scoren is het niet noodzakelijk dat de bal van het net terugkaatst, maar de hele bal moet de doellijn passeren. Nadat het doelpunt uitgebreid gevierd is, gaat de bal weer terug naar de middencirkel er wordt er weer afgetrapt.

## De rust

Wanneer de scheidsrechter het signaal geeft dat de tijd voor de eerste helft om is, verlaten beide teams het veld en het verslag over de eerste helft wordt uitgebracht. Het geeft informatie over de eerst helft van de huidige wedstrijd: [Score, Shots on Goal] [de score, het aantal doelschoten], en [Saves] [het aantal saves].

- Om naar het scherm met de [Game Options] [spelopties] terug te keren, druk je op **START**.

# EINDE VAN DE WEDSTRIJD/EINDVERSLAG

Als het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter klinkt, is de wedstrijd afgelopen en verschijnt het scherm met het eindverslag, de informatie wordt op dezelfde manier gegeven als in het verslag over de eerste helft van de wedstrijd: Je krijgt [Score, Shots on Goal] [de score, het aantal doelschoten], en [Saves] [het aantal saves] te zien.

## CREDITS

*Uitvoerend producent: Bruce McMillan*  
*Producent: Steven Rechtschaffner*  
*Assistent producent: Kevin Loh*  
*Technische leiding: Erik Kiss*  
*Art-Director: David Adams*  
*Muziek en geluidseffecten: Robert Bailey*  
*Coördinator ontwikkeling: Ted Sylka*  
*Hoofd kwaliteitszekerheid: Ernie Stewart*  
*Kwaliteitszekerheid: Gary Patino, Cliff Ramsey*  
*en James Brown*  
*Creatieve leiding: Joe Bonar*  
*Assistent producent: Terry Hayes*  
*Manager grafische vormgeving: Anthony 'Bliz' Rosbottom*  
*Grafische kunstenaars: Kevin McMahan, Mathew Cooling*  
*Manager muziek: Tim May*

*Musici: Andrew Barnabas, Andy Brock*  
*Programmeurs: Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman en Carl Muller*  
*Produktmanager: Chip Lange, Neil Thewarapperuma*  
*Documentatie: Neil Cook, Jason Armatta, Jamie Poolos*  
*Documentatie Layout: Tracy Innes*  
*Kwaliteitsbeheersing: Chris Baena, Matt Eyre*  
*SGL begeleiding: John Rix, Craig Hui*  
*Coördinator kwaliteitszekerheid: Jon Bruce*  
*FIFA eerste-klasse: Brian Plank*  
*Front-end grafisch ontwerp: Suzan Germic*  
*Productieassistent: Louise Read*  
*Front-end programmering: David Hards*  
*Animatie: David Demorest*

© 1995 ELECTRONIC ARTS

Tenzij anders vermeld berust het © copyright van alle software en bijbehorende documentatie bij Electronic Arts (1995). Alle rechten van de uitgever en de houder van het © copyright zijn voorbehouden. Deze documentatie en de programmacode mogen op geen enkele wijze, geheel of gedeeltelijk, worden gekopieerd, gereproduceerd, uitgeleend, verhuurd of overgedragen worden in welke vorm dan ook, danwel worden vertaald of bewerkt naar elektronische of machine leesbare vorm zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Electronic Arts Ltd.

## **ELECTRONIC ARTS GARANTIEBEPERKINGEN**

Garantiebepalingen -Electronic Arts garandeert de koper van dit Electronic Arts software produkt gedurende een periode van negentig (90) dagen na aanschaf dat de media waarop dit computerprogramma vastgelegd is, vrij zijn van fabricage- en/of materiaalfouten. Dit Electronic Arts software programma en bijbehorende handleiding worden verkocht in de staat waarin zij zich bevinden, zonder uitdrukkelijke of stilzwijgende garantie van enige soort. Electronic Arts is niet aansprakelijk voor het verloren gaan of op enige wijze beschadigd raken van goederen en/of gegevens door het gebruik van deze software. Electronic Arts garandeert dat zij gedurende een periode van negentig (90) dagen defecte Electronic Arts software naar eigen keuze kosteloos zal repareren of vervangen indien deze, voorzien van aankoopbewijs en voldoende gefrankeerd, naar onderstaand Customer Warranty adres worden gezonden. Deze garantie is slechts van toepassing bij het normaal gebruik van de software en informatiedrager. Deze garantie is niet van toepassing als het defect aan het Electronic Arts software produkt ontstaan is door misbruik, onoordeelkundig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing.

## **GARANTIEBEPERKINGEN**

Alle stilzwijgende garantiebepalingen die van toepassing zijn op deze software, inclusief garantie op de verkoopbaarheid en geschiktheid voor een bepaald doel, zijn beperkt tot de bovengenoemde periode van negentig (90) dagen. In geen geval kan Electronic Arts Ltd. aansprakelijk worden gehouden voor enige incidentele of indirecte schade of gevolgschade die voortvloeit uit het in bezit hebben, gebruiken en/of niet goed functioneren van dit Electronic Arts software produkt. Deze voorwaarden en bepalingen beperken geenszins de wettige rechten van de koper, indien deze een consument is die op normale wijze goederen aanschaf die niet bestemd zijn voor commerciële doeleinden.

## **REPARATIES NA DE GARANTIEPERIODE**

Om defecte informatiedragers na het aflopen van de garantieperiode te vervangen, dient u de originele cartridge naar het onderstaand adres te zenden. Sluit een beschrijving van het defect, uw naam en adres en een volledig ingevulde cheque of internationale postwissel ter waarde van £ 15.00 bij.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough SL3 8XU, Engeland

*Dit spel gaat vergezeld van een vergunning van Sega om op het  
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM te worden gespeeld.*

*SEGA en MEGA DRIVE zijn handelsmerken van Sega Enterprises, Ltd.*

## **AVVERTENZA PER I POSSESSORI DI TELEVISORI A PROIEZIONE:**

Immagini ferme e immagini possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRO. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

## **AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA**

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEOGIOCHI.

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

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

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

## **PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO**

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

## INDICE GENERALE

AVVIO DEL GIOCO .....	101
SOMMARIO DEI COMANDI .....	101
SQUADRE & CAMPIONATI .....	103
IMPOSTA GIOCO .....	103
OPZIONI DI GIOCO .....	104
SELEZIONA SQUADRE .....	105
SELEZIONA GIOCATORE .....	106
VIDEATA INTRODUTTIVA .....	106
IN CAMPO .....	109
PARTITE DEL CAMPIONATO .....	110
INCONTRI DEL TORNEO .....	111
SPAREGGI .....	111
RIPRISTINA .....	112
VALUTAZIONI ABILITÀ .....	112
METTERE IL GIOCO IN PAUSA .....	113
VIDEATA DI PAUSA .....	113
PALLA FUORI DAL GIOCO .....	114
INFRAZIONI .....	115
FINE DEL GIOCO/RAPPORTO FINALE .....	116
TITOLI .....	117

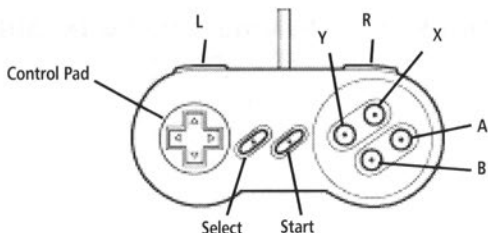
## AVVIO DEL GIOCO

1. Spegni il Super Nintendo Entertainment System™ (interruttore di alimentazione in posizione OFF).

**ATTENZIONE:** Non provare mai ad inserire o rimuovere una cartuccia gioco quando il sistema è acceso (interruttore in posizione ON).

2. Assicurati che la pulsantiera sia inserita nella presa per la Pulsantiera 1 del Super NES™. Se stai giocando contro un amico, collega l'altra pulsantiera alla presa per la Pulsantiera 2.
3. Inserisci la cartuccia del gioco nella fessura del Super NES. Premi con fermezza per bloccare la cartuccia in posizione.
4. Accendi il sistema (interruttore in posizione ON). Appare il logo della EA SPORTS™. Se non lo vedi, ripeti le operazioni dal punto 1.

## SOMMARIO DEI COMANDI



### CALCIO D'INIZIO

Calciatore: A, B, X, o Y

### SENZA LA PALLA

**Scivolone:** Premi Y (in modalità professionale, in qualunque momento. In modalità semi-professionale, solo quando è ad una distanza appropriata.)

**Cambio giocatore:** Per spostarti al giocatore più vicino alla palla, premi B.

**Spingere:** Per spintonare l'avversario, premi A.

**Scatto di velocità:** Premi X

**Effetti sonori di celebrazione:** Per avere un effetto sonoro diverso, premi Y, B, o A.

### MODALITÀ PROFESSIONALE: ATTACCARE CON LA PALLA A TERRA

• Usa i pulsanti direzionali per controllare la direzione del giocatore con la palla.

**Passare:** Premi B. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

**Tirare:** Premi A. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

**Uno-Due:** Per passare ad un compagno di squadra, premi il pulsante B e il pulsante di fuoco R (destra); quindi premi il pulsante di fuoco R per un passaggio di ritorno. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

**Tocco finale:** Per dare un tocco finale a passaggi, tiri in porta e pallonetti, usa i pulsanti direzionali su/giù subito dopo un tiro.

**Dribblaggio veloce:** Premi X. Aumenta la velocità del giocatore e la distanza tra il giocatore e la palla.

## **MODALITÀ SEMI-PROFESSIONALE: ATTACCARE CON LA PALLA A TERRA**

• Usa i pulsanti direzionali per controllare la direzione del giocatore sulla palla.

**Passare:** Premi B

**Tirare:** Premi A. **Nota:** Il computer "assiste" il giocatore scegliendo automaticamente il miglior tipo di tiro.

**Uno-Due:** Per passare ad un compagno di squadra, premi il pulsante B e il pulsante di fuoco R (destra); quindi premi il pulsante R per un passaggio di ritorno.

**Tocco finale:** Per dare un tocco finale a passaggi, tiri in porta e pallonetti, usa i pulsanti direzionali su/giù subito dopo un tiro.

## **MODALITÀ PROFESSIONALE: PALLA IN ARIA**

**Colpo di testa:** Premi X. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

**Colpo di testa in tuffo:** Premi B. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

**Tirare subito:** Premi A. Permette a chi ha ricevuto la palla di tirare immediatamente.

**Rovesciata:** Premi Y. Per una potenza maggiore, tieni premuto il pulsante.

## **PORTIERE**

### **Con la palla**

**Rinvio:** Premi B

**Calcio:** Premi A

### **Senza la palla**

**Tuffo o contrasto:** Premi B

## **CALCIO DI RIGORE, RIMESSA DEL PORTIERE O CALCIO D'ANGOLO**

**Pallonetto:** Per lanciare la palla sopra la difesa, premi A.

**Cambio giocatore:** Premi B

**Tirare in porta:** Premi X

### **Rimessa laterale**

**Cambio giocatore ricevente:** Premi Y per passare dal giocatore che rinvia a quello che riceve.

**Rinvio:** Premi A

## **REPLAY IMMEDIATO**

**Play:** Premi B

**Avanzamento veloce:** Premi Y + il pulsante direzionale **destra**

**Riavvolgimento veloce:** Premi Y + il pulsante direzionale **sinistra**

**Centrato sulla palla:** Premi A

# SQUADRE & CAMPIONATI

FIFA Soccer 96 Super Nes presenta dozzine di nazionali, elencate qui nelle diverse lingue. Nel software, tuttavia, appaiono solamente in inglese, in modo da lasciare un po' più di spazio per tutti i fantastici miglioramenti apportati a questa ultima versione della simulazione di calcio più amata del mondo.

Le squadre nazionali nell'EA SPORTS FIFA Soccer 96 sono: Algeria, Argentina, Australia, Austria, Belgio, Bolivia, Brasile, Bulgaria, Camerun, Canada, Cile, Cina, Colombia, Costa Rica, Croazia, Repubblica Ceca, Danimarca, Egitto, Inghilterra, Finlandia, Francia, Germania, Ghana, Grecia, Hong Kong, Ungheria, Islanda, Israele, Italia, Costa d'Avorio, Giappone, Lussemburgo, Messico, Marocco, Irlanda del Nord, Paesi Bassi (Olanda), Nuova Zelanda, Nigeria, Norvegia, Perù, Polonia, Portogallo, Repubblica d'Irlanda, Romania, Russia, Arabia Saudita, Scozia, Singapore, Sud Africa, Corea del Sud, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, USA, Ucraina, Uruguay, Galles e Zambia.

L'EA SPORTS FIFA Soccer 96 al momento comprende 12 campionati con un livello di classe mondiale, includendo i seguenti campionati: Mondiale, Inglese, Americano, Brasiliano, Italiano, Francese, Spagnolo, Tedesco, Olandese, Malaysiano, Scozzese e Svedese.

## IMPOSTARE UN GIOCO CON PIÙ GIOCATORI

Con l'EA SPORTS FIFA Soccer 96, puoi far partecipare fino a cinque amici. Tutto quello di cui hai bisogno è: l'adattatore per più giocatori (Multi-Player Adapter) e una pulsantiera per ogni giocatore.

- Collega una pulsantiera alla presa per la Pulsantiera 1 e il Multi-Player Adapter nella presa per la Pulsantiera 2 sulla parte frontale del Super NES.
- Sulla parte davanti del Multi-Player Adapter c'è un piccolo interruttore nero contrassegnato con **Select 2P <--> 3-5P (Seleziona 2 Giocatori <--> 3-5 Giocatori)**; spostalo in posizione 3-5P.
- Il giocatore 1 usa la Pulsantiera collegata alla presa per la Pulsantiera 1. I giocatori da 2 a 5, usano le Pulsantiere collegate al Multi-Player Adapter.

**Avvertenza:** Il Multi-Player Adapter non è stato progettato per essere usato con il Super NES Super Scope o con il mouse Super NES.

## IMPOSTA GIOCO



Quando il gioco comincia, appare la videata Imposta gioco. Da questa videata scegli Game Options (Opzioni di gioco) e il tipo d'incontro.

- Per evidenziare una opzione, usa i pulsanti direzionali **su/giù**.
- Per selezionare l'opzione evidenziata, premi **B**.

**AMICHEVOLE:** Una partita ogni tanto fra due squadre a tua scelta. Modalità predefinita (default).

**CAMPIONATI:** Scegli fino a otto squadre per giocare una contro l'altra nel Campionato di calcio.

**TORNEI:** Scegli da 1 a 8 squadre per giocare in un Torneo. Le squadre con il miglior punteggio del Torneo entrano in una serie di eliminatorie Playoffs (Spareggi), per determinare il campione del Torneo.

**SPAREGGI:** Scegli da 1 a 8 squadre per le serie eliminatorie degli Spareggi. Vai direttamente allo Spareggio senza prima aver giocato i Tournament (Tornei).

**ALLENAMENTO:** Prova tutti i movimenti e le combinazioni. La scelta del livello dell'avversario è tua.

**OPZIONI:** Vai al menu Opzioni di gioco per impostare: Half Length (Durata di un tempo), Game Type (Tipo di competizione), Field Conditions (Condizioni del campo), ecc. (vedere la sezione *Opzioni di gioco*).

## OPZIONI DI GIOCO



Alcune opzioni tipo: Friendly (Amichevole), League (Campionato), Tournament (Torneo), o Playoffs (Spareggi), possono essere modificate solo dalla videata Game Setup (Imposta gioco) prima che la competizione abbia inizio. Le opzioni predefinite sono elencate in grassetto.

1. Per impostare le Opzioni di gioco dalla videata Imposta gioco, usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziare **OPTIONS (OPZIONI)** e premi **B**. Ti appare la videata Opzioni.
2. Per selezionare un'opzione, usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziarla. Per cambiare un'opzione di gioco, usati i pulsanti direzionali **su/giù**.
3. Per abbandonare la videata Opzioni di gioco, premi **START (AVVIO)**.

## DESCRIZIONE OPZIONI

**LINGUA:** INGLESE, TEDESCO, FRANCESE, SPAGNOLO, SVEDESE e ITALIANO.

**ABILITÀ:** SEMI-PROFESSIONALE o MODALITÀ PROFESSIONALE. Vedere *Impostazioni di abilità*.

**DURATA DI UN TEMPO:** (In minuti) **2, 4, 6, 8, 10, 20, o 45**. Questa opzione può essere modificata solo dalla videata Game Setup (Imposta gioco).

**PORTIERI:** **COMPUTER** o **MANUALE**. Con la modalità Manuale puoi controllare il portiere da solo. Questa può essere un'operazione difficile se non hai già acquisito esperienza con il gioco; quindi, è una buona idea usare il controllo del computer finché non sarai diventato più abile a giocare con *FIFA Soccer 96*.

**FALLI:** NORMALE, NON ATTIVATO, o NO BOOKINGS (NESSUNA AMMONIZIONE).

**INFORTUNI:** attivato o **disattivato**. (Quando è impostata su ON, i giocatori possono subire degli infortuni).

**FUORIGIOCO:** attivato o **disattivato**. Vai a vedere la sezione *Fuorigioco* per una spiegazione su questa regola. L'opzione di Fuorigioco può essere attivata o disattivata solo dalla videata Imposta gioco.

**FRECCHE DI PASSAGGIO:** attivato o **disattivato**. Quando è impostata su ON, i compagni di squadra fuori dallo schermo, vengono indicati da una freccia.

**CERCHIO DI POTENZA:** attivato o **disattivato**. Ti permette di vedere la quantità di potenza applicata ad un tiro.

**NUMERO DEI GIOCATORI:** attivato o **disattivato**. Visualizza il numero sulla maglietta di ciascun giocatore.

**OROLOGIO:** CONTINUO o FUORI DAL GIOCO. In modalità Contino, l'orologio continua a girare anche se la palla non è in gioco (gioco fermo). Comunque, al fine di prevenire perdite di tempo intenzionali da parte dei giocatori, l'arbitro aggiunge il tempo perso sulle punizioni e le rimesse laterali. La modalità Fuori dal gioco invece, ferma l'orologio quando la palla non è in gioco. Questa opzione può essere modificata solo dalla videata Game Setup (Imposta gioco).

**Nota:** L'orologio parte solo dopo il calcio d'inizio.

**CRONOMETRO:** mostra il tempo rimasto o il cronometro non è visualizzato.

**SUONO:** attivato o **disattivato**.

**CONFORMAZIONE DEL CAMPO:** A SCACCHI, ORIZZONTALE o VERTICALE. Visualizza il tipo di taglio dell'erba del campo.

**ANNULLA CAMPIONATO:** SÌ o NO. Annulla un gioco salvato.

**ANNULLA TORNEO:** SÌ o NO. Annulla un Torneo salvato.

## SELEZIONA SQUADRE



- Per selezionare il tuo campionato, usa i pulsanti direzionali **su/giù**.
- Per selezionare la tua squadra, usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziare la squadra.
- Per scorrere l'elenco delle squadre, usa i pulsanti direzionali **su/giù**.
- Premi **A** per selezionare la squadra avversaria.
- Quando hai finito la selezione, premi **B** per andare a Imposta pulsantiera.

# SELEZIONA GIOCATORE

Dalla videata Seleziona giocatore, decidi chi avrà il controllo di quale squadra e se tale squadra sarà controllata da uno o più giocatori.

## IMPOSTA PULSANTIERA

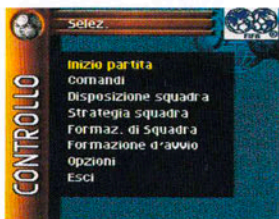
Nella videata Imposta pulsantiera, la Pulsantiera #1, è sempre predefinita sulla Squadra 1 ed è rappresentata dall'icona della pulsantiera sotto la Squadra 1. Se ci sono due o più pulsantiere connesse al Super NES, apparirà un'icona della pulsantiera al centro della videata per ogni pulsantiera connessa. L'icona per la pulsantiera 2, è in cima alla pila e quella della pulsantiera 5 è in fondo.

- Premi i pulsanti direzionali **destra/sinistra** per spostare la propria icona della pulsantiera sotto una squadra. Se un'icona rimane al centro della videata, resta inattiva all'inizio del gioco. Se non viene assegnata nessuna icona della pulsantiera alle squadre, il computer controlla entrambe le squadre durante il gioco. Comunque, una pulsantiera può essere riassegnata durante il gioco o ad una squadra differente o in una posizione neutrale.
- Una volta che tutte le pulsantiere sono state assegnate ad una squadra (o lasciate in posizione neutrale), premi **START** per andare alla videata Opzioni introduttive.

## INIZIARE UN GIOCO

Dopo che hai impostato tutte le opzioni, premi **START** per iniziare il gioco.

# VIDEATA INTRODUTTIVA



La videata Introduttiva appare prima dell'inizio di un gioco. Da questa videata puoi selezionare coverage (copertura), strategy (strategia), formation (formazione), starting line-up (formazione iniziale) della tua squadra e altre opzioni.

- Per configurare la tua squadra, usa i pulsanti direzionali **su/giù** per spostare l'evidenziatore giallo attraverso l'elenco delle opzioni; quando l'opzione che vuoi viene evidenziata, premi il pulsante **B**.
- Per andare direttamente in campo e giocare con le impostazioni predefinite, premi **START**.

## PULSANTIERE

Usando questa opzione è possibile modificare il Control Setup (Imposta pulsantiera) e il Control Method (Metodo di controllo) scelti in precedenza (vedere *Imposta pulsantiera*). Inoltre, puoi cambiare la squadra che controlli durante un gioco.

## COPERTURA DELLA SQUADRA

Usa questa opzione per modificare l'area di copertura in campo dei tuoi giocatori.

- Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziare Defence (Difesa), Midfield (Centrocampo) o Attack (Attacco).
- Usa i pulsanti direzionali **destra/sinistra** per aggiustare la lunghezza delle frecce in campo. La freccia del centrocampo può essere estesa sia verso la difesa che verso l'attacco.

Più i difensori sono verso la parte alta del campo, più facilmente ti troverai scoperto in difesa in caso di un attacco in contropiede avversario.

Se lasci i centrocampisti raggruppati nel centro del campo, sarà più difficile per loro fare dei collegamenti sia con i difensori che con gli attaccanti. Se li distribuisce in modo troppo fitto verranno facilmente oltrepassati.

La parte di campo coperta dai tuoi attaccanti dipende molto dal tipo di strategia scelta (vedere *La strategia della squadra*). Se giochi LONG BALL (PALLA LUNGA), va bene lasciarli sulla metà campo avversaria ma, se scegli di giocare DEFEND (DIFESA) devono tornare indietro.

- Quando hai messo a punto la copertura della squadra, premi **START** per ritornare alla videata di Pregame (Introduttiva).

## STRATEGIA DELLA SQUADRA

Usa questa opzione per selezionare una strategia di gioco per la tua squadra.

- Usare i pulsanti direzionali **su/giù** per scorrere tutte le strategie disponibili. Il diagramma sul campo cambia per illustrare ogni strategia.

**NESSUNA:** Il computer seleziona automaticamente una strategia e la cambia al momento opportuno.

**PALLA LUNGA:** Dalla difesa, la palla viene lanciata verso la parte avversaria del campo, mentre gli attaccanti e i centrocampisti cercano di raggiungerla. Spesso riferita come Route 1 (Percorso 1), questa strategia è semplice, diretta e funziona al meglio quando il centrocampo e l'attacco è formato da giocatori alti e bravi sui colpi di testa. Un purista del calcio, tuttavia, direbbe che manca di finezza nell'abilità del passaggio di palla.

**A TUTTA DIFESA:** I giocatori stanno dietro la palla cercando di difendersi con una superiorità numerica rispetto all'avversario. Scegli questa strategia se ti aspetti un vero martellamento da parte dell'attacco avversario oppure, nei momenti morti della partita quando difendi un lieve vantaggio.

**ATTACCO:** Una strategia aperta progettata per massimizzare i tiri in porta; con i difensori che spingono in avanti e il centrocampo che supporta gli uomini in attacco.

**DIFESA:** Una strategia ristretta che tiene i centrocampisti nella loro metà campo per formare un'ulteriore barriera difensiva.

**A TUTTO ATTACCO:** Tutti spingono in avanti nella metà campo avversaria, dando poco tempo per pensare a prevenire i gol. Da usare quando il tempo è alle strette e la sconfitta sarebbe altrimenti inevitabile.

- Per scegliere una strategia, evidenziala e premere **START**. Ritornerai alla videata di Pregame (Introduttiva).

## FORMAZIONE DELLA SQUADRA

Usa questa opzione per mettere a punto la posizione dei tuoi giocatori in campo. La X gialla sul campo segna la posizione dei giocatori. Nota che squadre diverse hanno diverse formazioni predefinite.

- Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per scorrere tutte le formazioni disponibili. Il diagramma sul campo cambia per illustrare ogni formazione.

**3-5-2:** Il centrocampo, così ben coperto, controlla la palla prima che la difesa a tre sia minacciata passando la palla all'attacco.

**4-4-2:** Benché convenzionale, questa formazione è ben bilanciata, solida sia in difesa che in centrocampo, richiede però una buona intesa tra i due attaccanti se si vogliono segnare i gol.

**Libero:** Con un uomo in più in difesa nel ruolo di libero. E' l'ultima linea difensiva quando gli uomini davanti sono stati battuti ma può spingersi in avanti nel centrocampo e spingere la palla in avanti.

**4-2-4:** Benché debole a centrocampo, ci si aspetta dai che i quattro attaccanti opprime l'incauta difesa avversaria. Di grande effetto se usata in congiunzione con strategie d'attacco.

**4-3-3:** Un'altra formazione ben bilanciata questa, aggiunta all'opzione di attacco 4-4-2, benché ci sarà un susseguente indebolimento del centrocampo.

- Per scegliere una formazione, evidenzia la formazione che vuoi e premi **START**. Riappare la videata di Pregame (Introduttiva) o la videata di Pause (Pausa).

## FORMAZIONE INIZIALE

Formazione d'avvio		
Brazil		
	Nome	Bravura
10	M P.Rai	93
5	M M.Silva	93
16	M H.Leonardo	96
7	F J.Bebeto	99
11	F F.Romario	99
6	D J.Branco	96
10	F J.Edmundo	96

A-Swap B-Coverage

Usa questa opzione per mettere a punto la tua formazione iniziale. La posizione dei giocatori è indicata su questa videata con lettere singole: F=Forward (Attaccante), G=Goalie (Portiere), D=Defender (Difensore), M=Midfielder (Centrocampista). Nota che il portiere può essere sostituito solo da un altro portiere.

1. Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per spostare l'evidenziatore attraverso l'elenco della squadra. Quando il nome del giocatore che vuoi togliere dal gioco è evidenziato, premi il pulsante **A** per selezionarlo.
  2. Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziare il giocatore che vuoi mandare in gioco come sostituto. Usa i pulsanti direzionali **destra/sinistra** per controllare lo Skill Ratings (Valutazione Abilità) del giocatore stesso (per maggiori informazioni vai a vedere *Valutazioni abilità*). Una volta scelto il sostituto, premi **A**. Un messaggio di SWAPPED (CAMBIO EFFETTUATO) conferma che la sostituzione è stata effettuata.
- Per annullare una Substitution (Sostituzione) e scegliere un altro giocatore, premi **B**.
  - Per abbandonare la videata Sostituzione, premi **START**.

**Consigli dall'EA:** Se un giocatore è stato espulso per aver commesso un brutto fallo, usa l'opzione delle sostituzioni per riposizionare i giocatori in campo e provare a chiudere il buco lasciato dal giocatore espulso.

## OPZIONI

Usa questa opzione per modificare le Opzioni di gioco selezionate in precedenza (per una descrizione sulle opzioni vedere la sezione *Opzioni di gioco*).

# IN CAMPO

Quando sarai soddisfatto con la configurazione della tua squadra premi **START**.

## Il calcio d'inizio

- Per cominciare la partita dando il calcio d'inizio o per ricominciare a giocare dopo un gol o dopo il secondo tempo, premi i pulsanti **A** o **B**. Usa i pulsanti direzionali per dare una direzione ai passaggi.

**Consigli dall'EA:** I difensori non possono entrare nel cerchio del centrocampo finché il calcio d'inizio non è avvenuto.

## CONTROLLARE I GIOCATORI

I giocatori controllano il giocatore (calciatore) in campo che è contraddistinto con un cerchio colorato:

Numero giocatore	Colore giocatore
Giocatore 1	Giallo
Giocatore 2	Rosso
Giocatore 3	Blu
Giocatore 4	Porpora
Giocatore 5	Nero

Quando il giocatore controllato non è sullo schermo, appare una freccia che indica in direzione del giocatore stesso. Per riportarlo sulla videata, usa il pulsante direzionale che indica nella direzione opposta alla freccia.

- Per passare da un giocatore all'altro, premi **B**. Il cerchio si sposta al compagno di squadra più vicino alla palla.
- Usa i pulsanti direzionali per dirigere i movimenti, nella direzione che vuoi, del giocatore evidenziato.

Per maggiori informazioni sul controllo dei giocatori, vai a vedere la sezione *Sommario dei comandi*.

## CERCHIO DI POTENZA



Essere in grado di controllare quanta forza (o potenza) viene usata quando si muove la palla è importante. Per esempio; più forza viene usata per cercare di fare un gol meno preciso sarà il tiro. Per vedere quanta potenza viene usata per un pallonetto, un tiro in porta, un rinvio ecc.; controlla il Cerchio di potenza. Anche il portiere può fare riferimento al cerchio di potenza per decidere quanto forte deve calciare la palla.

Il Cerchio di potenza appare quando un giocatore controllato calcia la palla o la rimette in gioco. Il cerchio non appare se il giocatore è controllato dal computer.

- Per aumentare la potenza di un tuo giocatore quando è in possesso della palla , tieni premuto il pulsante **A**. Il cerchio comincia ad aumentare di potenza partendo dal centro del cerchio che indica il giocatore. Quando il cerchio è pieno, il giocatore sarà in grado di calciare al massimo della potenza.

## PARTITE DEL CAMPIONATO

- Per iniziare il tuo campionato, scegli LEAGUES (CAMPIONATI) dalla videata Game Setup (Imposta Gioco) .

Crea il tuo Campionato con un massimo di otto squadre che puoi scegliere tra i membri di uno dei campionati internazionali. Le squadre in Campionato giocheranno tra loro due volte per determinare il vincitore del Campionato. Il vincitore viene deciso in base al punteggio ottenuto durante il campionato. Ci sono due punti per chi vince, uno per chi pareggia e nessun punto per chi perde. La squadra che alla fine del Campionato ha totalizzato il massimo punteggio sarà la vincitrice del Campionato.

Seleziona le squadre del Campionato:



1. Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per scorrere l'elenco dei campionati internazionali nella videata Team Selection (Seleziona squadra). Ogni campionato è rappresentato dalla propria bandiera di stato nella forma della Nazione stessa.
  - Quando appare il campionato desiderato, premi **B**.
2. Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per scorrere l'elenco delle squadre.
  - Sulla parte sinistra dello schermo è visualizzato il rapporto Informazioni squadre.
  - Quando appare la squadra desiderata, premi **A** per aggiungerla all'elenco del tuo Campionato
  - Per cancellare una squadra, premi **B**.
  - Per aggiungere più squadre, continua a premere il pulsante **A**.
3. Una volta scelte tutte le squadre, premi **START** per andare alla videata League Standings (Classifica del Campionato) (vedi più avanti per la videata Classifica del Campionato). Premi nuovamente **START** per andare alla videata Player Select (Seleziona giocatore).
4. Dalla videata Seleziona giocatore, premi **START** per passare alla videata Pregame (Introduttiva).

Le squadre che hai scelto per il tuo Campionato vengono numerate da 1 a 8. Se le squadre che hai scelto sono meno di 8, il computer aggiungerà le rimanenti scegliendole a caso. Queste squadre non vengono numerate. Tu giocherai solo con le squadre numerate.

## CLASSIFICA DEL CAMPIONATO

La videata della Classifica del Campionato appare prima del primo incontro di campionato e tra le partite. Mostra la posizione attuale delle squadre in termini di: quante vittorie, sconfitte, pareggi e il totale dei punti. La linea evidenziatrice gialla, indica quali sono le prossime due squadre che si dovranno incontrare.

## INCONTRI DEL TORNEO

### Torneo Mondiale

Il torneo mondiale comincia con ventiquattro squadre divise in sei gironi. Ogni squadra gioca contro le altre squadre del proprio girone. Le prime due squadre di ogni girone andranno per lo spareggio.

### Torneo Nazionale

Le squadre che sono state selezionate per il torneo nazionale sono numerate da 1 a 8. Se ne sono state selezionate meno di otto, le rimanenti vengono scelte a caso dal computer. Queste squadre non sono numerate. Tu giocherai solo con le squadre numerate.

## SELEZIONE SQUADRA E TORNEO

Le selezioni per il torneo e per la squadra vengono eseguite allo stesso modo della selezione della squadra per la League (Campionato); (vai a vedere *Seleziona le squadre del Campionato*).

**Nota:** Tutti i giochi che vengono selezionati per tutte le squadre devono essere portati a compimento.

- Quando tutte le squadre sono state scelte, premi **START** per andare alla videata Tournament Standings (Classifica del Campionato). Premi nuovamente **START** per passare alla videata Player Select (Seleziona giocatore).
- Dalla videata Seleziona giocatore, premi **START** per andare alla videata Pregame (Introduttiva).

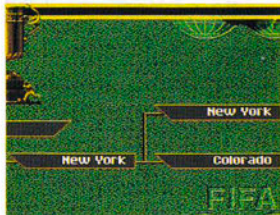
## SPAREGGI

Gli spareggi sono la fase eliminatoria di un torneo. Una sconfitta e la squadra è eliminata. In modalità Tournament (Torneo), le squadre arrivano fino alla fine del torneo, ma in modalità Spareggio, salti la fase del torneo per giocare direttamente le eliminatorie.

### Selezione squadra e spareggio

Le selezioni per lo spareggio e per la squadra vengono eseguite allo stesso modo della selezione della squadra per la League (Campionato); (vai a vedere *Seleziona le squadre del Campionato*).

## SCHEMA DI SPAREGGIO



Dopo che hai scelto la/e tua/e squadra/e per lo spareggio, o dopo aver giocato tutto il Tournament (Torneo) fino agli spareggi, appare lo Schema degli spareggi. Gli spareggi vengono organizzati in quattro gironi; la squadra che vince una selezione, passa alla successiva. Le tue squadre saranno messe a caso nella prima selezione eliminatoria. Se stai giocando solo in modalità Spareggio le tue squadre verranno numerate da 1 a 8; se stai giocando lo spareggio dopo aver giocato il torneo, allora le tue squadre manterranno il numero che avevano nel torneo.

- Per vedere l'intero Schema di spareggio, usa i pulsanti direzionali **su/giù**. Sono evidenziate le due squadre che disputeranno il primo incontro.
- Per abbandonare lo Schema di spareggio e andare alla videata Player Select (Selezione giocatore), premi **START**.

## ALLENAMENTO

Prova mosse differenti con livelli diversi di avversari. Le scene a tua disposizione sono: Corner Kick (Calcio d'angolo), Penalty Kick (Calcio di rigore), Goal Kick (Tiro in porta), Throw-In (Rimessa in gioco laterale), Passing (Passaggi), One-Timers (Tiro di prima) e Shoot-out (Tiro fuori).

### Livello dell'avversario

- Usa i pulsanti direzionali **su/giù** per evidenziare il Level (Livello).
- Per mettere a punto il Livello, usa i pulsanti direzionali **su/giù**. Le scelte a disposizione sono MINIMAL (MINIMO), AVERAGE (MEDIO) e FULL (MASSIMO).

### Scenario per l'allenamento

Per scegliere uno scenario per l'allenamento, usa i pulsanti direzionali **su/giù**. Una volta scelta lo scenario per l'allenamento, premi il pulsante **B** per passare alla videata Selezione Squadra.

## RIPRISTINA

È possibile salvare una League (Campionato), un Playoff (Spareggio) o un Tournament (Torneo) e riprendere a giocare da dove lo hai lasciato.

## VALUTAZIONI ABILITÀ VALUTAZIONE ABILITÀ DELLA SQUADRA



La valutazione delle abilità della squadra appare nella videata di selezione della squadra, ogni livello di abilità è rappresentata da una barra colore oro. Più la barra è lunga per una certa categoria, più alta è la valutazione per quel tipo di capacità. Le abilità valutate sono sei e sono: Shooting (Tiri in porta), Running (Corsa), Passing (Passaggi), Tackling (Contrasto), Goaltending (Entrate sul pallone) e Attacking (Attacco). Inoltre, c'è una valutazione finale di Overall (Complessivo).

## VALUTAZIONE ABILITÀ GIOCATORE



Formazione d'Avvio		
Br. azil		
	Nome	Br. Avvio
10	M. P. Rai	93
5	M. M. Silva	93
15	H. Leonardo	86
7	F. J. Beбето	93
11	F. F. Romario	93
6	D. J. Branco	86
10	F. J. Edmundo	86
A-Swap B-Coverage		

L'abilità dei giocatori è valutata su una scala da 0 a 99 in 14 categorie nelle videate *Formazione iniziale* e *Sostituzioni* (vedere la sezione *Sostituzioni*). Le capacità valutate sono: Skill (Destrezza), Speed (Velocità), Reaction (Reazione), Ball Control (Controllo di palla), Shot Power (Potenza di tiro), Shot Accuracy (Accuratezza del tiro), Agility (Agilità), Bicycles (Rovesciate), Headers (Colpi di testa), Fitness (Forma fisica), Passing (Passaggi), Aggression (Aggressione), Acceleration (Accelerazione) e Awareness (Consapevolezza).

## METTERE IL GIOCO IN PAUSA

• Per mettere il gioco in pausa in qualunque momento, premi **START**.

Quando il gioco viene messo in pausa, appare la videata di *Pause (Pausa)*. Da questa videata è possibile visualizzare un *instant replay* (replay immediato), modificare il *Control Setup* (Imposta controllo), le *Options* (Opzioni), il *Team Coverage* (Copertura della squadra), il *Team Strategy* (Strategia della squadra) e la *Team Formation* (Formazione della squadra); fare *Substitutions* (Sostituzioni); visualizzare *Game Stats* (Statistiche del gioco), *Score Summary* (Sommaro dei punteggi) e *Foul Summary* (Sommaro dei Falli); o *Quit* (Abbandona), (per una spiegazione su queste opzioni vai a vedere la *Videata Introduttiva*).

## VIDEATA DI PAUSA

La videata di *Pause* è simile alla videata di *Pregame Configuration* (Configurazione introduttiva) ed è possibile usarla per modificare molte delle stesse opzioni.

- Per selezionare un'opzione dalla videata di *Pause*, usa i pulsanti direzionali **su/giù** per spostare l'evidenziatore sull'opzione desiderata e poi premi il pulsante **A**.
- Per ritornare in campo dalla videata di *Configurazione Gioco*, usa l'opzione *Resume Game* (Ricomincia il gioco), descritta di seguito o premi **START**.

## RICOMINCIA IL GIOCO

L'opzione *Ricomincia il gioco*, riprende il gioco dal punto dove lo hai lasciato in pausa; qualunque modifica che hai eseguito durante la pausa viene resa effettiva quando il gioco viene ripreso.

- Puoi ritornare in campo anche premendo il pulsante **START**.

## REPLAY IMMEDIATO

Il *replay immediato* ripete (istantaneamente) gli ultimi 10 secondi dell'incontro in diverse velocità e modi, in avanti o indietro. Quando selezioni **REPLAY IMMEDIATO**, appare un'icona di pulsantiera sullo schermo. I pulsanti della pulsantiera controllano le funzioni del *replay* nel seguente modo:

- Per mandare indietro o avanti l'azione, tieni premuto il pulsante **Y** e usa i pulsanti direzionali **destra/sinistra**.

- Per ripetere l'azione a velocità normale, premi **B**. La ripetizione (replay), va avanti finché non premi di nuovo il pulsante **B** o finché non arriva alla conclusione.
- Per centrare la cinepresa sulla palla, premi **A**.

## **PULSANTIERE**

Per istruzioni vai a vedere *Imposta pulsantiera*.

## **COPERTURA DELLA SQUADRA**

Per istruzioni vai a vedere *Copertura della squadra*.

## **STRATEGIA DELLA SQUADRA**

Per istruzioni vai a vedere *Strategia della squadra*.

## **FORMAZIONE DELLA SQUADRA**

Per istruzioni vai a vedere *Formazione della squadra*.

## **SOSTITUZIONI**

Per istruzioni vai a vedere *Formazione iniziale*.

## **OPZIONI**

Per istruzioni vai a vedere *Opzioni di gioco*.

**Nota:** Le opzioni Half Length (Durata di un tempo) e Clock (Orologio) non possono essere più modificate dopo che il gioco è cominciato.

## **STATISTICHE DEL GIOCO**

La videata delle statistiche del gioco fornisce un sommario dell'ultimo minuto delle statistiche di entrambe le squadre: Score (Segnati), Saves (Salvati), Shots on Goal (Tiri in porta), Corner Kicks (Calci d'angolo), Minutes Attacking (Tempo speso all'attacco, in minuti), Minutes In Midfield (Tempo speso a centrocampo, in minuti), Minutes Defending (Tempo speso in difesa, in minuti) e i Fouls (Falli).

## **SOMMARIO DELLE SEGNATURE**

La videata del Sommario delle segnature fornisce un elenco dei giocatori che hanno segnato, per quale squadra hanno segnato e a quale minuto hanno segnato.

## **SOMMARIO DEI FALLI**

La videata del Sommario dei falli fornisce l'elenco di quei giocatori il cui comportamento scorretto gli ha procurato un cartellino rosso o giallo; elenca inoltre la squadra per cui giocano e quando è avvenuta la scorrettezza.

## **ABBANDONA**

Finisce il gioco corrente.

## **PALLA FUORI DAL GIOCO**

La palla è considerata fuori dal gioco quando ha oltrepassato la linea laterale o la linea di fondo. L'arbitro fischierà per segnalarlo. Esistono tre modi per cui la palla fuori dal gioco possa ritornare in gioco:

**Rinvii dalla porta:** Se un attaccante prova a fare gol e la palla va fuori dalla linea di fondo e nessun difensore o giocatore avversario ha toccato la palla dopo l'attaccante, la palla viene rimessa in gioco dal portiere. La palla viene piazzata automaticamente nell'angolo dell'area del portiere (il lato dipende da dove è uscita la palla) e il portiere deve calciare la palla nell'altra metà del campo.

- Per far sì che il portiere calci la palla dall'altra parte senza mirare il tiro, premi i pulsanti **A** o **B**.

- Per mirare un tiro, premi **Y** per richiamare il puntatore (target box); quindi usa i pulsanti direzionali per piazzare il puntatore nel punto dove vuoi fare arrivare la palla e poi premi **A** o **B** per calciare.  
**Nota:** Nel rinvio dalla porta la palla deve arrivare almeno alla sponda dell'area di rigore. Nessun altro giocatore ha il permesso di entrare in area di rigore finché la palla non è stata calciata.

**Calci d'angolo:** Il calcio d'angolo avviene se l'ultimo giocatore che ha toccato la palla prima che uscisse dalla linea di fondo è un giocatore avversario (portiere o difensori). Il calcio d'angolo viene tirato dalla bandierina all'interno del quarto di cerchio (anche in questo caso il lato dipende da dove è uscita la palla). Il giocatore che tira il calcio d'angolo viene scelto automaticamente.

- Usa tutti i pulsanti direzionali per piazzare il puntatore rosso dove desideri calciare la palla, quindi premi **A** o **B** per calciare la palla nell'area di rigore.

**Rimessa laterale:** Eseguita dalla posizione da dove la palla è uscita dal campo, la rimessa laterale viene concessa quando un giocatore avversario tira la palla fuori della linea laterale. Il giocatore per la rimessa laterale viene scelto automaticamente.

- Sposta il puntatore nell'area dove vuoi far arrivare la palla con l'uso dei pulsanti direzionali, quindi esegui la rimessa premendo i pulsanti **A** o **B**.

**Palla al portiere:** Quando un'azione d'attacco viene interrotta e la palla è al sicuro nelle mani del portiere, la Palla è del portiere. Anche quando i portieri sono controllati dal computer, il giocatore del portiere che ha la palla deve eseguire la rimessa in gioco della palla o con le mani o con i piedi verso il centrocampo. A seconda della vicinanza dei giocatori avversari il portiere deciderà di calciare o rinviare con le mani.

- Premi **B** per lanciare o calciare. Quindi i pulsanti direzionali per dirigere il tiro o passare al difensore più vicino.
- Per lanciare o calciare usando il puntatore, premi **Y** per visualizzare il puntatore. Quindi usa i pulsanti direzionali per muovere il puntatore nella posizione desiderata e premi **B**.

## INFRAZIONI FUORIGIOCO

La regola del Fuorigioco è stata fatta in modo da evitare che gli attaccanti stiano davanti alla porta nella speranza di prendere il possesso della palla quando i difensori sono fuori dall'area di difesa. Dice che deve esserci almeno un difensore tra la porta e l'attaccante. Questa regola viene applicata solo quando l'attaccante è in una posizione che interferisce con il gioco. Un giocatore non può essere in posizione di immediato fuorigioco nella sua metà campo da una rimessa laterale o un calcio d'angolo.

Quando un giocatore viene chiamato in fuorigioco, l'arbitro concede un calcio di punizione e appare l'icona di fuori gioco accanto al nome del giocatore trasgressore. Il calcio di punizione viene dato e tirato dalla posizione dove si trovava il giocatore in fuorigioco.

Quando questa opzione non è attivata (OFF), il gioco è più scorrevole, con meno calci di punizione e più occasioni per segnare.

**Nota:** Quando l'opzione di fuorigioco è attivata (ON), l'arbitro concede il calcio di punizione per tutti i fuorigioco occorsi anche se l'opzione Falli è disattivata (OFF).

## CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione vengono concessi in caso di fallo e infrazioni tecniche. Questo include contrasti violenti o in ritardo, spingere un giocatore che ha il possesso di palla o quando in fuorigioco (vedere Fuorigioco).

Quando tiri un calcio di punizione, questo avviene nel punto dove è stata commessa l'infrazione e non c'è possibilità di "barare" sulla posizione spostando la palla in avanti di qualche metro. Il giocatore che esegue la punizione viene scelto automaticamente. Il giocatore più vicino al luogo dell'infrazione, che controlla il calciatore, esegue il calcio di punizione quando l'arbitro fischia.

- Usa i pulsanti direzionali per dirigere il tiro nella posizione voluta. Premi **X** per un tiro corto al compagno di squadra più vicino. Se sei vicino alla porta premi **A** per provare a fare gol direttamente con il calcio di punizione.

**Nota:** I giocatori avversari devono stare a 10 metri di distanza dalla palla finché la punizione non è stata eseguita.

## CALCI DI RIGORE

Il calcio di rigore viene concesso quando avviene una trasgressione da calcio di punizione nell'area di rigore. Così, se un difensore commetterà un fallo nella sua area, verrà assegnato un rigore.

### Salvare un rigore

La palla viene posta sul dischetto di rigore in modo automatico. Solo il portiere e il giocatore avversario che tira il rigore sono ammessi dentro l'area di rigore. Gli altri giocatori possono entrare solo quando la palla è stata calciata. Anche se il portiere è controllato dal computer si deve cercare di salvare il rigore.

- Per tuffarsi quando la palla è stata calciata, usa i pulsanti direzionali **destra/sinistra** e premi **B**.

### Tirare un rigore

- Il computer sceglie automaticamente chi tirerà il rigore, il quale starà nell'area di rigore pronto per calciare. Premi **B** per cambiare i giocatori.
- Per tirare, premi **A**. Usa i pulsanti direzionali per dirigere la palla in aria.

Quando ci sono più giocatori in una squadra non controllati dal computer, il giocatore che ha ricevuto il fallo tira il calcio di rigore.

## Ammonizioni

Se l'arbitro considera il fallo di particolare durezza, è facile che mostri al giocatore colpevole il cartellino giallo. In questo caso, il gioco si ferma e l'arbitro prende nota del nome del giocatore.

I giocatori che trasgrediscono più volte, generalmente ricevono il cartellino rosso. Anche in questo caso il gioco si ferma e il giocatore viene espulso dal gioco. Un giocatore espulso non può essere sostituito, quindi dopo l'espulsione la squadra di quel giocatore resta con soli dieci uomini in campo (è possibile giocare con un minimo di sette giocatori in campo).

## SEGNARE

Per segnare in *FIFA Soccer 96*, la palla deve essere buttata a rete in modo da rompere il piano verticale invisibile che collega la traversa, il palo e la linea di fondo. Benché non è necessario che la palla, per segnare, tocchi la rete, tutta la palla deve attraversare la linea di fondo. Dopo che le celebrazioni del gol sono finite, la palla viene rimessa al centrocampo per ricominciare la partita.

## Intervallo

Quando l'arbitro fischia la fine del primo tempo, entrambe le squadre abbandonano il campo e appare il Rapporto del primo tempo. Questo ti fornisce le informazioni riguardanti il primo tempo della partita: Score (Segnati), Shots On Goal (Tiri in porta) e Saves (Salvati).

- Per ritornare alla videata Game Options (Opzioni di gioco), premi **START**.

## FINE DEL GIOCO/RAPPORTO FINALE

Quando viene fischiata la fine della partita, appare la videata Rapporto finale che contiene le stesse informazioni dell'Half Time Report (Rapporto del primo tempo): Score (Gol segnati), Shots On Goal (Tiri in porta) e Saves (Parate).

© 1995 ELECTRONIC ARTS

Se non indicato altrimenti, il software e la documentazione sono © 1995 Electronic Arts. Tutti i diritti riservati dell'editore e del proprietario del copyright. Questi documenti ed il codice del programma non possono essere copiati per intero né in parte, riprodotti, noleggiati, affittati, prestati o trasmessi in alcun modo, né tradotti o ridotti in forma leggibile tramite macchina o mezzo elettronico senza l'autorizzazione scritta ed espressa della Electronic Arts Ltd.

## TITOLI

Produttore Esecutivo: Bruce McMillan  
Produttore: Steven Rechtschaffner  
Assistente Produttore: Kevin Loh  
Direttore Tecnico: Erik Kiss  
Direttore Artistico: David Adams  
Effetti Sonori e Musica: Robert Bailey  
Coordinatore allo sviluppo: Ted Sylka  
Capo Garanzia di Qualità: Ernie Stewart  
Garanzia di Qualità: Gary Patino, Cliff Ramsey, e James Brown.  
Direttore Creativo: Joe Bonar  
Assistente Produttore: Terry Hayes  
Gestione Artistica: Anthony 'Bliz' Rosbottom  
Artisti: Kevin McMahon, Mathew Cooling  
Gestione Musicale: Tim May  
Musicisti: Andrew Barnabas, Andy Brock

Programmatori: Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman, e Carl Muller.  
Gestione Prodotti: Chip Lange, Neil Thewarapperuma  
Documentazione: Neil Cook, Jason Armatta, Jamie Poolos  
Impaginazione della Documentazione: Tracey Innes  
Garanzia di Qualità: Chris Baena, Frederico Cascarin, Matt Eyre  
Supporto SGI: John Rix, Craig Hui  
Coordinatore Garanzia di Qualità: Jon Bruce  
FIFA AI: Brian Plank  
Grafica front end: Suzan Germic  
Assistente alla Produzione: Louise Read  
Programmazione front end: David Hards  
Animazione: David Demorest

## GARANZIA ELECTRONIC ARTS LIMITED GARANZIA

La Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software della Electronic Arts che il disco sul quale questo programma è registrato è privo di difetti per ciò che attiene al materiale e alla lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto. Il presente programma e il manuale della Electronic Arts sono venduti in quanto tali, senza nessuna implicita o espressa garanzia di alcun tipo, e la Electronic Arts non è responsabile per perdite e danni che risultino dall'uso di questo programma. La Electronic Arts concorda per un periodo di novanta (90) giorni di riparare o sostituire, secondo il suo giudizio, gratuitamente, qualsiasi prodotto software Electronic Arts, porto pagato, con prova d'acquisto, presso il Dipartimento Garanzie della Electronic Arts. La presente garanzia è valida solo in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà valida e sarà nulla nel caso in cui il difetto del prodotto software Electronic Arts sia stato provocato da cattivo uso, uso irrazionale, maltrattamento o trascuratezza.

## RESTRIZIONI

Qualsiasi implicita garanzia valida per questo prodotto software, comprese le garanzie di commerciabilità e proprietà per uno scopo specifico, sono limitate al periodo di novanta (90) giorni descritto sopra. In nessun caso la Electronic Arts sarà responsabile di danni speciali, indiretti o conseguenti risultanti dal possesso, uso o cattivo funzionamento di questo prodotto software Electronic Arts. Le presenti condizioni non concernono e non pregiudicano i diritti statutari di un acquirente nel caso in cui l'acquirente è un consumatore che compera merci, tranne che nel corso di un'attività commerciale.

## RIMBORSO SECONDO GARANZIA

Per sostituire i dischi difettosi dopo la scadenza dei novanta (90) giorni di garanzia, spedite la cartuccia originale all'indirizzo della Electronic Arts che troverete in basso. Allegate una descrizione del difetto, il vostro nome e indirizzo, e un eurocheque di £15.00.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

*Questo gioco è dato in licenza dalla Sega per gioco su Sega MEGA DRIVE System.*

*SEGA e MEGA DRIVE sono marchi della Sega Enterprises, Ltd.*

*FIFA Soccer 96 è un marchio di fabbrica della Electronic Arts.*

*Software e documentazione © 1996 della Electronic Arts. Tutti i Diritti Riservati.*

## **VARNING: FÖR ÄGARE AV PROJEKTORTELEVISIONER.**

Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildröret eller märka katodstrålerörets fosfor (TV-skärmen). Undvik upprepad eller långvarig användning av videospel på projektortelevisorer med stora skärmar.

### **EPILEPSIVARNING**

LÄS FÖLJANDE TEXT INNAN DU ANVÄNDER DETTA VIDEOSEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN SPELA.

Ett litet antal människor har en benägenhet att få epileptiska anfall eller medvetanderubbningar när de utsätts för vissa ljusmönster eller blinkande ljus. Detta kan ske när de tittar på TV eller spelar vissa videospel, även om personen ifråga aldrig tidigare diagnostiserats för epilepsi eller haft epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har haft problem av epileptisk natur när ni har blivit utsatta för blinkande ljus, ska ni konsultera läkare innan ni börjar spela.

Vi rekommenderar att du som förälder övervakar dina barns användning av videospel. Om du eller ditt barn får något av följande symptom under användning av ett videospel ska ni GENAST sluta spela och kontakta läkare — yrsel, synfel, ögon- eller muskelryckningar, medvetanderubbningar, desorientering, ofrivilliga rörelser eller ryckningar av något slag.

### **MINSKA RISKERNA GENOM ATT IAKTTA FÖLJANDE:**

- Sitt inte för nära skärmen. Sitt så långt ifrån skärmen som sladden till spelet tillåter.
- Använd spelet på en så liten TV-skärm som möjligt.
- Undvik att spela om du är trött eller inte har fått tillräckligt med sömn.
- Se till att rummet du befinner dig i är ordentligt upplyst.
- Vila minst 10 till 15 minuter för varje timme du spelar.

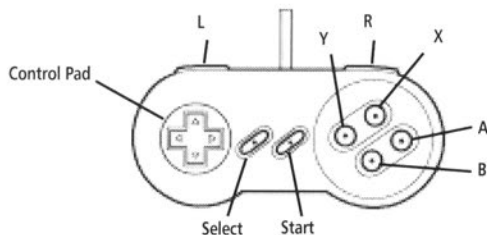
# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ATT STARTA .....	120
KONTROLLSUMMERING .....	120
LAG & LIGOR .....	122
VAL AV SPEL .....	122
SPELALTERNATIV .....	123
VÄLJ LAG .....	124
SPELARVAL .....	124
SKÄRMEN INFÖR AVSPARK .....	125
PÅ PLANEN .....	127
LIGA MATCHER .....	128
TURNERINGSMATCHER .....	129
SLUTSPEL .....	129
LAGRA .....	131
RANKING AV ATTRIBUT .....	131
ATT SÄTTA SPELET PÅ PAUS .....	132
PAUSSKÄRM .....	132
DÖD BOLL .....	133
MATCH ÖVER/FINALRAPPORT .....	135
CREDITS .....	136
GARANTI ELECTRONIC ARTS .....	136

## ATT STARTA

1. För strömbrytaren till läge OFF (av) på ditt Super Nintendo Entertainment System™.  
**VARNING:** Försök aldrig stoppa in eller plocka ut en spelkassett när strömmen är inkopplad.
2. Se till att en handkontroll är ansluten till uttag 1 på Super NES™.  
Om du spelar med en kompis ansluter du den andra handkontrollen till uttag 2.
3. Stoppa in spelkassetten i öppningen på din Super NES. Tryck ned bestämt för att låsa fast spelkassetten.
4. För strömbrytaren till läge ON (på). EA SPORTS™-logon visas. Om inte, börjar du om från 1.

## KONTROLLSUMMERING



## AVSPARK

Sparka: A, B, X, eller Y

## UTAN BOLLEN

Byt spelare: Tryck på B för att överföra kontrollen till spelaren närmast bollen.

Knuffa: Tryck på A för att knuffa motståndaren.

Öka hastigheten: Tryck på X

Publikjubel: Tryck på Y, B, eller A för att spela upp olika ljud effekter .

## PROFFSLÄGE: ATT ANFALLA MED BOLLEN PÅ MARKEN

- Kontrollera den bolförande spelarens riktning med hjälp av riktningskontrollen.

Passa: Tryck på B. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

Skjut: Tryck på A. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

Väggspele: Tryck på B + R-knappen för att passa till en lagkompis. Tryck därefter på R-knappen för att få tillbaka bollen. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

After-touch: Riktningskontroll **upp/ner** omedelbart efter att du har skjutit för att få till en after-touch på passningar, lobbar och skott.

Snabb Dribbling: Tryck på X. Detta gör spelaren snabbare och ökar också avståndet mellan spelaren och bollen.

## HALVPROFFS-LÄGE: ANFALL MED BOLLEN PÅ MARKEN

- Kontrollera den bollförande spelarens riktning med hjälp av riktningskontrollen.

Passa: Tryck på B

Skjut: Tryck på A. **Obs:** Datorn "assisterar" spelaren genom att automatiskt välja den bästa typen av skott.

Väggspele: Tryck på B + R-knappen för att passa till en lagkompis. Tryck därefter på R-knappen för att få tillbaka bollen.

After-touch: Riktningskontroll **upp/ner** omedelbart efter att du har skjutit för att få till en after-touch på passningar, lobbar och skott.

## PROFFSLÄGE: BOLLEN BEFINNER SIG I LUFTEN

Nick: Tryck på X. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

Dyk-nick: Tryck på B. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

Spark & Direktskott: Tryck på A. Detta ger passningsmottagaren tillfälle att skjuta på direkten.

Cykelspark: Tryck på Y. Håll knappen nedtryckt för ökad kraft.

## MÅLVAKT

### Med bollen

Kasta: Tryck på B

Sparka: Tryck på A

### Utan bollen

Dyk eller tackla: Tryck på B

## STRAFFSLAG, INSPARK ELLER HÖRNSPARK

Lobb: Tryck på A för att lobba över försvaret.

Byt spelare: Tryck på B

Skjut: Tryck på X

### Inkast

Spelarväxling: Tryck på Y för att alternara mellan kastare och mottagare.

Kasta: Tryck på A

## SNABBREPRIS

Spela upp: Tryck på B

Snabbspolning framåt: Tryck på Y + Riktningskontroll **höger**

Snabbspolning bakåt: Tryck på Y + Riktningskontroll **vänster**

Fokusera på bollen: Tryck på A

## LAG & LIGOR

FIFA Soccer 96 på Super NES innehåller en lång rad landslag, här återgivna på samtliga spelspråk. I mjukvaran anges dessa enbart på engelska. Anledningen till det är att skapa ännu mer utrymme för alla häpnadsväckande spelförbättringar vi har gjort i denna nya version av världens mest populära fotbollssimulering.

I EA SPORTS FIFA Soccer 96 spelar följande landslag: Algeriet, Argentina, Australien, Österrike, Belgien, Bolivien, Brasilien, Bulgarien, Kamerun, Kanada, Chile, Kina, Columbia, Costa Rica, Kroatien, Tjeckien, Danmark, Egypten, England, Finland, Frankrike, Tyskland, Ghana, Grekland, Hong Kong, Ungern, Island, Israel, Italien, Elfenbenskusten, Japan, Luxemburg, Mexico, Marocko, Nordirland, Holland, Nya Zeeland, Nigeria, Norge, Peru, Polen, Portugal, Irland, Rumänien, Ryssland, Saudiarabien, Skottland, Singapore, Sydafrika, Sydkorea, Spanien, Sverige, Schweiz, Turkiet, USA, Ukraina, Uruguay, Wales och Zambia.

I EA SPORTS FIFA Soccer 96 spelar nu 12 ligor av världsklass, inklusive: Världen, den engelska, amerikanska, brasilianska, italienska, franska, spanska, tyska, holländska, malaysiska, skottska och svenska.

## ATT INSTALLERA ETT FLERDELTAGARSPEL

Upp till fem kompisar kan lira samtidigt i EA SPORTS FIFA Soccer 96. Allt du behöver är en flerspelar-adapt och en handkontroll per spelare.

- Anslut en handkontroll till uttag 1 och flerspelaradapten till uttag 2 på framsidan av din Super NES.
- För den lilla svarta knappen på flerspelaradaptens framsida märkt **Select 2P** <-> **3-5P** åt vänster, till positionen 3-5P.
- Spelare 1 använder den handkontroll som är ansluten till uttag 1. Spelare 2 till 5 använder de handkontroller som anslutits till flerspelaradapten.

Obs: Flerspelaradapten är inte avsedd för användning tillsammans med Super NES Super Scope eller Super NES-musen.

## VAL AV SPEL



När spelet börjar kommer spelvalsskärmen att visas. Välj Game Options (Spelalternativ) samt matchtyp på denna skärm.

- Riktningskontroll **upp/ner** för att markera ett alternativ.
- Tryck på **B** för att välja markerat alternativ.

**LANDSKAMP:** En vänskapsmatch mellan två lag som du väljer.

**LIGOR:** Välj upp till åtta lag som sedan möter varandra i ligamästerskapet.

**TURNERINGAR:** Välj 1-8 lag för att spela en turnering. De lag som spelar bäst kommer att gå till Playoffs (slutspel), där hela turneringen avgörs.

**SLUTSPEL:** Välj 1-8 lag för ett sluts spel där vinna-eller-försvinna-principen gäller. Gå direkt till slutspelet utan att spela Tournament (turnering).

**TRÄNING:** Träna på samtliga rörelser och kombinationer. Du väljer själv hur svårt motståndet ska vara.

**ALTERNATIV:** Gå till meny spelalternativ för att ställa in Half Length (halvlekens längd), Game Type (speltyp), Field Conditions (planens kondition), etc. (Se avsnittet *Spelalternativ*.)

## SPELALTERNATIV



Vissa alternativ kan bara ändras på skärmen Game Setup (Val av spel) innan Friendly (landskampen), League (ligan), Tournament (turneringen), eller Playoffs (slutspelet) börjar. Förhandsvalda alternativ anges med fet stil.

1. Välj spelalternativ från spelvalsskärmen genom att trycka på riktningsskärmen **upp/ner** för att markera **OPTIONS** (ALTERNATIV), och tryck därefter på **B**. Skärmen Alternativ visas.
2. Välj ett alternativ genom att markera det med riktningsskärmen **upp/ner**. Ändra ett spelalternativ genom att trycka på riktningsskärmen **upp/ner**.
3. Tryck på **START** för att lämna skärmen Spelalternativ.

## BESKRIVNING AV ALTERNATIVEN

**SPRÅK:** ENGELSKA, TYSKA, FRANSKA, SPANSK, SVENSKA och ITALIAN (ITALIENSKA).

**SVÅRHETSGRAD:** NYBÖRJARLÄGE eller PRO MODE (PROFFS). Se *Val av svårighetsgrad*.

**HALVLEKENS LÄNGD:** (In minuter) 2, 4, 6, 8, 10, 20 eller 45. Detta alternativ kan ändras enbart på skärmen Game Setup (Val av spel).

**MÅLVAKTER:** DATOR eller MANUELL. Med manuellt styrda målvakter är det du själv som kontrollerar målvaktens rörelser. Det kan vara svårt i början innan du blir bekant med spelet, så varför inte låta datorn styra målvakten tills du blir mer van att spela FIFA Soccer 96.

**OJUST SPEL:** NORMAL, BORTKOPPLAD eller NO BOOKINGS (INGA VARNINGAR).

**SKADOR:** AKTIVERAD eller BORTKOPPLAD. (Spelare kan bli skadade när detta alternativ är aktiverat).

**OFFSIDES:** AKTIVERAD eller BORTKOPPLAD. Se avsnittet *Offside* för en beskrivning av denna förseelse. Man kan bara aktivera eller koppla bort offside-funktionen på spelvalsskärmen.

- PASSNINGSPILAR: AKTIVERAD** eller **BORTKOPPLAD**. När detta alternativ är aktiverat kommer lagkamraterna utanför skärmbilden att anges med hjälp av pilar.
- KRAFTCIRKEL: AKTIVERAD** eller **BORTKOPPLAD**. Anger med vilken kraft en boll har skjutits mot mål.
- SPELARNUMMER: AKTIVERAD** eller **OFF (BORTKOPPLAD)**. Visar samtliga spelares tröjnummer.
- MATCHKLOCKA: UTAN AVBROTT** eller **OUT OF PLAY (MED AVBROTT)**. När Utan Avbrott är aktiverat kommer klockan att ticka på även under spelavbrotten. Domaren kommer dock att lägga till tid om han märker att det maskas inför inkast och frisparkar. Läget Med Avbrott innebär att matchklockan stannar när bollen är död. Detta alternativ kan enbart ändras på skärmen Game Setup (Val av spel).
- Obs:** Matchklockan startar efter avspark.
- MATCHTID: AKTIVERAD** (visar återstående tid) eller **BORTKOPPLAD** (aktuell matchtid visas inte).
- LJUD: AKTIVERAD** eller **BORTKOPPLAD**.
- PLANENS KLIPPNING: RUTIG, HORISONTELL** eller **VERTIKAL**. Visar hur man klippt planens grasmatta.
- RADERA LIGA: JA** eller **NEJ**. Radera ett lagrat spel.
- RADERA TURNERING: JA** eller **NEJ**. Radera en lagrad turnering.

## VÄLJ LAG



- Riktningsskontroll **upp/ner** för att välja liga.
- Riktningsskontroll **upp/ner** för att markera och välja lag.
- Riktningsskontroll **upp/ner** för att bläddra igenom lagförteckningen.
- Tryck på **A** för att välja motståndarlag.
- När du är klar trycker du på **B** för att gå till kontrollinställeringen.

## SPELARVAL

Från skärmen Spelarval bestämmer man vilken spelare som ska kontrollera vilket lag och huruvida ett lag ska kontrolleras av en eller flera spelare.

## KONTROLLINSTALLERING

På skärmen kontrollinställering motsvarar alltid handkontroll 1 Lag 1. Om två eller fler handkontroller har anslutits till Super NES kommer en kontroll-ikon att visas mitt på skärmen för samtliga handkontroller. Ikonen motsvarande handkontroll 2 finns längst upp, medan ikonerna för handkontroll 5 visas längst ned.

- Tryck på riktningsskontroll **vänster/höger** på varje handkontroll för att placera varje kontrollikon under ett lag. Om kontroll-ikonen blir kvar på skärmens mitt innebär det att den varit inaktiv när spelet inleddes. Om ingen av kontroll-ikonerna placeras vid ett lag kommer datorn att styra båda lagen i nästa match. Under en match kan dock en handkontroll anslutas till både ett annat lag eller en neutral position.
- Så snart alla handkontroller parats ihop med respektive lag (eller placerats i neutralt läge) trycker du på **START** för att gå till förmatchalternativen.

## ATT INLEDA ETT SPEL

Tryck på **START** för att påbörja ett spel efter att eventuellt ha ändrat på vissa av alternativen.

# SKÄRMEN INFÖR AVSPARK



Skärmen Inför Avspark visas just innan matchen i fråga ska börja. På denna skärm kan du välja ditt lags coverage (spelsystem), strategy (strategi), formation, starting line-up (laguppställning inför avspark), plus flera underalternativ

- Konfigurera ditt lag genom att med riktningsskontroll **upp/ner** förflytta den gula markören bland alternativen på listan. När ditt alternativ markeras trycker du på **B**.
- Tryck på **START** för att ta dig ut på planen direkt och spela med de förhandsinställda alternativen.

## KONTROLLER

Med detta alternativ kan du ändra den Control Setup (Kontrollinställning) och Control Method (Kontrollmetod) du tidigare valt. (Se *Kontrollinställning*.) Du kan även byta lag under ett spel.

## LAGETS SPELSYSTEM

Använd detta alternativ för att göra ändringar i lagets spelsystem.

- Riktningsskontroll **upp/ner** för att markera Defence (Försvar), Midfield (Mittfält) eller Attack (Anfall).
- Riktningsskontroll **vänster/höger** för att justera pilens längd på planen. Mittfältets-pilen kan förlängas i valfri riktning, mot försvaret eller anfall.

Ju högre upp dina försvarsspelare rör sig desto mer sannolikt blir det att ditt försvar blir sårbart för motståndarens kontringar.

Om du låter mittfältet gruppera sig tätt i mitten kommer dess spelare att få svårt att agera länk mellan försvar och anfall. Om du däremot sprider ut dem för mycket kommer de lätt att bli överspelade av motståndarna.

Det område dina anfallsspelare kommer att täcka beror i hög grad på vilken strategi du väljer. (Se *Lagets Strategi*.) Om du spelar med LONG BALL (LÅNGBOLLAR) kan anfallsspelarna mycket väl hålla sig högt uppe på motståndarens planhalva, men om du väljer DEFEND (FÖRSVARSSPEL) spelar de längre bak.

- När du har valt lagets spelsystem trycker du på **START** för att återvända till Pregame (Förmatchskärmen).

## LAGETS STRATEGI

Använd dig av detta alternativ för att välja ditt lags strategi.

- Riktningkontroll **upp/ner** för att bläddra igenom de strategier som är tillgängliga. Diagrammet över fotbollsplanen ändras för att illustrera varje strategi.

**INGEN:** Datorn väljer automatiskt en strategi för dig, och ändrar denna vid behov.

**LÅNGBOLLAR:** Försvaret slår iväg bollen så långt som möjligt, varterfter mittfält och anfallsspelare rusar framåt för att fånga bollen. Denna strategi kallas ofta för spelväg 1, och är enkel, okomplicerad och fungerar allra bäst när du spelar med långa centerforwards som dessutom är bra på huvudet. Fotbollskännare anser dock att denna strategi saknar den njutning man finner i skickliga uppspel.

**TOTALFÖRSVAR:** Spelarna befinner sig bakom bollen hela tiden, i syfte att gäcka motståndarnas anfall med en kompakt försvarsmur. Välj detta alternativ om du förväntar dig ett hårt tryck från motståndarens forwards eller i slutminutrarna då du försvarar en knapp ledning.

**ANFALL:** En öppen strategi avsedd att skjuta så mycket som möjligt på mål, där försvaret trycker på bakifrån och mittfälterna ger understöd till anfalllet.

**FÖRSVAR:** En ihopknäppt strategi där mittfältet mest håller sig på sin egen planhalva i syfte att agera första försvarsmur.

**RENT ANFALL:** Alla spelare tar sig in på motståndarens planhalva och lämnar målet i stort sett obevakat. Används i slutminutrarna när du ligger under och måste göra mål.

- Välj en strategi genom att markera den och trycka på **START**. Du återvänder till Pregame (Förmatchskärmen).

## LAGETS FORMATION

Använd detta för att ändra på spelarnas formationer på planen. Samtliga gula X på planen anger spelarnas positioner. Lägg märke till att olika lag spelar med olika förhandsvalda formationer.

- Riktningkontroll **upp/ner** för att bläddra igenom tillgängliga formationer. Diagrammen på planen illustrerar varje formation för sig.

**3-5-2:** Det tätbefolkade mittfältet tar hand om bollen innan det tre man starka försvaret hotas och försöker nå anfallsspelarna med bollar.

**4-4-2:** En välbalanserad med konventionell formation, med gediget försvar och mittfält, men kräver en mycket samspelt forwardsduo för att garantera mål.

**Libero:** En extra man längst bak som har en friare försvarsuppgift än de övriga. Han utgör sista försvarsutpost när de andra blivit överspelade, men kan också avancera mot mittfältet med bollen.

**4-2-4:** Trots att mittfältet är svagt är anfalllet tänkt att sätta motståndarens försvar under hård press. Speciellt effektivt i samband med anfallsstrategierna nämnda ovan.

**4-3-3:** Ytterligare en välbalanserad formation som kompletterar formationen 4-4-2, men med ett försvagat mittfält.

- Välj en formation genom att markera den och trycka på **START**. Pregame (Förmatchskärmen) eller Pause (Pauskärmen) visas åter.

## LAGUPPSTÄLLNING INFÖR AVSPARK

Staruppställning		
Brasil		
	Namn	Skicklighet
10	M P. Rai	93
5	M M. Silva	93
16	M H. Leonardo	86
7	F J. Bebeto	93
11	F F. Romario	93
6	D J. Branco	86
10	F J. Edmundo	86

A-Byt B-Täckning

Använd detta alternativ för att ändra i din laguppställning. Spelarpositionerna anges på denna skärm med hjälp av bokstäver: F=Forward, G=Goalie (Målvakt), D=Defender (Forsvarare), M=Midfielder (Mittfältare). Lägg märke till att en målvakt bara kan bytas ut mot en annan målvakt.

1. Riktningsskärmen **upp/ner** för att förflytta markören genom laguppställningen. När namnet på den spelare du vill byta ut markeras trycker du på **A** för att välja denne.
  2. Riktningsskärmen **upp/ner** för att markera den spelare du vill byta in. Riktningsskärmen **vänster/höger** för att se spelarens Skill Ratings (Ranking). (Se *Ranking* för mer information) Tryck på **A** när du valt avbytare. Ett meddelande, SWAPPED (BYTE GENOMFÖRT) kommer att bekräfta att byte har skett.
- Tryck på **B** för att ändra Substitution (Byte) och välja en annan spelare.
  - Tryck på **START** för att lämna bytesskärmen.

**EA-Tips:** Om en spelare har visats ut för en grov förseelse kan du använda dig av bytesfunktionen för att kasta om i laguppställningen, detta i syfte att fylla det tomrum den utvisade spelaren lämnat efter sig.

## ALTERNATIV

Använd detta alternativ för att göra ändringar i de spelalternativ du tidigare valt. (Se avsnittet *Spelalternativ* för beskrivning av dessa.)

## PÅ PLANEN

Tryck på **START** när du är nöjd med laget utseende.

## Avspark

- Tryck på **A** eller **B** för att göra avspark, antingen i början på matchen, efter ett mål eller efter halvtidspausen. För riktningsskärmen i valfri riktning för att passa.
- EATips:** Förvarsspelare får inte ta sig in i mittcirkeln förrän avsparken har skett.

## ATT STYRA SPELARNA

Spelaren styr fotbollsspelarna på planen; dessa markeras med en färgad cirkel:

Spelarnummer	Spelarfärg
Spelare 1	Gul
Spelare 2	Röd
Spelare 3	Blå
Spelare 4	Lila
Spelare 5	Svart

När den styrda spelaren befinner sig utanför skärmen kommer en pil att framträda som pekar i spelarens riktning. Flytta in spelaren på skärmen på nytt genom att föra riktningsskärmen i pilens motsatta riktning.

- Tryck på **B** för att växla mellan olika spelare. Cirkeln förflyttas till lagkamraten närmast bollen.
- Förflytta den markerade spelaren genom att föra riktningsskärmen i valfri riktning.

Se *Kontrollsummering* för mer information om hur spelarna styrs.

## KRAFTCIRKEL



Det är viktigt att kunna behärska hur mycket kraft som ska läggas bakom bollen i olika situationer. Ett exempel: ju hårdare skott mot mål desto avigare blir skottet. Kolla in kraftcirkeln för att se hur mycket kraft man bör använda för lobbar, skott, sparkar, inkast eller hörnor. Målvakten har också nytta av kraftcirkeln vid de tillfällen han har bollen.

Kraftcirkeln visas när en aktiverad spelare sparkar eller kastar bollen. Kraftcirkeln visas dock inte för en datorkontrollerad spelare.

- Håll **A** nedtryckt för att bygga upp kraft när en av dina spelare har bollen. Kraftcirkeln kommer att börja expandera från centrum av den cirkel som omger din spelare. När cirkeln är full är spelaren redo att klippa till bollen, hårt.

## LIGA MATCHER

- Starta din egen liga genom att välja LEAGUES (LIGOR) från skärmen Game Setup (Val av spel).

Skapa din egen liga med upp till åtta lag från en av de internationella ligorna. Ligamästerskapet avgörs genom dubbelmötan och baseras på en poängskala. Man får två poäng för vinst, en poäng för oavgjord match och noll för förlust. Det lag som får flest poäng står till slut som ligasegrare.

Välj ligalag:



1. Riktningsskontroll **upp/ner** på skärmen Team Selection (Lagval) för att gå igenom listan med internationella ligor. Varje liga representeras av sin egen nationsflagga.
  - Tryck på **B** när du når den liga du vill spela i.
2. Riktningsskontroll **upp/ner** för att gå igenom lagen.
  - Spionrapport för varje lag visas till vänster på skärmen.
  - När ditt lag visas trycker du på **A** för att inkludera det i din liga.
  - Tryck på **B** för att radera ett lag.
  - Tryck på **A** upprepade gånger för att lägga till fler lag.
3. När du har valt samtliga lag trycker du på **START** för att gå till skärmen League Standings (Ligatabell). (Se *Ligatabell* nedan.) Tryck på **START** igen för att gå till skärmen Player Select (Spelarval).
4. På skärmen Spelarval trycker du på **START** för att gå till skärmen Pregame (Inför avspark).  
De lag du valt för spel i din liga är numrerade från 1 till 8. Om du väljer färre än åtta lag kommer resterande platser att tillsättas slumpmässigt. Dessa lag kommer inte att numreras; du kommer enbart att möta numrerade lag.

## LIGATABELL

Skärmen Ligatabell visas innan den första ligamatchen börjar och mellan matcherna. Den visar hur många matcher lagen vunnit, spelat oavgjort och förlorat, samt total poäng. Den gula markeringen anger vilka lag som möts i nästa match.

## TURNERINGSMATCHER

### Världsturnering

Världsturneringen startar med 24 lag, uppdelade på sex regioner. Varje lag möter övriga regionslag en gång. De två bäst placerade lagen i varje region går vidare till slutspel.

### Nationell turnering

De lag du valt för att spela i din turnering är numrerade från 1 till 8. Om du väljer färre än åtta lag kommer resterande platser att tillsättas slumpmässigt. Dessa lag kommer inte att numreras, och du kommer enbart att möta numrerade lag.

## VAL AV TURNERINGSLAG

Turnerings- och lagval går till på samma sätt som för League (Liga) och dess lagval. (Se *Välj ligalag*.)

**Obs:** Alla matcher där ditt valda lag deltar måste spelas till slut.

- När du valt samtliga lag trycker du på **START** för att gå till skärmen Tournament Standings (Ligatabell). Tryck på **START** igen för att gå till skärmen Player Select (Spelarval).
- På skärmen Spelarval trycker du på **START** för att gå till skärmen Pregame (inför avspark).

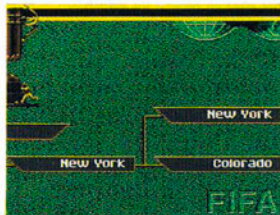
## SLUTSPEL

Slutspelet utgör turneringens utslagningsdel. Förlorar man en gång är man således utslagen. Om du spelar Tournament (Turnering) ligger denna del på slutet, men väljer du Slutspel skippar du turneringsspelet och går direkt på slutspelet.

## Val av slutspelslag

Slutspels- och lagval går till på samma sätt som för liga- och lagval. (Se *Välj ligalag*.)

## SLUTSPELSPROGRAM



Efter att ha valt slutspelslag eller efter att ha spelat igenom en Tournament (Turnering) för att nå slutspelet kommer slutspelsprogrammet att bli synligt. Slutspelet spelas i fyra omgångar, där vinnande lag går vidare till nästa omgång. Dina lag kommer slumpmässigt att lottas mot andra lag i den första omgången. Om du gått direkt på slutspelet kommer dina lag att numreras från 1 till 8. Om du däremot nått slutspelet via turneringen kommer de att numreras på samma sätt som i turneringsspelet.

- Riktningsskontroll **upp/ner** för att se slutspelsprogrammet. De två lag som möts i den första matchen är markerade.
- Tryck på **START** för att lämna slutspelsprogrammet och gå till skärmen Player Select (Spelarval).

## TRÄNING

Träna på olika rörelser mot varierande motstånd. Du kan öva på följande moment: Corner Kick (Hörnor), Penalty Kick (Dömda straffar), Goal Kick (Insparkar), Throw-In (Inkast), Passing (Passningar), One-Timers (Direktskott), and Shoot-out (Avgörande på straffar).

## Nivå på motståndet

- Riktningsskontroll **upp/ner** för att markera Level (Nivå).
- Riktningsskontroll **upp/ner** för att justera nivån. Alternativen är: MINIMAL (minimal), AVERAGE (medelmåttig) and FULL (full).

## Träningsmoment

Riktningsskontroll **upp/ner** för att välja ett träningsmoment. När du valt träningsmoment trycker du på **B** för att gå till skärmen Lagval.

## LAGRA

Du kan spara League (Liga), Playoff (Slutspel) eller Tournament (Turnering) i syfte att fortsätta spela aktuellt avsnitt vid ett senare tillfälle.

## RANKING AV ATTRIBUT

### RANKING AV LAGATTRIBUT



Ranking för lagattribut visas på skärmen Lagval, där varje högre nivå anges med en guldstapel. Ju längre guldstapel för given kategori desto högre lagranking. De sex olika kategorierna är: Shooting (Skott), Running (Löpning), Passing (Passning), Tackling (Tackling), Goaltending (Målvaktsspel) och Attacking (Anfallsspel). Dessutom finns en extra-kategori: Overall (Totalt).

### RANKING AV SPELRATTRIBUT



På skärmarna Laguppställning och Byten rankas spelarnas attribut mellan 0-99 i 14 kategorier. (Se avsnittet Byten.). De attribut som rankas är: Skill (Skicklighet), Speed (Snabbhet), Reaction (Reaktion), Ball Control (Bollkontroll), Shot Power (Skottstyrka), Shot Accuracy (Skottprecision), Agility (Vighet), Bicycles (Cykelsparkar), Headers (Nickar), Fitness (Kondition), Passing (Passningsspel), Aggression (Aggressivitet), Acceleration (Acceleration) och Awareness (Överblick).

## ATT SÄTTA SPELET PÅ PAUS

- Tryck på **START** för att när som helst under spelets gång sätta det på paus.

När spelet är i pausläge kommer skärmen Paused Game (Spelpaus) att visas. På denna skärm kan du se instant replay (snabbreprise), ändra Control Setup (Kontrollinställning), Options (Alternativ), Team Coverage (Lagets spelsystem), Team Strategy (Lagets strategi) och Team Formation (Lagets formation); göra Substitutions (Byten); se Game Stats (Matchstatistik), Score Summary (Målsummering) och Foul Summary (Summering av ojustheter); eller Quit (Lämna). (Se *Inför avspark* för en beskrivning av dessa alternativ.)

## PAUSSKÄRM

Pausskärmen påminner om skärmen Pregame Configuration (Förmatchkonfigurering).

- Välj ett alternativ från pausskärmen genom att med riktningkontroll **upp/ner** förflytta markeringen mellan alternativen, och trycka på **A**.
- Återvänd till planen från spelkonfigureringskärmen genom att välja alternativet Resume Game (Återvänd till match) beskrivet nedan, och tryck på **START**.

## ÅTERVÄND TILL MATCH

Återvänd till Match för dig tillbaka till aktuell match precis där du slutade spela. Eventuella ändringar du gjort i spelkonfigureringen medan spelet var satt på paus kommer automatiskt att vara aktiva när du börjar spela.

- Du kan också återvända till planen genom att trycka på **START**.

## SNABBREPRIS

Detta alternativ repriskör (direkt) de senaste 10 sekundernas spel i ett antal olika hastigheter och spellägen fram- eller baklänges. När du väljer INSTANT REPLAY kommer en kontroll-ikon att visas på skärmen. Dess knappar styr reprisfunktionen på följande sätt:

- Håll **Y** nedtryckt och tryck på riktningkontroll **vänster/höger** för att backa eller spola fram sekvensen.
- Tryck på **B** för att spela sekvensen i normal hastighet. Reprisen kommer att köras tills du trycker på **B** igen eller tills sekvensen tar slut.
- Tryck på **A** för att fokusera kameran på bollen.

## HANDKONTROLLER

Se *Kontrollinställning* för instruktioner.

## LAGETS SPELSYSTEM

Se *Lagets spelsystem* för instruktioner.

## LAGETS STRATEGI

Se *Lagets strategi* för instruktioner.

## LAGETS FORMATION

Se *Lagetsformation* för instruktioner.

## BYTEN

Se *Laguppställning inför avspark* för instruktioner.

## ALTERNATIV

Se *Spelalternativ* för instruktioner.

Obs: Alternativen Half Length (Halvlekens längd) och Clock (Matchklocka) kan inte ändras efter att matchen har börjat.

## MATCHSTATISTIK

Skärmen Matchstatistik ger en högaktuell summering av följande statistik för båda lagen: Score (Mål), Saves (Räddningar), Shots on Goal (Skott på mål), Corner Kicks (Hörnor), Minutes Attacking (Anfallsminuter), Minutes In Midfield (Mittfältsminuter), Minutes Defending (Försvarsminuter), och Fouls (Ojustheter).

## MÅLSUMMERING

Skärmen Målsummering anger de spelare som gjort mål, vilket lag de representerar samt när målen gjordes.

## SUMMERING AV OJUSTHETER

Skärmen Summering Av Ojustheter anger alla spelare vars uppträdande har resulterat i röda eller gula kort, lagen de representerar samt när ojustheterna inträffade.

## LÄMNA

Avbryter aktuellt spel.

## DÖD BOLL

Bollen är död när den går över sidlinjen eller mållinjen. Domaren blåser av spelet när detta inträffar. Bollen kan åter sättas i spel på tre olika sätt :

**Insparkar:** Om en attackerande spelare missar målet och ingen av försvararna rör bollen på dess väg ut kommer bollen automatiskt att placeras i målområdets hörn (på vilken sida beror på var bollen gick ut), varefter målvakten måste sparka iväg den.

- Tryck på **A** eller **B** för att få målvakten att sparka in bollen utan att sikta.
- Sikta genom att med **Y** få fram siktrutan. Tryck på riktningsskärmen i valfri riktning för att placera siktrutan där du vill att bollen ska hamna. Tryck därefter på **A** eller **B** för att sparka.

**Obs:** En inspark måste lämna straffområdet. Inga andra spelare tillåts att anträ straffområdet innan bollen har lämnat det.

**Hörnor:** Det blir hörna om en försvarare eller målvakt rör bollen sist innan den passerar över den förlängda mållinjen. Hörnan slås från den lilla cirkeln vid hörnflaggan (vilken sida beror på var bollen gick ut). Hörnläggare väljs automatiskt.

- Tryck på riktningsskärmen i valfri riktning för att placera den röda siktrutan där du vill att bollen ska hamna, och tryck därefter på **A** eller **B** för att slå bollen mot straffområdet.

**Inkast:** Sker från sidlinjen på den plats där bollen gick ut, och tas av det lag vars spelare inte rörde bollen innan den gick ut. Kastande spelare väljs automatiskt.

- Förflytta siktrutan till den plats på planen du vill att bollen ska kastas, för riktningsskärmen i valfri riktning och tryck på **A** eller **B** för att kasta.

**Målvaktens boll:** När ett anfall misslyckas och målvakten har bollen anses den vara död. Även när målvakterna kontrolleras av datorn kommer den spelare som styr målvaktens lag att automatiskt ta över kontrollen av målvakten, och måste själv sätta bollen i spel, antingen genom att sparka eller kasta ut bollen. Utespelarnas positioner är avgörande för om bollen sparkas eller kastas.

- Tryck på **B** för att kasta eller sparka in bollen. För riktningsskärmen i valfri riktning för att rikta ett kast eller en spark mot en närbelägen försvarare.
- Att kasta eller sparka genom att använda sig av siktrutan: Tryck på **Y** för att få fram siktrutan. För riktningsskärmen i valfri riktning för att förflytta siktrutan dit du vill att bollen ska hamna, och tryck därefter på **B**.

## REGELBROTT

### OFFSIDE

Offside-regeln är till för att hindra anfallsspelarna från att "hänga kvar" i målområdet i hopp om att få bollen när försvararna befinner sig längre upp på planen. Regeln säger att det måste finnas försvarsspelare mellan anfallsspelaren och målet i det ögonblick bollen slås till anfallsspelaren på motståndarens planhalva. Detta gäller bara när anfallsspelaren befinner sig i en sådan position att han inverkar direkt på spelet. En spelare kan heller inte bli offside på sin egen planhalva efter inkast eller hörnor.

Om en spelare springer offside kommer domaren att blåsa för frispark, varefter offside-ikonen visas tillsammans med den felande spelarens namn. Därefter förbereds frisparken, och slås från den plats där spelaren sprang offside.

Om detta alternativ är bortkopplat (OFF) kommer spelet att flyta snabbare, med färre frisparkar och fler måltillfällen som följd.

**Obs:** Om offside-funktionen är aktiverad kommer domaren att blåsa för samtliga offside-situationer, även om funktionen ojust spel är bortkopplad.

### FRISPARKAR

Det blir frispark om spelarna gör sig skyldiga till ojustheter eller tekniska regelbrott. Detta inkluderar våldsamma eller sena tacklingar, knuffar mot bollhållaren och offside. (Se *Offside*.)

Om du tilldöms en frispark kommer bollen att placeras där förseelsen ägde rum, så det går inte att stjäla några meter genom att småsparka bollen framåt. Den spelare som lägger frisparken kommer att väljas automatiskt; detta blir den mänskligt kontrollerade spelaren som befinner sig närmast bollen när regelbrottet sker.

- För riktningsskärmen i den riktning du vill att sparken ska gå. Tryck på **X** för att slå en kort frispark till närmaste spelare. Om du befinner inom skottavstånd från målet trycker du på **A** för att skjuta direkt.

**Obs:** Försvarande spelare måste ställa sig 10 yards (9 meter) bort från bollen innan frisparken slås.

## DÖMDA STRAFFAR

Det blir straffslag om en ojusthet som normalt leder till frispark sker innanför straffområdet. Detta innebär att en förseelse av en försvarsspelare inom eget straffområde automatiskt leder till straff.

### Att rädda en straff

Bollen placeras automatiskt på straffpunkten. Det är bara din målvakt och motståndarlagets straffläggare som tillåts att befinna sig i straffområdet; övriga utespelare kan inte springa in i straffområdet förrän straffen har slagits. Även om målvakten är datorstyrd måste du försöka rädda straffen.

- För riktningsskontrollen till **vänster/höger** samt tryck på **B** för att dyka, efter det att bollen har slagits.

### Att slå en straff

- Datorn utser automatiskt en straffläggare, som ställer sig i straffområdet redo att slå straffen. Tryck på **B** för att ändra spelare.
- Tryck på **A** för att skjuta. Använd riktningsskontrollen för att styra bollen i luften.

Om mer än en spelare per lag kontrolleras av en mänsklig spelare kommer den spelare som föllsdes att slå straffen.

## Varningar

Om domaren anser att en ojusthet varit extra grov kommer han med största sannolikhet att ge den felande spelaren ett gult kort. Spelet stoppas samtidigt som domaren antecknar spelarens namn. Upprepade förseelser leder i regel till rött kort. Spelet stoppas, samtidigt som den felande spelaren lämnar planen. En utvisad spelare får inte ersättas med en avbytare, så efter att spelaren lämnat planen kommer laget i fråga bara att spela med tio utespelare. (Det är möjligt att spela med inte mer än sju utespelare.)

## ATT GÖRA MÅL

Man gör mål i FIFA Soccer 96 genom att slå bollen mellan målstopplarna och över mållinjen. Bollen behöver inte nå nätet längst bak, men måste passera över hela mållinjen. Efter att publikjublet har lagt sig efter ett mål kommer bollen att placeras på mittpunkten för avspark.

## Halvtid

Om domaren blåser av första halvleken kommer båda lagen att lämna planen, varefter halvtidsrapporten visas. Den innehåller relevant information om den första halvleken: Score (Mål), Shots On Goal (Skott på mål) och Saves (Räddningar).

- Tryck på **START** för att återvända till skärmen Game Options (Spelalternativ).

## MATCH ÖVER/FINALRAPPORT

När pipan ljuder för sista gången kommer skärmen Finalrapport att visas. Den innehåller samma information som Half Time Report (Halvtidsrapporten)-Score (Mål), Shots on Goal (Skott på mål) och Saves (Räddningar).

### © 1995 Electronic Arts

Där inget annat anges är all programvara och dokumentation © 1995 Electronic Arts. Alla rättigheter förbehålles utgivaren och upphovsrättsinnehavaren. Dokument och programvara får under inga omständigheter helt eller delvis kopieras, reproduceras, hyras eller lånas ut, överföras, översättas eller reduc-eras till elektroniskt medium eller annan maskinläsbar form utan Electronic Arts skriftliga tillstånd.

## CREDITS

*Exekutiv Producent: Bruce McMillan*  
*Producent: Steven Rechtschaffner*  
*Assisterande Producent: Kevin Loh*  
*Teknisk Ledning: Erik Kiss*  
*Konstnärlig Ledare: David Adams*  
*Musik och Ljudeffekter: Robert Bailey*  
*Utvecklingsamordnare: Ted Sylka*  
*Kvalitetskontroll, ledning: Ernie Stewart*  
*Kvalitetskontroll: Gary Patino, Cliff Ramsey,*  
*James Brown.*  
*Kreativ Ledning: Joe Bonar*  
*Assisterande Producent: Terry Hayes*  
*Konstnärligt ansvarig: Anthony 'Bliz' Rosbottom*  
*Artister: Kevin McMahon, Mathew Cooling*  
*Musikalsikt Ansvarig: Tim May*  
*Musiker: Andrew Barnabas, Andy Brock*

*Programmerare: Graeme Webb, Bob Taylor,*  
*Fish, James Bowman, and Carl Muller.*  
*Produktledare: Chip Lange, Neil*  
*Thewarapperuma*  
*Dokumentering: Neil Cook, Jason Armatta,*  
*Jamie Poolos*  
*Dokumentering, Layout: Tracey Innes*  
*Kvalitetskontroll: Chris Baena, Niclas*  
*Nordlander, Matt Eyre*  
*SGI-Support: John Rix, Craig Hui*  
*Kvalitetskontroll, samordnare: Jon Bruce*  
*FIFA AI: Brian Plank*  
*Front End, Artist: Suzan Germic*  
*Produktionsassistent: Louise Read*  
*Front End, Programmering: David Hards*  
*Animering: David Demorest*

## GARANTI ELECTRONIC ARTS GARANTI

Electronic Arts garanterar den ursprungliga inköparen av denna programvaruprodukt från Electronic Arts att det medium som dataprogrammet är inspelat på är fritt från defekter vad beträffar material och arbete under en period på nittio (90) dagar från inköpsdatum. Programvaran från Electronic Arts och handboken säljs "i befintligt skick", dvs utan någon uttryckligen given eller underförstådd garanti av något slag, och Electronic Arts kan ej hållas ansvarig för några som helst förluster eller skador som kan uppstå vid användandet av programmet. Electronic Arts åtager sig att utan kostnad efter eget val reparera eller ersätta produkt från Electronic Arts, porto betalt, inom nittio (90) dagar, om inköpsbevis kan företes. Denna garanti gäller endast skador som uppstått vid normal användning. Garantin förklaras ogiltig om skadan på programvaran från Electronic Arts uppstått genom felaktig eller överdriven användning, eller genom missbruk eller försummelse.

## BEGRÄNSNINGAR

Eventuella underförstådda garantier som gäller denna programvaruprodukt inklusive garantier av handelskvalitet och lämplighet för ett visst ändamål är begränsade till ovan nämnda period på nittio (90) dagar. Electronic Arts skall inte hållas ansvarig för speciella indirekta skador eller följskador av något slag som kan tänkas uppkomma som resultat av ägande eller användande av denna produkt från Electronic Arts eller eventuell felaktig funktion hos nämnda produkt. Dessa villkor påverkar inte köparens lagstadgade rättigheter i det fall då köparen inhandlar varan i egenskap av konsument och privatperson.

## REKLAMATIONER EFTER GARANTI-TIDENS UTGÅNG

För reklamation efter utgången garantitid på nittio (90) dagar, sänds originalkassetten till Electronic Arts, adress nedan. Ange skadans natur, Ditt namn och returadress samt bifoga en Eurocheck på £15.00.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

*Detta spel är godkänt av Sega och kan spelas på SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.  
SEGA och MEGA DRIVE är varumärken som tillhör Electronic Arts.*



**DISTRIBUTED BY  
ELECTRONIC ARTS  
P.O. BOX 835  
SLOUGH  
BERKSHIRE  
SL3 8XU**

**PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON**

**E338NSXM**