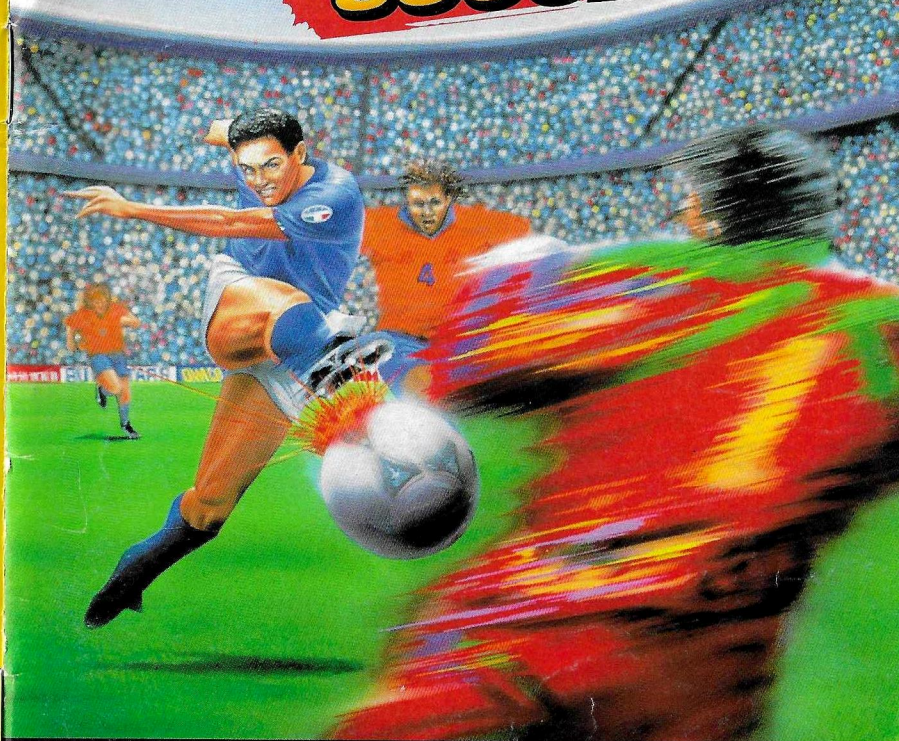




SNSP-3U -EUR

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**

KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**

POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

© 1994 **KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.**

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmåt 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 ACHÉTEZ 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 ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OVA CONSTRUCTIE, VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN 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. KONTROLLERÅ ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SELG GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTDI EFTER DETTE SELG, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHÖR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TÅRKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TÅRVIKKETA, JOTTA SÅAT VARMÅSTI 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 SPIELKASSETTE 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 SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELKASSETTET ELLER TILLBEHÖRET.

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.

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

For any further information on this or other Konami Game Paks call the Konami Hotline on 0891 775741



PLAYING THE GAME

Starting the Game

Insert the game cassette in your SNES and turn the power switch ON. The Demo screen will appear followed by the Title screen.

Press the Start button to display the Game Mode Selection screen.

Press the + Control Pad to select the game mode and press the A button. Press the B button to change your selection.



GAME MODES

Open game P. 5

Regular soccer game.

International Soccer P. 5

This mode features league and tournament play. In the league playoffs, 26 teams divided into 6 blocks compete in round-robin play for a spot in the tournament. The top two teams from each block advance to tournament play. The tournament features a total of 16 teams.

World Series P. 5

Each team plays every other team twice (total of 46 games) to determine a champion.

P.K. P. 8

This mode features a penalty kick competition.

Training P. 9

This mode lets players sharpen their playing skills in timed attacks.

Scenario Mode P. 10

This practice mode is the next best thing to real games.

Options P. 10

Select game play difficulty and other options in this mode.

Password P. 11



OPEN GAME (INTERNATIONAL CUP AND WORLD SERIES)

Starting the Game

1 Press the + Control Pad to select the game format and press the A button. Press the B button to cancel.

1P vs CPU : For 1 player. Select your team and the computer's team.

1P vs 2P : For 2 players. Each player selects a team.

CPU vs CPU : For computer-only play. Select the computer's teams.

* International Cup and World Series are for one player only.

2 Press the + Control Pad up/down to select the team of your choice from the Team Selection screen and press the A button. Press the B button to cancel.

3 Set game operations and the rules of play. Press the + Control Pad up/down to move the cursor to the desired mode and press the A button. Press the B button to cancel.

* International Cup and World Series games last 5 minutes. The weather conditions and stadium are set automatically. Scores are displayed at the end of each game.

Replays

Scoring action can be replayed in Open Game, International Cup and World Series game play.

When a goal is scored, the Replay screen will automatically appear.

Reverse play : B button

Play : A button

Pause : X + Y buttons

Press the Start button to cancel the Replay screen.

Game Start (coin toss)

Before game play begins, a toss of the coin will decide team position and possession.

The team that wins the toss selects either the preferred end of the field or first possession (End or Kickoff) by using the + Control Pad and pressing the A button.

Player Substitution

You may substitute players when their condition warrants it.

Press the + Control Pad to move the cursor to the player you wish to replace and press the A button.

Move the cursor to the player you wish to sub in and press the A button. Press the B button to cancel. After selecting the incoming player, press the B button.

Player Substitution During Play

To substitute players during game play, press the Select button to display the Change Mark on screen. When the ball goes out of play, the Player Selection mode appears.

Press the + Control Pad to move the cursor to the substituting player and press the A button then repeat the instructions above to make the substitution. When the substitution is completed, the screen shown at the right returns. Move the cursor to Game Start and press the A button to resume play.



Yellow Card Display

To display the number of yellow cards a player has received from the player's Condition Display, press the L and R buttons in the Player Substitution screen. Press them again to return to the player's Condition Display.

Strategy Changes

You can change the strategies of the playing teams.

You can change the positions of forwards (FW), midfielders (MF) and defenders (DF).

FW: Forwards are front line players who try to score goals.

MF: Midfielders play a combination of offense and defense in midfield.

DF: Defenders try to take the ball away from opposing attackers and create counter opportunities for their own team.

Press the + Control Pad left/right to set strategies and press the A button when settings are completed. You can select 5 strategies in the Strategy Change Mode.

- No strategy
- All players go on the attack.
- All players use defensive strategies.
- Counter attack (FW and MF go on the attack.)
- Offside trap (DF push the offsidess line forward to catch attackers offsidess.)

Press the + Control Pad to select the strategy and press the A button. Press the B button when your selection is completed.

Strategy Change During Play

To change strategies during game play, press the Select button to display the Change Mark on screen. When the ball goes out of play, the Strategy Change mode appears.

Change Mark

Press the + Control Pad to move the cursor to the new strategy and press the A button. When the change is completed, the screen shown on the right returns. Move the cursor to Game Start and press the A button to resume play.

Stadium

- You can select home and away stadiums in each country
- You can set the weather conditions.
- You can change the look of the grass but this will not affect field conditions.

Press the + Control Pad up/down to select the condition and the left/right to switch it ON or OFF. Press the A or B button when settings are completed.

Rules

- You can select three different referees.

Carlos : Strict **Heinz :** Average **Tanaka :** Easy

- You can also turn fouls, offsidess and yellow cards ON or OFF.

Press the + Control Pad up/down to select the desired item and left/right to turn rules ON or OFF and to select the referee. Press the A or B button when settings are completed.

Uniforms

You can select the players' strip when playing with either one or two players.

Press the + Control Pad to move the cursor to the shirt, shorts and socks you wish to change and press the A button to go to the frame below.

Press the + Control Pad to select the colours you desire. Press the B button to return to the frame above. Press the B button when all settings are completed.

Sound Changes

You can turn STEREO or MONAURAL and cheering sounds ON or OFF.

Sound : Stereo or monaural **Cheering :** ON or OFF

Press the + Control Pad up/down to select the desired item and left/right to turn sounds ON or OFF. Press the A or B button when settings are completed.

Select 5 players from each team to face off in the penalty kick round. The team that scores the most penalty kicks wins the round. Select P•K from the Game Mode Selection screen.

Starting the Game

1. Press the + Control Pad to select the game format and press the A button. Press the B button to cancel.

- 1P vs CPU** : For 1 player. Select your team and the computer's team.
1P vs 2P : For 2 players. Each player selects a team.
CPU vs CPU : For computer-only play. Select the computer's teams.

2. Press the + Control Pad up/down to select the team of your choice from the Team Selection screen and press the A button. Press the B button to cancel.

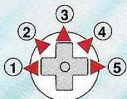
3. Set game operations and the rules of play. Press the + Control Pad up/down to move the cursor to 1P's desired 5 kickers and press the A button. Press the B button to cancel.

The question, "Have you selected your 5 players?" will be displayed. If so, press the A button to set your selection. Repeat for 2P. If you want to substitute players, press the B button to return to the Player Selection mode.

P•K Operations

Kicker and goal keeper operations

1. Kick direction (goal keeper's direction of movement)



2. Press the A and B buttons to move the kicker and to make the goal keeper jump.



Kicker operations

- 1) Press the + Control Pad to determine the direction of the kick.
- 2) Press the A or B button to kick.

* To aim for the center, release the + Control Pad and press the A or B button.

Keeper operations

- 1) Press the + Control Pad to determine the movement of the goal keeper.
- 2) Press the A or B button to move the goal keeper.

* The goal keeper cannot move until the kicker kicks the ball.

Sudden Death

If the P•K round ends in a tie, continue to bring out additional players one at a time to kick until one team wins. Select the players from the Player Selection screen.

Players must clear this practice mode by dribbling and shooting in timed attacks (within a set time). Select the Training mode from the Game Mode Selection screen.

1. Press the + Control Pad to select the letters of a player's name and press the A button after each selection. Then, select OK and press the A button.

2. Press the + Control Pad up/down to select the game's level of difficulty and press the A button. Press the B button to go back one level.

Game Start

(Dribble, pass, shoot, defend and corner kick in order.)

1. Results and messages are displayed after you clear each skill. In the Display Screen, press the A button to go to the next skill and the B button to go back one skill.

2. The results and rankings of all skills are displayed. In the Display Screen, press the A button to go to the next skill and the B button to go back one skill.

Training Mode Play

- The object of the timed attack game is to clear the dribble, pass, shoot, defense and corner kick as fast as possible. The faster your time, the higher the points scored.
- When the timed attack for each skill is completed, you'll receive a bonus chance to shoot for 30 seconds. You receive 30 points for scoring and any remaining time is converted into points.
- When the timed attack is over, your final score will be the total of points scored plus bonus points.

Skills

Dribble: Dribble to avoid the opponents and capture flags as fast as possible. The timed dribble attack ends when you take all the flags.

Pass: Pass the ball as fast as possible to all 10 players excluding the goal keeper. The timed pass attack ends when you've passed the ball to all 10 players.

Shoot: Shoot along a set path through opposing players. The timed attack ends when you make the shot.

Defense: Take the ball away from attacking opponents as fast as possible. When you've stolen the ball, the timed attack ends and you receive a bonus chance. One FW remains. Make a long pass to that FW and shoot one-on-one against the goal keeper. There are no offsides in this drill.

Corner kick: Either aim straight for the goal along a set path or opt for centering the ball from the corner. The timed corner kick attack ends when you make the shot.

There are up to 9 set game scenarios. A win clears each game, except in the case of a tie.

- * There is no extended play. The more * the harder the game.

Starting the Game

- Press the + Control Pad to select a scenario and press the A button to start the game.
- Results are displayed on the Scenario Results Display screen when the game ends.

Options

Select game play difficulty and other options in this mode. Press the + Control Pad to select and change options. Press the B button to return to the Game Mode Selection screen.

- **Game time:** Select game times of 3, 5 or 7 minutes per half.
- **Game level:** Select EASY, NORMAL or HARD.
- **Goal keeper:** Select AUTO or MANUAL for the goal keeper with 1P and 2P.
- **Key configuration:** View button setting options and operation explanations.

Setting Key Configurations

Press the + Control Pad to select button settings and press the A button. Press the B button to return to the Options screen.

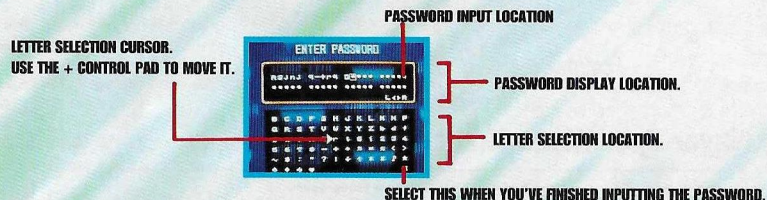
You can move the cursor to a player by selecting either the A or B Type setting.

Press the L and R buttons to see the play operations of each player.

If you input the correct password, you can continue playing the game from where you last left off.

Password input location

You can input passwords in places where the balls are rotating. Use the L button to move the cursor to the left, and the R button to move it to the right.



Basic Controls

+ Control Pad: Moves the cursor to the letter you want to input.

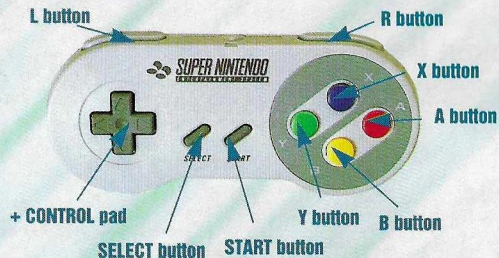
A button: Sets letter selections. Once you have set a letter, the cursor moves on to the next space in the password display location.

B button: Cancels your last selection. The cursor will then move back to the previous space in the password display location.

L/R buttons: Moves the cursor in the password display location left or right without cancelling any selections. This is useful when you only want to change one letter.

When you've finished inputting the password: Move the cursor to the "OK" square in the bottom right of the screen and press the A button. If the password is correct, the game will begin. If it's incorrect, you'll hear a beeping sound and you must input the password again.

Controller Operations



Player Operations Chart

Button	+ Cntrl Pad	Player Movement
A	✓ ✓ ✗	Kick fly ball in direction pressed Centering in direction pressed Lifting (keep the ball in play in air)
B	✓ ✗	Pass in direction pressed Lifting (keep the ball in play in air)
Y	✓	Dash
X	Shoot	
+	<ul style="list-style-type: none"> • Player's movement • Ball's curve • Operate free kick, corner kick and goal kick arrows. 	
R	Player's cursor change	
L	Execute set strategy.	

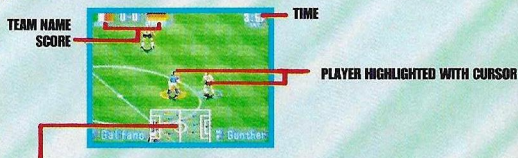
✓ = with
+ Control Pad
depressed

✗ = with
+ Control Pad
not depressed

Centering: A pass from the sidelines aimed for the front of the opposing team's goal where both teams' members are poised to strike and defend.

Lifting: Keeping the ball from hitting the ground.

Field Screen Operations



RADAR SCREEN: LETS YOU VIEW PLAYERS' MOVEMENTS ON THE FIELD SCREEN

- You can operate the player highlighted by the cursor. All other players move automatically.
- Press the + Control Pad to move the player. When you touch the ball, the player automatically keeps the ball and dribbles it.
- When the goal keeper is set for MANUAL play, press the A button to punch or kick the ball and the B button to catch it. Once the goal keeper has the ball, he can kick it or throw it.

Cursor Change

A Type: Use the R button to move the cursor to a player close to the ball.

B Type: Press the + Control Pad (in the direction of the player you wish to give the ball to) and the R button to move the cursor to another player.

Field Screen Operations

Ball kick: The longer you press the A button, the faster and farther the kick.

Ball's curve: After kicking the ball, press the + Control Pad in the direction in which you wish to make the ball curve.

Maintaining ball possession: Turning your back on your opponent makes it difficult for him to get the ball.

Heel kick: Use your heel to kick the ball backwards. Press the + Control Pad to kick the ball backwards as the player reverses direction.

Free kick - corner kick: Press the + Control Pad to set the direction of the kick and press the A or B button. The longer you press the A button, the faster and farther the kick.

Throw in: Press the + Control Pad to set the direction of the throw in and press the A or B button.

Heading: The player automatically makes a jump header or dive header depending on the position and height of the ball when the A or B button is depressed.

Heel lift: Release the + Control Pad while dashing and press the A or B button to bring the ball in front of you from overhead.

Sliding: Press the A button when an opponent has the ball to slide in and kick it away from him.

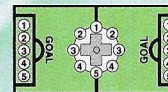
Charge: Press the B button when an opponent has the ball to steal the ball away from him.

Overhead kick: When the incoming ball and player are facing in opposite directions, press the + Control Pad to set the direction to the ball's traveling direction and press the A or B button to execute an overhead kick.

One-two pass: While dashing using the Y button, press the B button to pass the ball to a teammate. Continually press the Y and B buttons and the teammate will pass the ball back in front of you.

Shoot: Press the X button to shoot while in enemy territory. When on your own turf, press the + Control Pad to set the direction and press the X button to execute a high kick. The longer you press the X button, the higher the kick.

Goal: Press the + Control Pad to control the path of the shot.



• **Foul:** When you foul by sliding in behind an opponent, the opposing team gets a free kick. If you commit the foul in the penalty area, they get a P•K (the P•K screen appears).

• **Yellow cards and ejections:** You are penalized with a yellow card when you execute a dangerous play, such as a sliding foul. When you accumulate 2 yellow cards, you are penalized with a red card and ejected from the game.

• **Passing back to the goal keeper:** The goal keeper cannot use his hands when receiving a pass from a teammate.

• **Offside:** When a player goes offside, play resumes from that field position.

Offside: An offside occurs when you pass the ball to a teammate who is forward into enemy territory and there is only one opponent between your teammate and the opposing team's goal.

Direct free kick: A team receives a direct free kick when the opposing team commits a foul. The kicker may aim his free kick directly for the goal.

Indirect free kick: Also the result of an opponent's foul, this kick only counts if it is touched by a teammate before going into the goal.

P•K: A P•K results when one of your defenders commits a foul that would result in a free kick during action in your team's penalty area.

Free kick: This is an unblocked kick from the field position at which a foul occurred.

Corner kick: A corner kick occurs when one of your defenders is the last player to touch the ball before it goes out of bounds past the goal line. The opposing team gets to kick the ball in from the corner closest to out of bounds point.

Throw in: When the ball goes out of bounds on the sidelines, the team that was not the last to touch the ball gets to throw it in from the out of bounds point to resume play. No goal is counted, however, should the thrown ball go into the goal.

AMERICA Defense team 4-4-2	SWEDEN Defense team 4-5-1	CAMEROON Attack team 4-4-2
MEXICO Attack team 3-4-3	FRANCE Attack team 4-3-3	NIGERIA Attack team 3-5-2
COLOMBIA Attack team 4-4-2	ENGLAND Attack team 4-3-3	RUSSIA Defense team 5-3-2
BRAZIL Attack team 4-4-2	SPAIN Attack team 3-4-3	NORWAY Defense team 4-4-2
ARGENTINA Attack team 4-4-2	HOLLAND Attack team 3-4-3	WALES Attack team 4-4-2
BULGARIA Attack team 4-3-3	ITALY Attack team 4-4-2	DENMARK Attack team 4-4-2
ROMANIA Attack team 4-5-1	GERMANY Defense team 5-3-2	SWITZERLAND Defense team 4-4-2
BELGIUM Defense team 4-4-2	SOUTH KOREA Attack team 3-5-2	AUSTRIA Defense team 4-4-2
IRELAND Defense team 4-4-2	SCOTLAND Defense team 4-4-2	

Starten des Spiels

Lege die Spiel-Cassette in Dein SNES ein und schalte den POWER-Schalter an. Daraufhin erscheint der Demonstrations-Screen gefolgt vom Titel-Screen.

Drücke die Start-Taste, um den Spielmoduswahl-Screen aufzurufen.

Drücke das + Control Pad, um den Spielmodus zu wählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu verändern.



Freundschaftsspiel S.17

Normales Fußballspiel

WM-Spiele und World Series S.17

In diesem Modus gibt es Liga- und Meisterschaftsspiele. In den Ligaspielen treten 26 Mannschaften in 6 Gruppen gegeneinander an und spielen in einem Ausscheidungsspiel jeder gegen jeden um einen Platz in der Meisterschaft. Die beiden besten Mannschaften aus jeder Gruppe kommen in die Meisterschafts-Ausscheidung. Bei der Meisterschafts-Ausscheidung gibt es insgesamt 16 Mannschaften.

World Series S.17

Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jede andere Mannschaft (insgesamt 46 Spiele), um einen Meister zu bestimmen.

P.K. S.20

In diesem Modus gibt es einen Wettbewerb im Elfmeter-Schießen (Penalty Kick).

Training S.21

In diesem Modus können die Spieler ihre Fähigkeiten in zeitlich begrenzten Angriffsmustern üben.

Scenario-Modus S.22

Dieser Übungsmodus ist fast so gut wie das echte Spiel.

Optionen S.22

In diesem Modus kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels und andere Optionen einstellen.

Password (Codewort) S.23

Spielvorbereitung

1. Drücke das + Control Pad, um das Spielformat zu wählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

1P VS CPU: Für einen Spieler: Wähle Deine Mannschaft und die Mannschaft des Computers.

1P VS 2P: Für zwei Spieler. Jeder Spieler wählt seine eigene Mannschaft.

CPU VS CPU: Bei diesem Spiel spielt der Computer gegen sich selbst. Wähle die Mannschaften des Computers.

* International Cup und World Series sind nur für einen Spieler bestimmt.

2. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um auf dem Mannschaftswahl-Screen Deine bevorzugte Mannschaft zu wählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

3. Stelle die Spielfunktionen und die Spielregeln ein. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um den Cursor zum gewünschten Modus zu führen, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

* Spiele des International Cup und der World Series dauern fünf Minuten. Die Wetterbedingungen und das Stadion werden automatisch eingestellt. Am Ende jedes Spiels wird der Spielstand angezeigt.

Wiederholungen

Die Torschüsse können bei Spielen in den Modi "Open Game", "International Cup" und "World Series" wiederholt werden, um sie nachträglich analysieren zu können.

Wenn ein Tor erzielt wurde, erscheint automatisch der Wiederholungs-Screen.

Wiedergabe rückwärts: B-Taste

Spielen: A-Taste

Pause: X- und Y-Tasten

Drücke die Start-Taste, um den Wiederholungs-Screen zu löschen.

Spielbeginn (Münzwurf)

Beim Spielbeginn wählt man Kopf oder Zahl beim Münzwurf. Der Gewinner darf entscheiden, ob er anstoßen oder in welche Richtung er spielen möchte.

Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, wählt entweder die bevorzugte Seite des Feldes oder den Ballbesitz ("End" oder "Kickoff"). Die Wahl erfolgt mit dem + Control Pad und einem Druck auf die A-Taste.

Spielerwechsel

Du kannst Spieler wechseln, wenn ihr Zustand es erfordert.

Drücke das + Control Pad, um den Cursor zu dem Spieler zu führen, den Du wechseln möchtest, und drücke die A-Taste.

Bewege den Cursor zu dem Spieler, den Du einwechseln möchtest, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen. Nach Wahl des einzuwechselnden Spielers drücke die B-Taste.

Wechseln von Spielern während des Spiels

Um Spieler während des Spiels auszutauschen, drücke die Wahl-Taste, um die Spielerwechsel-Markierung auf dem Screen aufzurufen. Wenn der Ball ins Aus geht, erscheint der Spielerwahl-Modus.

Drücke das + Control Pad, um den Cursor zu dem einzuwechselnden Spieler zu führen, und drücke die A-Taste. Wiederhole dann die oben erläuterten Anweisungen, um den Spielerwechsel durchzuführen. Nachdem der Spielerwechsel abgeschlossen ist, erscheint wieder der rechts gezeigte Screen. Bewege den Cursor zu Game Start, und drücke die A-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.



Anzeige der gelben Karten

Um die Anzahl der gelben Karten auf dem Spielerzustands-Display aufzurufen, die ein Spieler erhalten hat, drücke die L- und R-Taste im Spielerwechsel-Screen. Drücke sie erneut, um zum Spielerzustands-Display zurückzuschalten.

Strategie-Wechsel

Du kannst die Strategien der spielenden Mannschaften verändern.

So kannst Du z.B. die Positionen der Stürmer (FW), Mittelfeldspieler (MF) und Verteidigungsspieler (DF) wechseln.

- FW:** Stürmer sind die Spieler in vorderster Linie, die versuchen, Tore zu schießen.
- MF:** Mittelfeldspieler orientieren sich, je nach Spielweise, im offensiven bzw. im defensiven Bereich. Die Stars sind Denker und Lenker.
- DF:** Verteidiger versuchen, dem gegnerischen Angreifer den Ball abzunehmen und Chancen für einen Gegenangriff der eigenen Mannschaft aufzubauen.

Drücke das + Control Pad nach links und rechts, um die Strategien einzustellen und drücke die A-Taste, wenn Deine Einstellungen abgeschlossen sind.

Du kannst fünf Strategien im Strategiewechsel-Modus wählen.

- Keine Strategie
- Das Team ist auf totale Offensive eingestellt.
- Das Team ist defensiv eingestellt.
- Gegenangriff (Stürmer und Mittelfeldspieler gehen in den Angriff.)
- Abseitsfalle (Verteidiger schieben die Abseitslinie nach vorn, um eventuelle Angreifer in die Abseitsfalle laufen zu lassen.)

Drücke das + Control Pad, um die Strategie zu wählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die B-Taste,

um Deine Wahl zu löschen.

Strategiewechsel während des Spiels

Um die Strategien während des Spiels zu verändern, drücke die Wahl-Taste, um die Wechselmarkierung auf dem Screen aufzurufen. Wenn der Ball ins Aus geht, erscheint der Strategiewechsel-Modus.

Wechselmarkierung

Drücke das + Control Pad, um den Cursor zu der neuen Strategie zu führen, und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Wenn der Wechsel abgeschlossen ist, erscheint der rechts gezeigte Screen. Bewege den Cursor zu Game Start und drücke die A-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Stadion

- Du kannst Stadien in Deinem Heimatland und in anderen Ländern wählen.
- Du kannst die Wetterbedingungen einstellen.
- Du kannst das Aussehen des Rasens verändern. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf die Spielfeldbedingungen.

Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um den Spielfeld-Zustand zu wählen und nach links/rechts, um ihn ein- oder auszuschalten. Drücke die A- oder B-Taste, wenn die Einstellungen abgeschlossen sind.

Spielregeln

Du kannst drei verschiedene Schiedsrichter wählen.

Carlos: Streng **Heinz:** Durchschnittlich **Tanaka:** Milde

- Du kannst außerdem die Funktionen für Fouls, Abseits und gelbe Karten ein- oder ausschalten.

Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um die gewünschte Position zu wählen, und dann nach links/rechts, um die Regeln ein- oder auszuschalten und den Schiedsrichter zu wählen. Drücke die A- oder B-Taste, wenn die Einstellungen beendet sind.

Team-Farben

Du kannst die Bekleidung der Spieler wählen, wenn Du entweder allein oder zu zweit spielst.

Drücke das + Control Pad, um den Cursor zu dem Trikot, der Hose und den Stutzen, das oder die Du wechseln möchtest und drücke die A-Taste, um zu dem darunter liegenden Bild weiterzuschalten.

Drücke das + Control Pad, um die gewünschten Farbe zu wählen. Drücke die B-Taste, um zum dem darüber liegenden Bild zurückzuschalten. Drücke abschließend die B-Taste, wenn Du alle Einstellungen vorgenommen hast.

Sound-Wechsel

Du kannst zwischen STEREO oder MONO umschalten und die Anfeuerungsrufe der Zuschauer ein- oder ausschalten.

Sound: Stereo oder Mono **Cheering:** Anfeuerungsrufe AUS oder EIN

Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um die gewünschte Position zu wählen, und links/rechts, um den Sound ein- oder auszuschalten. Drücke die A- oder B-Taste, wenn Du alle Einstellungen vorgenommen hast.

Wähle fünf Spieler aus jeder Mannschaft, die ein Elfmeter-Schießen durchführen. Die Mannschaft, die die meisten Elfmeter in Tore verwandelt, gewinnt die Runde. Wähle P*K aus dem Spielmoduswahl-Screen.

Spielvorbereitung

1. Drücke das + Control Pad, um das Spielformat zu wählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

1P VS CPU: Für einen Spieler: Wähle Deine Mannschaft und die Mannschaft des Computers.

1P VS 2P: Für zwei Spieler. Jeder Spieler wählt seine eigene Mannschaft.

CPU VS CPU: Bei diesem Spiel spielt der Computer gegen sich selbst. Wähle die Mannschaften des Computers.

2. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um aus dem Mannschaftswahl-Screen Deine bevorzugte Mannschaft zu wählen, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

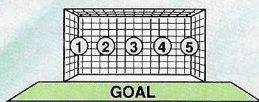
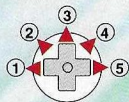
3. Stelle die Spielfunktionen und die Spielregeln ein. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um den Cursor zu den fünf Spielern Deiner Wahl zu führen, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl zu löschen.

Anschließend wird die Frage "Have you selected your 5 players?" (hast Du Deine 5 Spieler gewählt) angezeigt. Wenn dies der Fall ist, drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. Führe denselben Vorgang für den zweiten Spieler (2P) durch. Wenn Du Spieler auswechseln möchtest, drücke die B-Taste, um zum Spielerwahl-Modus zurückzuschalten.

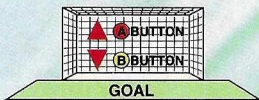
P*K-Bedienungsvorgänge

Bedienungsvorgänge für Spieler und Torwart

1. Schußrichtung (Bewegungsrichtung des Torwarts)



2. Drücke die A- und B-Taste, um den Spieler zu bewegen und den Torwart springen zu lassen.



Bedienungsvorgänge für den Spieler

1) Drücke das + Control Pad, um die Schußrichtung zu bestimmen.

2) Drücke die A- oder B-Taste, um zu schießen.

• Um auf die Mitte zu zielen, lasse das + Control Pad los und drücke die A- oder B-Taste.

Bedienungsvorgänge für den Torwart

1) Drücke das + Control Pad, um die Bewegung des Torwarts zu bestimmen.

2) Drücke die A- oder B-Taste, um den Torwart zu bewegen.

• Der Torhüter kann sich erst dann bewegen, wenn der Schütze den Ball abgeschossen hat.

Sudden Death (Endgültige Entscheidung)

Wenn die P*K-Runde unentschieden endet, setze das Spiel fort, und bringe zusätzliche Spieler, einen nach dem anderen, ins Spiel. Dasjenige Team gewinnt, das den nächsten Elfer verwandeln kann. Wähle die Spieler aus dem Spielerwahl-Screen.

Die Spieler müssen diesen Übungsmodus überwinden, indem sie in zeitlich begrenzten Angriffen (innerhalb einer vorgeschriebenen Zeit) dribbeln und schießen. Wähle den Trainings-Modus auf dem Spielmoduswahl-Screen.

1. Drücke das + Control Pad, um die Buchstaben des Namens eines Spielers zu wählen, und drücke nach jeder Wahl die A-Taste. Wähle dann OK und drücke die A-Taste.

2. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu wählen, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um eine Ebene zurückzuspringen.

Spielstart

(Dribbeln, Paßspiel, schießen, verteidigen und Eckstoß in dieser Reihenfolge.)

1. Ergebnisse und Meldungen werden angezeigt, nachdem Du jeweils eine Disziplin absolviert hast. Ausgehend vom Display-Screen drücke die A-Taste, um zur nächsten Disziplin vorzurücken, und die B-Taste, um eine Disziplin zurückzugehen.

2. Die Ergebnisse und die Rangfolge aller Disziplinen werden angezeigt. Auf dem Display-Screen drücke die A-Taste, um zur nächsten Disziplin vorzurücken, und die B-Taste, um eine Disziplin zurückzugehen.

Trainingsmodus-Spiel

- Das Ziel dieses Spiels ist es, in einem Spiel mit Zeitbegrenzung dribbeln, zu passen, schießen, Verteidigung und Eckstöße so schnell wie möglich zu absolvieren. Je schneller Dir dies gelingt, desto höher ist die von Dir erzielte Punktzahl.
- Wenn der zeitlich begrenzte Angriff für jede Disziplin abgeschlossen ist, erhältst Du eine Bonus-Chance und kannst 30 Sekunden lang schießen. Du erhältst 30 Punkte für ein Tor, und außerdem wird eventuell verbleibende Zeit in Punkte umgewandelt.
- Wenn der zeitlich begrenzte Angriff vorüber ist, setzt sich Deine Endpunktzahl aus der Summe der erzielten Punkte zuzüglich der Bonuspunkte zusammen.

Disziplinen

Dribbeln: Dribble, um Gegnern auszuweichen, und sammle so schnell wie möglich Flaggen ein. Der zeitlich begrenzte Dribbel-Angriff endet, wenn Du alle Flaggen eingesammelt hast.

Passen: Gib den Ball so schnell wie möglich an alle 10 Spieler ab, wobei der Torwart ausgenommen ist. Das zeitlich begrenzte Paßspiel endet, wenn Du den Ball an alle Spieler einmal abgegeben hast.

Schießen: Schieße entlang eines vorgeschriebenen Weges zwischen den gegnerischen Spielern hindurch. Der zeitlich begrenzte Angriff endet, wenn es Dir gelingt, den Schuß durchzuführen.

Verteidigung: Jage einem angreifenden Gegner den Ball so schnell wie möglich ab. Wenn Du ihm den Ball abgenommen hast, endet der zeitlich begrenzte Angriff, und Du erhältst eine Bonus-Chance. Ein Stürmer verbleibt. Spiele einen langen Paß zu dem Stürmer und überwinde den Torhüter. Bei dieser Übung gibt es kein Abseits.

Eckstoß: Entweder ziele entlang einer vorgeschriebenen Linie direkt auf das Tor oder entscheide Dich dafür, den Ball aus der Ecke in die Mitte zu schießen. Die zeitlich begrenzte Eckstoß-Variante endet, wenn Dir der Schuß gelingt.

Es stehen bis zu 9 voreingestellte Spiel-Szenarios zu Verfügung. Mit einem Sieg kommst Du jeweils ein Spiel weiter, mit Ausnahme eines Unentschieden.

- Es gibt keine Spielverlängerung. Je mehr dieser Dinger (*) erscheinen, desto härter ist das Spiel.

Spielvorbereitung

- Drücke das + Control Pad, um ein Szenario zu wählen, und drücke die A-Taste, um das Spiel zu beginnen.
- Die Ergebnisse werden im Szenario-Ergebnisdisplay-Screen angezeigt, wenn das Spiel zu Ende ist.

Optionen

In diesem Modus kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels und andere Optionen wählen. Drücke das + Control Pad, um die Optionen zu wählen und zu verändern. Drücke die B-Taste, um zum Spielmoduswahl-Screen zurückzuschalten.

- Game Time:** Wähle die Spielzeiten von 3, 5 oder 7 Minuten pro Halbzeit.
Game level: Wähle zwischen einfachem (EASY), normalem (NORMAL) oder schwierigem (HARD) Spiel.
Goal keeper: Wähle entweder AUTO oder MANUAL für den Torhüter mit 1P und 2P.
Key configuration: Optionen für die View-Tasteneinstellung und Erläuterungen der Bedienungsvorgänge.

Einstellung der Tastenbelegung

Drücke das + Control Pad, um die Tasten-Einstellungen zu wählen, und drücke die A-Taste. Drücke die B-Taste, um auf den Optionen-Screen zurückzuschalten.

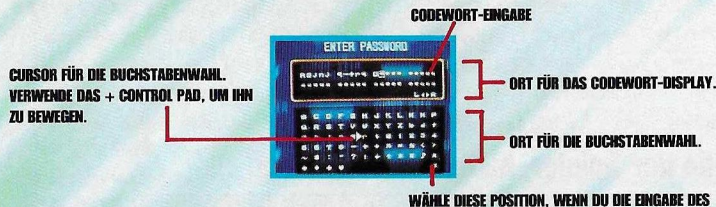
Du kannst den Cursor zu einem Spieler bewegen, indem Du entweder die Einstellung A- oder B-Typ wählst.

Drücke die L- und R-Tasten, um die Spielzüge jedes Spielers aufzurufen.

Wenn Du das richtige Codewort (Password) eingibst, kannst Du das Spiel von dem Punkt aus fortsetzen, wo Du es verlassen hast.

Codewort-Eingabe

Du kannst Codewörter an Stellen eingeben, wo die Bälle rotieren. Verwende die L-Taste, um den Cursor nach links zu bewegen, und die R-Taste, um ihn nach rechts zu bewegen.



Grundlegende Funktion der Bedienelemente

- + Control Pad:** Bewegt den Cursor zu dem Buchstaben, den Du eingeben möchtest.
A-Taste: Bestätigt die Buchstabenwahl. Wenn Du einen Buchstaben eingegeben hast, bewegt sich der Cursor zur nächsten Leerstelle innerhalb des Password-Displays.
B-Taste: Löscht die letzte Wahl. Der Cursor bewegt sich dann zur vorhergehenden Stelle im Password-Display zurück.
L-/R-Tasten: Bewegt den Cursor innerhalb des Codewort-Displays nach links oder rechts, ohne einen der Buchstaben zu löschen. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Du nur einen Buchstaben ändern möchtest.

Wenn Du die Eingabe des Codeworts beendet hast: Bewege den Cursor zu "OK" unten rechts auf dem Screen und drücke die A-Taste. Wenn das Password richtig ist, beginnt das Spiel. Wenn es falsch war, hörst Du einen Piepton, und Du mußt das Codewort erneut eingeben.

Controller-Bedienungsvorgänge

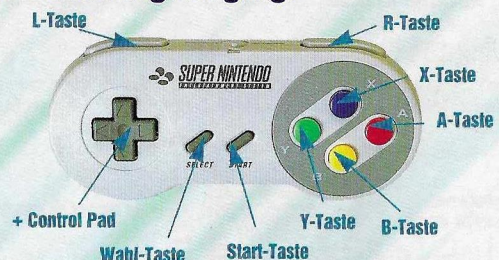


Tabelle der Spieler-Bedienungsvorgänge

Taste	+ Control Pad	Spielerbewegung
A	✓ ✓ X	Volley-Knaller in die gedrückte Richtung. Flanken in die gedrückte Richtung. Anheben (den Ball während des Spiels in der Luft behalten)
B	✓ X	Passen in die gedrückte Richtung. Anheben (den Ball während des Spiels in der Luft behalten)
Y	✓	Sprint
X		Schuß
+	* Bewegungen des Spielers * Flugbahn des Balls * Betätigung der Freistoß-, Eckstoß- und Torschuß-Pfeile.	
R		Cursor-Wechsel des Spielers
L		Auführen der eingestellten Strategie.

✓ = mit gedrücktem + Control Pad

X = mit nicht gedrücktem + Control Pad

Flanken: Dies ist ein kurzer oder weiter PaB, um die Flügel zu wechseln oder direkt in den Strafraum zu schießen. Beim Flanken wird meist eine bestimmte Flugbahn des Balls (durch Effe) gewählt.
Anheben: Verhindern, daß der Ball den Boden berührt.

Bedienungsvorgänge auf dem Feld-Screen



- Du kannst den Spieler übernehmen, der durch den Cursor hervorgehoben wird. Alle anderen Spieler bewegen sich automatisch.
- Drücke das + Control Pad, um den Spieler zu bewegen. Wenn Du den Ball berührst, nimmt der Spieler den Ball automatisch auf und dribbelt mit ihm.
- Wenn der Torhüter auf manuelles Spiel (MANUAL) eingestellt ist, drücke die A-Taste, um den Ball mit den Händen oder Füßen abzuwehren und die B-Taste um ihn zu fangen. Sobald der Torhüter den Ball in Händen hat, kann er abstoßen oder abwerfen.

Cursor-Wechsel

- A-Typ:** Verwende die R-Taste, um den Cursor zu einem Spieler zu bewegen, der sich in der Nähe des Balls befindet.
- B-Typ:** Drücke das + Control Pad (in die Richtung des Spielers, zu dem Du den Ball abgeben möchtest) und die R-Taste, um den Cursor zu einem anderen Spieler zu bewegen.

Bedienungsvorgänge auf dem Feld-Screen

- Weiter Schuß:** Je länger Du die A-Taste drückst, desto schneller und weiter fliegt der Ball.
- Flugbahn-Bestimmung:** Nachdem Du den Ball geschossen hast, drücke das + Control Pad in die Richtung, in die der Ball eine gekrümmte Flugbahn durchführen soll.
- Beibehalten des Ballbesitzes:** Wenn Du Deinem Gegner den Rücken zudrehst, ist es für ihn sehr schwierig, Dir den Ball abzuholen.

Schuß mit der Hacke: Benutze die Hacke, um den Ball nach hinten zu spielen. Drücke das + Control Pad, um den Ball nach hinten zu schießen, während der Spieler seine Richtung umkehrt.

Freistoß • Eckstoß: Drücke das + Control Pad, um den Pfeil in die Richtung des Schusses weisen zu lassen und drücke die A- oder B-Taste. Je länger Du die A-Taste drückst, desto schneller und weiter werden Freistoß bzw. Eckstoß ausgeführt.

Einwurf: Drücke das + Control Pad, um die Richtung des Einwurfs zu bestimmen und drücke die A- oder B-Taste.

Kopfball-Spiel: Der Spieler vollführt automatisch einen Flug-Kopfball oder einen Boden-Kopfball, je nachdem, in welcher Höhe sich der Ball befindet, wenn Du die A- oder B-Taste drückst.

Hackentrick: Lasse während eines Antritts das + Control Pad los und drücke die A- oder B-Taste, um den Ball über Deinen Kopf hinweg vor Dich zu bringen.

Grätschen: Drücke die A-Taste, wenn ein Gegner im Ballbesitz ist, um in seine Beine zu grätschen und den Ball wegzuschlagen.

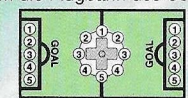
Attackieren: Drücke die B-Taste, wenn ein Gegner im Ballbesitz ist, um ihn den Ball abzunehmen.

Fallrückzieher: Wenn der herannahende Ball und der Spieler in entgegengesetzte Richtungen weisen, drücke das + Control Pad, um die Richtung in die Flugrichtung des Balles umzuschalten, und drücke die A- oder B-Taste, um einen Fallrückzieher auszuführen.

Doppelpaß: Benutze während des Antritts die Y-Taste und drücke die B-Taste, um den Ball an einen Mannschaftskameraden abzugeben. Drücke die Y- und B-Taste kontinuierlich, und der Mannschaftskamerad paßt den Ball zurück zu Dir.

Schuß: Drücke die X-Taste, um zu schießen, während Du Dich im Spielfeld des Gegners befindest. Während Du Dich in Deiner eigenen Spielfeldhälfte befindest, drücke das + Control Pad, um die Richtung zu bestimmen und drücke die X-Taste, um einen hohen Ball zu spielen. Je länger Du die X-Taste drückst, desto höher der Kick.

Tor: Drücke das + Control Pad, um die Flugbahn des Schusses zu lenken.



Foul: Wenn Du ein Foul machst, indem Du einen Gegner von hinten in die Beine grätschst, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freistoß. Wenn Du das Foul im Strafraum begehst, gibt es einen Elfmeter (der P*K-Screen erscheint).

Gelbe Karten und Platzverweise: Du erhältst eine gelbe Karte, wenn Du gefährlich spielst, wie z.B. ein böses Foul bei einer rüden Attacke in die Beine des Gegners. Wenn Du bereits einmal mit Gelb belastet bist und Du ein weiteres schweres Foul begehst, erhältst Du die rote Karte und wirst vom Spielfeld verwiesen.

Rückgabe an den Torwart: Der Torwart darf seine Hände nicht verwenden, wenn er einen Rück-Paß von einem Mannschaftskameraden erhält. Ausnahme: Beim Einwurf.

Abseits: Wenn ein Spieler ins Abseits läuft, gibt es einen Freistoß-Tor für den Gegner.

Abseits wird gepfiffen, wenn Du einen Mitspieler bedienst, der während der Ballabgabe keinen Gegenspieler außer dem Torhüter mehr vor sich hat. Bei gleicher Höhe mit dem letzten Feldspieler erfolgt kein Abseits-Pfiff.

Direkter Freistoß: Eine Mannschaft erhält einen direkten Freistoß, wenn die gegnerische Mannschaft ein Foul begeht. Der ausführende Spieler kann seinen Freistoß direkt auf das Tor richten.

Indirekter Freistoß: Ebenfalls das Ergebnis eines gegnerischen Fouls. Ein Freistoß-Tor zählt nur, wenn der Ball von einem anderen Mannschaftsmitglied berührt worden ist.

Elfmeter: Es gibt einen Elfmeter (P*K), wenn einer Deiner Spieler ein Foul im Strafraum Deiner Mannschaft begeht, das in anderen Spielsituationen einen Freistoß verursachen würde.

Freistoß: Hierbei handelt es sich um einen unbehinderten Freistoß von einer Feld-Position, an der ein Foul gepfiffen wurde.

Eckstoß: Ein Eckstoß wird gegeben, wenn einer Deiner Spieler der letzte war, der den Ball berührt hat, ehe er das Spielfeld über die Verlängerung der Torlinie hinaus verlassen hat. Die gegnerische Mannschaft erhält dann einen Eckstoß, bei dem der Ball von der Ecke aus getreten wird, die dem Auspunkt am nächsten liegt.

Einwurf: Wenn der Ball an den Seitenlinien ins Aus geht, erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zum Schluß berührt hat, einen Einwurf von dem Punkt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, um das Spiel wieder aufzunehmen. Es gibt jedoch kein Tor, wenn der geworfene Ball zufällig ins Tor gelangen sollte.

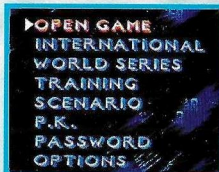
AMERIKA Defensiv spielend 4-4-2	SCHWEDEN Defensiv spielend 4-5-1	CAMEROON Offensiv spielend 4-4-2
MEXIKO Offensiv spielend 3-4-3	FRANKREICH Offensiv spielend 4-3-3	NIGERIA Offensiv spielend 3-5-2
KOLUMBIEN Offensiv spielend 4-4-2	ENGLAND Offensiv spielend 4-3-3	RUßLAND Defensiv spielend 5-3-2
BRASILien Offensiv spielend 4-4-2	SPANIEN Offensiv spielend 3-4-3	NORWEGEN Defensiv spielend 4-4-2
ARGENTINIEN Offensiv spielend 4-4-2	HOLLAND Offensiv spielend 3-4-3	WALES Offensiv spielend 4-4-2
BULGARIEN Offensiv spielend 4-3-3	ITALIEN Offensiv spielend 4-4-2	DÄNEMARK Offensiv spielend 4-4-2
RUMÄNIEN Offensiv spielend 4-5-1	DEUTSCHLAND Defensiv spielend 5-3-2	SCHWEIZ Defensiv spielend 4-4-2
BELGIEN Defensiv spielend 4-4-2	SÜD KOREA Offensiv spielend 3-5-2	ÖSTERREICH Defensiv spielend 4-4-2
IRLAND Defensiv spielend 4-4-2	SCHOTTLAND Defensiv spielend 4-4-2	

Pour lancer le jeu

Introduisez la cassette de jeu dans votre SNES et mettez ce dernier sous tension. La page de démonstration s'affiche, suivie de la page de titre.

Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de sélection des modes de jeu.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir le mode de jeu puis sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour modifier le choix.



PAGE DE SÉLECTION DES
MODES DE JEU

Partie ouverte P. 29

Partie de football habituelle

Football international P. 29

Dans ce cas, ont lieu des championnats et des tournois. Pour les championnats, 26 équipes sont divisées en 6 groupes et sont mises en concurrence pour une place dans le tournoi. Les deux meilleures équipes de chaque groupe peuvent participer au tournoi qui se déroule avec 16 équipes.

Championnat du monde P. 29

Chaque équipe rencontre deux fois les autres équipes (au total, il y a donc 46 parties) de manière à déterminer le champion.

Coup de pied de pénalité P. 32

Dans ce cas, la compétition a lieu par coups de pied de pénalité.

Entraînement P. 33

Les joueurs peuvent améliorer leurs possibilités au cours d'attaques de durées déterminées.

Scénario P. 34

C'est un moyen d'apprendre à jouer et d'être dans des conditions très voisines d'une partie réelle.

Options P. 34

Vous pouvez choisir la difficulté de la partie et modifier diverses options.

Mot de passe P. 35

Lancement de la partie

1. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir la nature de la partie puis sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

Un joueur contre l'ordinateur: Pour un joueur. Choisissez votre équipe et celle de l'ordinateur.

Joueur 1 contre joueur 2: Pour deux joueurs. Chaque joueur choisit son équipe.

Ordinateur contre ordinateur: Pour l'ordinateur uniquement. Vous choisissez les équipes.

* La Coupe internationale et le Championnat du monde ne peuvent être joués que par un seul joueur.

2. La page de sélection des équipes étant affichée, appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir votre équipe puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

3. Précisez les conditions et les règles de la partie. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour placer le curseur sur le mode désiré puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

* La Coupe internationale et le Championnat du monde durent 5 minutes. Les conditions météorologiques et le stade sont automatiquement choisis par l'ordinateur. La marque est affichée à la fin de chaque partie.

Reprise de l'action

L'action ayant entraîné une marque peut être rejouée quand il s'agit d'une partie ouverte, d'une coupe internationale ou d'un championnat du monde.

Après la marque d'un but, la page de reprise de l'action s'affiche.

Jeu à l'envers: Bouton B

Jeu: Bouton A

Pause: Boutons X + Y

Début de la partie (pile ou face)

Avant que ne commence la partie, la position de chaque équipe et l'engagement du match sont déterminés par un pile ou face.

L'équipe qui gagne ce pile ou face, choisit le meilleur côté du terrain ou l'engagement (coup de pied d'engagement) au moyen de la croix + du pavé de commande puis d'une pression sur la touche A.

Substitution de joueur

Vous pouvez changer de joueur lorsque cela s'avère nécessaire.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le joueur que vous souhaitez remplacer puis appuyez sur le bouton A.

Amenez le curseur sur le remplaçant puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix. Après avoir choisi le joueur entrant, appuyez sur le bouton B.



Substitution de joueur au cours de la partie

Pour substituer un joueur au cours de la partie, appuyez sur le bouton Select de manière à afficher la marque de changement. Dès que le ballon sort du terrain, la page de sélection des joueurs s'affiche.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le joueur à remplacer puis appuyez sur le bouton A et répétez les instructions ci-dessus de manière à réaliser la substitution. Cela fait, ce qui est illustré ci-contre s'affiche. Amenez le curseur sur la case de lancement de la partie puis appuyez sur le bouton A pour reprendre celle-ci.



Affichage des cartons jaunes

Pour afficher le nombre de cartons jaunes attribués à un joueur, appuyez sur les boutons L et R après avoir affiché la page de substitution de joueur. Appuyez une nouvelle fois sur ces boutons de manière à afficher la page de condition des joueurs.

Changement de stratégie

Vous pouvez modifier la stratégie des équipes en jeu.

Vous pouvez modifier la position des avants (FW), des demis (MF) et des arrières (DF).

FW: Les avants sont les joueurs de première ligne qui tentent de marquer des buts.

MF: Les demis sont tout à la fois des attaquants et des défenseurs.

DF: Les arrières tentent de s'emparer du ballon que possèdent les attaquants de manière à préparer la contre-attaque de leur équipe.

Appuyez vers la droite ou vers la gauche sur la croix + du pavé de commande pour définir les stratégies puis sur le bouton A lorsque cette opération est terminée.

Vous pouvez choisir l'une des cinq stratégies prévues.

- Pas de stratégie
- Tous les joueurs attaquent
- Tous les joueurs sont sur la défensive
- Contre-attaque (Les avants et les demis passent à l'attaque)
- Mise hors jeu (Les défenseurs avancent de manière à ce que les attaquants soient mis hors jeu)

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir une stratégie puis sur le bouton A. Cela fait, appuyez sur le bouton B.

Changement de stratégie au cours de la partie

Pour changer de stratégie au cours d'une partie, appuyez sur le bouton Select de manière à afficher la marque de changement. Lorsque le ballon sort du terrain, la page de changement de stratégie s'affiche.

Marque de changement

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur la nouvelle stratégie que vous désirez employer puis appuyez sur le bouton A. Cela fait, ce qui est illustré ci-contre s'affiche. Amenez le curseur sur la case de lancement de la partie puis appuyez sur le bouton A pour reprendre celle-ci.

Stade

- Vous pouvez choisir un stade dans votre pays ou dans un pays étranger.
- Vous pouvez définir les conditions météorologiques.
- Vous pouvez changer l'aspect du gazon mais cela ne modifie en rien les conditions du terrain.

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir une condition du jeu, et vers la gauche ou vers la droite pour valider ou non. Lorsque tous les choix sont terminés, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Règles

Vous avez le choix de trois arbitres.

Carlos: Il est sévère. **Heinz:** Il est honnête. **Tanaka:** Il est accommodant.

- Vous pouvez également tenir compte, ou non, des fautes, des hors jeu et des cartons jaunes.

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le paramètre désirée et vers la droite ou vers la gauche pour tenir compte, ou non, des règles et choisir un arbitre. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Uniformes

Vous pouvez choisir l'uniforme des joueurs lorsque vous jouez seul ou avec un ami.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le maillot, le short et les chaussettes dont vous désirez changer l'aspect puis appuyez sur le bouton A pour passer au tableau qui suit.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir les couleurs. Appuyez sur le bouton B pour revenir dans la fenêtre supérieure. Appuyez sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Modification des sons

Vous pouvez utiliser STEREO ou MONAURAL et entendre, ou non, les applaudissements.

Sons: Stéréophonique ou monophonique

Applaudissements: Avec ou sans

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le poste désiré et vers la droite ou vers la gauche pour entendre, ou non, les sons. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Vous choisissez 5 joueurs dans chaque équipe; chacun donnera un coup de pied de pénalité. L'équipe qui marque le plus grand nombre de points gagne la manche. Choisissez P*K après avoir affiché la page de sélection des modes de jeu.

Lancement de la partie

1. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir la nature de la partie puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

Un joueur contre l'ordinateur: Pour un joueur. Choisissez votre équipe et celle de l'ordinateur.

Joueur 1 contre joueur 2: Pour deux joueurs. Chaque joueur choisit son équipe.

Ordinateur contre ordinateur: Pour l'ordinateur uniquement. Vous choisissez les équipes.

2. La page de sélection des équipes étant affichée, appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir votre équipe puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

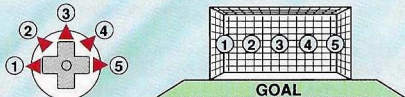
3. Précisez les conditions et les règles de la partie. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur les 5 botteurs sur la disposition du joueur 1 puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

La question "Have you selected your 5 players?" s'affiche. Si vous avez choisi vos 5 joueurs, appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Répétez ces opérations pour le joueur 2. Si vous désirez substituer des joueurs, appuyez sur le bouton B pour afficher la page de sélection des joueurs.

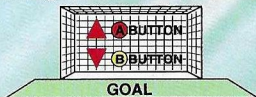
Pour donner un coup de pied de pénalité

Mouvements du botteur et du gardien de but

1. Direction du tir (direction du mouvement du gardien de but)



2. Appuyez sur les boutons A et B pour déplacer le gardien de but et le faire bondir.



Mouvements du botteur

1) Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour définir la direction du tir.

2) Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour botter.

* Pour viser le centre, relâchez la pression sur la croix + du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Mouvements du gardien de but

1) Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour définir la direction du gardien de but.

2) Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour déplacer le gardien de but.

* Le gardien de but ne peut pas se déplacer tant que le botteur n'a pas frappé le ballon.

Mort subite

Si la manche P*K se termine à égalité, faites appel à d'autres joueurs pour botter jusqu'à ce qu'une des deux équipes gagne. Choisissez les joueurs après avoir affiché la page de sélection des joueurs.

Les joueurs doivent s'entraîner en dribblant et en tirant au but lors d'attaque survenant à des moments précis et ayant une durée limitée. Choisissez l'entraînement après avoir affiché la page de sélection des modes de jeu.

1. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir les lettres correspondant au nom du joueur; appuyez sur le bouton A après chaque sélection. Cela fait, choisissez OK puis appuyez sur le bouton A.

2. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le niveau de difficulté de la partie puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour choisir le niveau de difficulté précédent.

Lancement de la partie

(Dans l'ordre: dribble, passe, tir, défense et corner.)

1. Les résultats et les messages sont affichés après chaque épreuve. La page portant ces messages et résultats étant affichée, appuyez sur le bouton A pour passer à l'épreuve suivante, ou sur le bouton B pour revenir en arrière.

2. Les résultats et les classements pour l'ensemble des épreuves sont affichés. La page portant ces classements et résultats étant affichée, appuyez sur le bouton A pour passer à l'épreuve suivante, ou sur le bouton B pour revenir en arrière.

Partie d'entraînement

- Le but d'une attaque est de dribbler, passer, tirer, défendre et botter d'un corner dans le minimum de temps. Plus vous êtes rapide, plus votre marque est élevée.
- Lorsque l'attaque prévue pour chaque épreuve est terminée, vous disposez de 30 secondes pendant lesquelles vous pouvez tirer au but. Vous recevez 30 points si vous marquez un but et chaque seconde restant est transformée en points.

Epreuves

Dribble: Dribblez pour éviter les adversaires et vous vous emparez de drapeaux aussi rapidement que possible. L'attaque avec dribble se termine lorsque vous avez pris possession de tous les drapeaux.

Passe: Passez le ballon aussi rapidement que possible aux autres 10 joueurs, à l'exclusion du gardien de but. L'attaque avec passe se termine lorsque vous avez passé le ballon aux 10 joueurs.

Tir: Tirez selon une trajectoire qui évite les adversaires. L'attaque se termine lorsque vous réussissez un tir.

Défense: Emparez-vous, aussi rapidement que possible, du ballon que les adversaires détiennent. Cela fait, l'attaque se termine et vous recevez un bonus. Un avant demeure sur le terrain. Faites-lui une longue passe et bottez face au gardien de but. Il n'y a pas d'hors jeu dans cette épreuve.

Corner: Visez le but selon la trajectoire définie, ou bien envoyez le ballon au centre. L'attaque se termine dès que vous tirez.

Il existe 9 scénarios. La partie se termine si vous gagnez; être à égalité n'est pas gagner.

- Il ne peut pas y avoir de prolongation. Plus le nombre d'astérisques est élevé, plus la partie est difficile.

Lancement de la partie

- Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir un scénario puis appuyez sur le bouton B pour lancer la partie.
- Les résultats sont affichés sur la page des résultats des scénarios lorsque la partie se termine.

Options

Pour choisir la difficulté de la partie et diverses options. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir une option ou la modifier. Appuyez sur le bouton B pour afficher à nouveau la page de sélection des modes de jeu.

- **Durée de la partie:** 3, 5 ou 7 minutes par mi-temps
- **Difficulté de la partie:** EASY (facile), NORMAL (normal), HARD (difficile)
- **Gardien de but:** AUTO (automatique) ou MANUAL (manuel), pour le joueur 1 ou le joueur 2
- **Configurations des boutons:** Bouton de présentation et explications concernant le jeu.

Configurations des boutons

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir le rôle des boutons puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour afficher à nouveau la page des options.

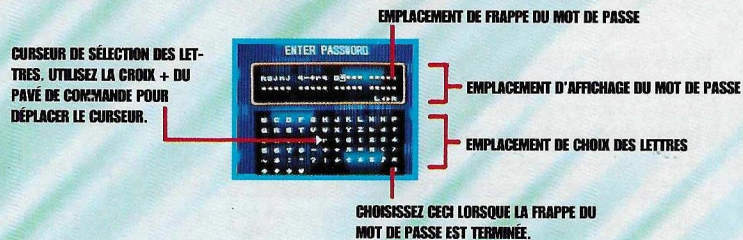
Vous pouvez amener le curseur sur un joueur, selon que vous choisissiez le réglage A ou le réglage B.

Appuyez sur les boutons L et R pour voir les déplacements de chaque joueur.

Si vous tapez le mot de passe correct, vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez interrompue.

Emplacement de frappe du mot de passe

Vous devez taper le mot de passe aux endroits où le ballon tourne. Utilisez le bouton L pour déplacer le curseur vers la gauche et le bouton R pour le déplacer vers la droite.



Commandes de base

Croix + du pavé de commande: Pour déplacer le curseur vers la lettre que vous désirez utiliser.

Bouton A: Pour valider la sélection d'une lettre. Après avoir validé une lettre, le curseur occupe l'emplacement de la lettre suivante.

Bouton B: Pour effacer la dernière sélection. Après effacement, le curseur occupe l'emplacement précédent.

Boutons L/R: Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite sans effacement. Ces boutons sont utiles pour modifier une lettre erronée que vous n'avez pas immédiatement corrigée.

Lorsque la frappe du mot de passe est terminée: Placez le curseur sur OK, à la partie inférieure droite de l'écran, puis appuyez sur le bouton A. Si le mot de passe est correct, la partie reprend. Dans le cas contraire, un signal sonore vous en avertit et vous devez taper à nouveau le mot de passe.

Utilisation de la boîte de commande

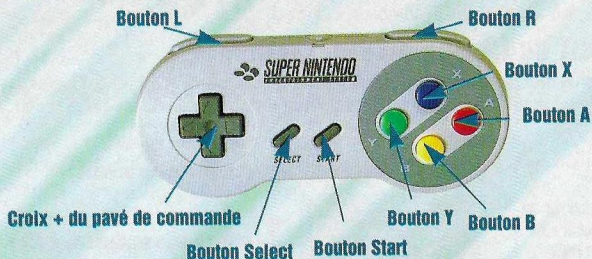


Tableau des actions des joueurs

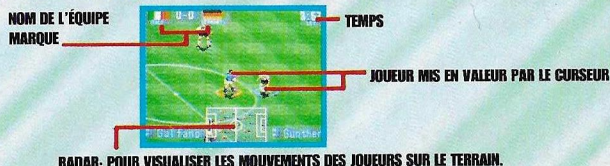
Bouton	Croix	Mouvement du joueur
A	✓ ✓ X	Coup de pied sur le ballon dans la direction de la pression Centrage dans la direction de la pression Volée (le ballon demeure en l'air)
B	✓ X	Passe dans la direction de la pression Volée (le ballon demeure en l'air)
Y	✓	Elanement
X	Tir	
+	• Mouvement du joueur • Trajectoire courbe • Actionne les flèches de coup de pied, de corner et de tir au but.	
R	Changement de joueur (curseur)	
L	Exécution de la stratégie choisie	

✓ = vous appuyez sur la croix + du pavé de commande

X = vous n'appuyez pas sur la croix + du pavé de commande

Centrage: Une passe le long de la ligne de touche visant le but adverse où les deux équipes sont aux prises.
Volée: Maintien du ballon en l'air.

Opérations sur le terrain



- Vous pouvez agir sur le joueur qui a été mis en valeur par le curseur. Tous les autres joueurs se déplacent automatiquement.
- Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour déplacer le joueur. Quand le joueur touche le ballon, il le conserve et dribble.
- Si le mode de fonctionnement du gardien de but est MANUAL, appuyez sur le bouton A pour qu'il frappe le ballon des mains ou du pied, et sur le bouton B pour qu'il s'empare du ballon. Lorsque le gardien de but possède le ballon, il peut le lancer à la main ou le botter.

Changement du curseur

Type A: Utilisez le bouton R pour amener le curseur sur un joueur proche du ballon.
Type B: Appuyez sur la croix + du pavé de commande (dans la direction du joueur à qui vous désirez donner le ballon) et sur le bouton R pour amener le curseur sur un autre joueur.

Opérations sur le terrain

Frappe du ballon: Plus longue est la pression sur le bouton A, plus rapide et plus puissant est le coup de pied.

Trajectoire du ballon: Après avoir frappé le ballon, appuyez sur la croix + du pavé de commande dans la direction que doit emprunter le ballon pour en modifier la trajectoire.

Garde du ballon: Si vous tournez le dos à l'adversaire, il est difficile pour lui de s'emparer du ballon.

Coup de talon: Talonnez pour envoyer le ballon vers l'arrière. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour diriger le ballon vers l'arrière tandis que le joueur se retourne.

Coup franc - corner: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour placer la flèche dans la direction du tir puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B. Plus longue est la pression sur le bouton A, plus rapide et plus puissant est le coup franc.

Remise en jeu: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour préciser la direction de la remise en jeu puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Tête: Le joueur fait automatiquement une tête vers le haut ou vers le bas selon la position du ballon lorsque vous appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Volée du talon: Relâchez la croix + du pavé de commande tout en prenant un élan et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour conduire le ballon devant vous, par-dessus votre tête.

Glissement: Appuyez sur le bouton A quand un adversaire a le ballon de manière à glisser vers lui et à botter le ballon.

Charge: Appuyez sur le bouton B quand un adversaire a le ballon de manière à vous en emparer.

Coup de pied par-dessus tête: Lorsque le ballon et le joueur ont des directions opposées, appuyez sur la croix + du pavé de commande pour modifier la trajectoire du ballon puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour effectuer un coup de pied par-dessus tête.

Passe à un partenaire: Tout en prenant de l'élan au moyen du bouton Y, appuyez sur le bouton B pour passer le ballon à un partenaire. En maintenant la pression sur les boutons Y et B, le partenaire renvoie le ballon en face de vous.

Tir: Appuyez sur le bouton X pour tirer alors que vous êtes dans le camp adverse. Si vous êtes dans votre camp, appuyez sur la croix + du pavé de commande pour préciser la direction puis appuyez sur le bouton X pour effectuer un coup de pied donnant au ballon une trajectoire élevée. Plus longue est la pression sur le bouton X, plus haute est la trajectoire.

But: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour contrôler la trajectoire du tir.



• **Faute:** Si vous passez derrière un adversaire en glissant, l'équipe adverse gagne un coup franc. Si vous commettez cette faute dans la surface de réparation, l'équipe adverse gagne un coup de pied de pénalité (la page P*K s'affiche).

• **Cartons jaunes et exclusion du terrain:** Vous êtes pénalisé d'un carton jaune si vous exécutez un mouvement dangereux tel qu'une faute en glissant. Après le second carton jaune, vous recevez un carton rouge et êtes exclu du terrain.

• **Passe au gardien de but:** Le gardien de but ne peut pas utiliser ses mains pour recevoir une passe d'un partenaire.

• **Hors jeu:** Après un hors jeu, la partie reprend là où l'hors jeu a été commis.

Hors jeu: Un hors jeu survient lorsque vous passez le ballon à un partenaire qui est devant vous, dans le camp adverse, et n'est séparé du gardien de but que par un seul adversaire.

Coup franc direct: Une équipe gagne un coup franc direct lorsque l'équipe adverse commet une faute. Le botteur peut tirer ce coup franc en visant directement le but.

Coup franc indirect: Une équipe gagne un coup franc indirect lorsque l'équipe adverse commet une faute. Ce coup franc implique qu'un partenaire du tireur touche le ballon avant qu'il ne pénètre dans le but.

Coup de pied de pénalité: Un coup de pied de pénalité est prévu dans le cas où un de vos défenseurs commet une faute qui entraînerait un coup franc dans la surface de réparation de votre équipe.

Coup franc: C'est un coup qui n'est pas bloqué et tiré de l'endroit où a été commise la faute.

Corner: Un corner survient lorsqu'un membre de votre équipe est le dernier joueur à toucher le ballon avant qu'il ne sorte du terrain en franchissant la ligne de but. L'équipe adverse botte le ballon du coin du terrain le plus proche du point de sortie du ballon.

Remise en jeu: Lorsque le ballon franchit une ligne de touche, l'équipe dont aucun membre n'est le dernier à avoir touché le ballon, procède à sa remise en jeu à partir du point de sortie du ballon. Aucun point n'est marqué si le ballon est lancé dans le but.

ETATS-UNIS Equipe de défense 4-4-2	SUEDE Equipe de défense 4-5-1	CAMEROUN Equipe d'attaque 4-4-2
MEXIQUE Equipe d'attaque 3-4-3	FRANCE Equipe d'attaque 4-3-3	NIGÉRIA Equipe d'attaque 3-5-2
COLOMBIE Equipe d'attaque 4-4-2	ANGLETERRE Equipe d'attaque 4-3-3	RUSSIE Equipe de défense 5-3-2
BRÉSIL Equipe d'attaque 4-4-2	ESPAGNE Equipe d'attaque 3-4-3	NORVEGE Equipe de défense 4-4-2
ARGENTINE Equipe d'attaque 4-4-2	PAYS-BAS Equipe d'attaque 3-4-3	PAYS DE GALLES Equipe d'attaque 4-4-2
BULGARIE Equipe d'attaque 4-3-3	ITALIE Equipe d'attaque 4-4-2	DANEMARK Equipe d'attaque 4-4-2
ROUMANIE Equipe d'attaque 4-5-1	ALLEMAGNE Equipe de défense 5-3-2	SUISSE Equipe de défense 4-4-2
BELGIQUE Equipe de défense 4-4-2	CORÉE DÙ SUD Equipe d'attaque 3-5-2	AUTRICHE Equipe de défense 4-4-2
IRLANDE Equipe de défense 4-4-2	ARABIE SAOUDITE Equipe de défense 4-4-2	

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

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

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

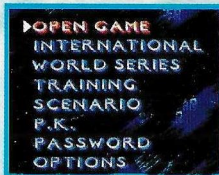
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Starten van het spel

Steek de spelcassette in je SNES en schakel het toestel aan met de POWER schakelaar. Het Demonstratiescherm en vervolgens het Titelscherm zal verschijnen.

Druk op de Starttoets om het Spelfunctie keuzescherm op te roepen.

Kies de spelfunctie met het + Stuurkussen en druk vervolgens op de A toets. Druk op de B toets als je de keuze wilt wijzigen.



SPELFUNKTIE KEUZESCHERM

Open spel (Open game) P. 45

Normale voetbalwedstrijd.

Internationaal voetbal (International Soccer) P. 45

In deze spelfunctie spelen de elftallen in verschillende divisies om een plaats in het eindtoernooi. In aanvang zijn er 24 elftallen die zijn verdeeld in 6 divisies. De twee beste elftallen van iedere divisie gaan door naar het eindtoernooi. In het eindtoernooi zijn er een totaal van 16 elftallen.

Wereldcup (World Series) P. 45

Alle elftallen spelen tweemaal tegen elkaar (totaal van 46 wedstrijden) in hun strijd om de eerste plaats.

P.K. strafschoopcompetitie P. 48

In deze spelfunctie wordt de uitkomst beslist door een strafschoopcompetitie.

Training P. 49

In deze functie kunnen de spelers hun aanvalstechniek perfectioneren.

Scenariofunctie P. 50

Deze oefenfunctie is bijna even spannend als een echte wedstrijd.

Opties P. 50

In deze functie kan je de moeilijkheidsgraad en andere instellingen kiezen.

Paswoord P. 51

Starten van het spel

1. Kies het spelformaat met het + stuurkussen en druk op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

1P vs CPU: Voor 1 speler. Kies je eigen team en dat van de computer.

1P vs 2p: Voor 2 spelers. Beide spelers kiezen een team.

CPU vs CPU: De computer speelt tegen zichzelf en jij kiest de teams.

* International Cup en World Series zijn alleen geschikt voor één speler.

2. Druk het + Stuurkussen omhoog/omlaag om het gewenste team van het Teamkeuzescherm te kiezen en druk vervolgens op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

3. Bepaal de bediening en spelregels van het spel. Breng de cursor met het + Stuurkussen omhoog/omlaag om de gewenste functie te kiezen en druk op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

* International Cup en World Series wedstrijden duren 5 minuten. De weersomstandigheden en het stadion worden automatisch ingesteld. De score wordt aan het eind van elke wedstrijd getoond.

Herhaling

Een doelpunt in een Open Game, International Cup en World Series wedstrijd kan worden herhaald.

Als een doelpunt wordt gezet zal het herhaalscherm automatisch verschijnen.

Reverse Play: B Toets

Play: A Toets

Pause: X + Y Toets

Aftrap (kop of munt)

An het begin van het spel wordt een muntje opgegooid om de spelpositie en het balbezit van de teams te beslissen.

Het winnende team kiest de speelhelft van het veld en het eerste balbezit (Eind of Aftrap) met het + Stuurkussen en vervolgens de A toets.

Speler wisselen

Je kunt een speler wisselen als je niet met z'n prestaties tevreden bent.

Breng de cursor naar de speler die je van het veld wilt halen met het + Stuurkussen en druk op de A toets.

Breng de cursor vervolgens naar de speler die je in wilt brengen en druk op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren. Druk na keuze van de nieuwe speler op de B toets.



Speler wisselen tijdens de wedstrijd

Voor het verwisselen van een speler tijdens de wedstrijd, druk op de Selecttoets om het wisselteken op het scherm te brengen. Als de bal buiten het spel komt, zal de spelerwisselfunctie verschijnen.

Breng de cursor met het + Stuurkussen naar de speler die je op het veld wilt zetten en druk op de A toets. Volg nu de aanwijzingen hiervoor om de wissel te volbrengen. Als de wissel is volbracht zal het rechts getoonde scherm terugkeren. Breng de cursor naar Game Start en druk op de A toets om de wedstrijd te hervatten.



Gele kaart display

Je kunt het aantal gele kaarten dat een speler heeft gekregen uit z'n konditiesdisplay oproepen door op de L en R toetsen in het spelerwisselscherm te drukken. Druk nogmaals om weer terug te keren naar de konditiesdisplay van de speler.

Strategie wijzigen

Je kunt de strategie van de spelende teams wijzigen.

Je kunt de positie van de voorhoede (FW), middenvelders (MF) en verdedigers (DF) wijzigen.

FW: De voorhoede zijn aanvallende spelers die doelpunten proberen te zetten.

MF: Middenvelders combineren aanval met verdediging in het middenveld.

DF: Verdedigers proberen de bal van aanvallende tegenstanders over te nemen en nieuwe mogelijkheden voor hun eigen team te openen.

Kies de gewenste strategie met het + Stuurkussen en druk vervolgens op de A toets. Druk op de B toets om de keuze te bevestigen.

Strategie veranderen tijdens de wedstrijd

Voor het veranderen van de strategie tijdens de wedstrijd, druk op de Selecttoets zodat het Wisselteken op het scherm verschijnt. De functie voor het veranderen van de strategie verschijnt nu zodra de bal buiten het spel raakt.

Wisselteken

Kies de nieuwe strategie met het + Stuurkussen en druk vervolgens op de A toets. Na afloop van de verandering verschijnt het scherm hier rechts weer. Verplaats de cursor naar Game Start en druk op de A toets om het spel te hervatten.

Stadion

- Je kunt uit en thuis stadions voor elk land kiezen.
- Je kunt de weersomstandigheden instellen.
- Je kunt het aanzicht van het gras kiezen maar dit zal geen effect hebben op de veldconditie.

Kies de konditie door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken en schakel het ON of OFF door naar links/rechts te drukken. Druk op de A of B toets als je de instellingen hebt gemaakt.

Spelregels

- Je kunt drie verschillende scheidsrechters kiezen.

Carlos: Streng **Heinz:** Normaal **Tanaka:** Tolerant

- Je kunt tevens overtredingen, buitenspel en gele kaarten ON en OFF schakelen.

Kies het gewenste onderdeel door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken en druk naar links/rechts om regels ON en OFF te schakelen of om een scheidsrechter te kiezen. Druk op de A of B toets als je de instellingen hebt gemaakt.

Uniformen

Je kunt de kleuren van de voetballers kiezen als je met één of twee spelers speelt.

Breng de cursor naar het shirt, de shorts of sokken die je wilt veranderen en druk op de A toets om naar het beeld daaronder te gaan.

Druk op het + Stuurkussen om de gewenste kleuren te kiezen. Druk op de B toets om naar het beeld erboven terug te gaan. Druk opnieuw op de B toets als alle instellingen zijn gemaakt.

Geluid veranderen

Je kunt kiezen tussen Stereo of Mono geluid en tevens de aanmoedigingen van de supporters ON of OFF schakelen.

Geluid: Stereo of mono

Supporters: ON of OFF

Kies het gewenste onderdeel door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken en druk naar links/rechts om de geluiden ON of OFF te schakelen. Druk op de A of B toets als je de instellingen hebt gemaakt.

Kies uit elk team 5 spelers om tegen elkaar uit te laten komen in de strafschopcompetitie. Het team dat de meeste doelpunten maakt wint de ronde. Kies P.K in het Spelfunctie keuzescherf.

Starten van het spel

1. Kies het spelmaat met het + Stuurkussen en druk op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

1P vs CPU: Voor 1 speler. Kies je eigen team en dat van de computer.

1P vs 2P: Voor 2 spelers. Beide spelers kiezen een team.

CPU vs CPU: De computer speelt tegen zichzelf en jij kiest de teams.

2. Druk het + Stuurkussen omhoog/omlaag om het gewenste team van het Teamkeuzescherf te kiezen en druk vervolgens op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

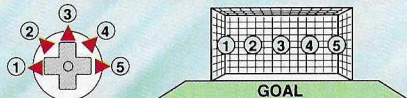
3. Bepaal de bediening en spelregels van het spel. Breng de cursor met het + Stuurkussen omhoog/omlaag om de voetballers die de penalty's voor speler 1 (1P) nemen te kiezen en druk vervolgens op de A toets. Druk op de B toets om te annuleren.

De vraag "Have you selected your 5 players?" verschijnt om vast te stellen of je alle penalty-schieters hebt gekozen. Indien zo, druk op de A toets om je selectie te bevestigen. Herhaal de procedure voor speler 2 (2P). Als je voetballers wilt wisselen, druk dan op de B toets om terug te gaan naar het Spelerkeuzescherf.

P.K bediening

Besturen van penalty-schieter en doelman

1. Schietrichting (richting waarin de doelman beweegt).



2. Druk op de A en B toetsen om de penalty-schieter te bewegen en om de doelman te laten duiken.



Besturen penalty schieter

- 1) Kies de richting van het schot met het + Stuurkussen.
- 2) Druk op de A of B toets om te schieten.
 - Door het + Stuurkussen los te laten en op de A of B toets te drukken, richt je precies op het midden.

Besturen doelman

- 1) Kies de richting waarin de doelman beweegt met het + Stuurkussen.
- 2) Druk op de A of B toets om de doelman in beweging te brengen.
 - De doelman kan pas bewegen als de penalty is genomen.

Gelijk spel

Als de P.K ronde in gelijk spel eindigt breng je één voor één steeds een nieuwe speler uit totdat een team heeft gewonnen. Kies de spelers van het Spelerkeuzescherf.

In deze oefenfuntie moeten de voetballers binnen een zo kort mogelijke tijd dribble- en schiet-oefeningen doen. Kies de Trainingfuntie in het Spelfunctie keuzescherf.

1. Kies de letters van de naam van een voetballer met het + Stuurkussen en bevestig iedere keuze met een druk op de A toets. Kies vervolgens OK en druk weer op de A toets.

2. Kies de moeilijkheidsgraad door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken en druk op de A toets. Druk op de B toets als je één niveau terug wilt gaan.

Starten van het spel

(Achterereenvolgens oefenen van dribble, pass, schieten, verdedigen en hoekschop.)

1. Het resultaat en een mededeling verschijnt na afloop van elke oefening. Druk op de A toets om door te gaan naar de volgende oefening en op de B toets om terug te gaan naar de vorige.

2. De resultaten en rangorde van alle oefeningen worden getoond. In het Displayscherf, druk op de A toets om door te gaan naar de volgende oefening en op de B toets om terug te gaan naar de vorige.

Spelen van de trainingfuntie

- Het doel is om alle oefeningen, oftewel dribble, pass, schieten, verdediging en hoekschop, zo snel mogelijk af te werken. Hoe snel je de oefeningen afmaakt, hoe meer punten je krijgt.
- Als je alle oefeningen hebt afgewerkt, dan krijg je 30 seconden bonustijd om op het doel te schieten. Je krijgt 30 punten als je scoort en eventueel resterende tijd wordt omgezet in punten.
- Als de oefensessie is afgelopen zal je eindscore worden bepaald door het totaal aantal gescoorde punten plus bonuspunten.

Oefeningen

Dribble: Dribble om tegenstanders te ontwijken en zo snel mogelijk de vlaggen te pakken. De dribble-oefening is afgelopen als je alle vlaggen hebt genomen.

Pass: Speel de bal zo snel mogelijk door naar alle 10 spelers behalve de doelman. De pass-oefening is afgelopen als je de bal hebt doorspeeld aan alle 10 de spelers.

Schieten: Schiet de bal over een vastgesteld traject door de verdediging heen. De oefening is afgelopen zodra je het schot hebt genomen.

Verdediging: Neem de bal zo snel mogelijk over van aanvallende tegenstanders. Zodra je de bal hebt afgepakt is de oefening afgelopen en krijg je een bonuskans. Er is één voorhoedespeler waarnaar je de bal dan met een lange voorzet moet doorspelen. Probeer vervolgens een doelpunt te maken in een één-op-één duel met de doelman. Je kunt hierbij niet buitenspel raken.

Hoekschop: Probeer de bal direkt in het doel te schieten volgens een vastgesteld traject of breng de bal voor het doel. De hoekschopeoefening is afgelopen zodra je de corner hebt genomen.

Er zijn tot 9 vastgestelde wedstrijdscenario's. Een gewonnen wedstrijd wordt gewist, behalve in geval van gelijk spel.

- Er is geen verlenging mogelijk. Hoe meer *, hoe moeilijker het spel is.

Starten van het spel

- Druk op het + Stuurkussen om een scenario te kiezen en druk op de A toets om het spel te starten.
- De uitslag wordt getoond op het Scenario Results Display scherm aan het eind van het spel.

Opties

In deze functie kies je de moeilijkheidsgraad en overige opties. Gebruik het + Stuurkussen om opties te kiezen of te wijzigen. Druk op de B toets om terug te gaan naar het Spelfunctie keuzescherf

- **Wedstrijdtijd:** Kies tussen een wedstrijdijd van 3, 5 of 7 minuten per helft.
- **Wedstrijdniveau:** Kies tussen EASY, NORMAL of HARD.
- **Doelman:** Kies tussen AUTO of MANUAL (handbediening) doelmen besturing bij spelen met 1P of 2P.
- **Functie van bedieningspaneeltoetsen:** Bekijk je opties voor het instellen van de toetsfuncties en de toelichting bij de bediening.

Instellen functie bedieningspaneeltoetsen

Kies een toetsfunctie met het + Stuurkussen en bevestig met de A toets. Druk op de B toets om terug te keren naar het Optiescherf.

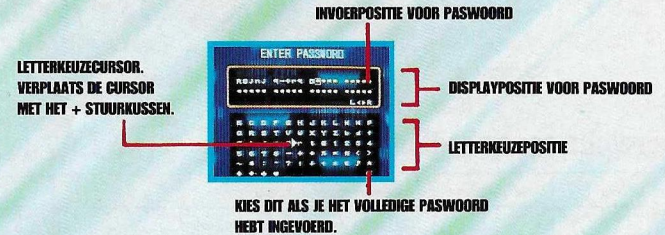
Je kunt de cursor naar een speler verplaatsen door ofwel de A of B Type instelling te kiezen.

Druk op de L en R toetsen om de speelwijze van iedere voetballer te bekijken.

Door het juiste paswoord in te voeren kan je een spel hervatten vanaf het punt waar je de vorige keer bent opgehouden.

Invoerpositie voor paswoord

Paswoorden kun je invoeren op de posities met draaiende ballen. Gebruik de L toets om de cursor naar links te brengen en de R toets om de cursor naar rechts te verplaatsen.



Basisbediening

+ Stuurkussen: Verplaatst de cursor naar de letter die je wilt invoeren.

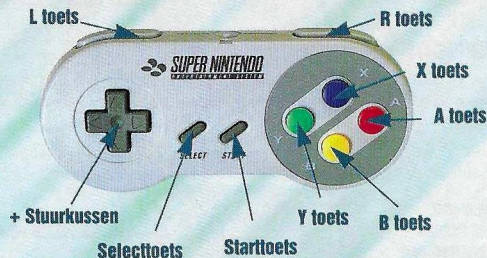
A toets: Bevestigt een gekozen letter. Zodra je een letter hebt gekozen, gaat de cursor door naar de volgende letterpositie in het paswoorddisplay.

B toets: Annuleert de laatst gekozen letter. De cursor zal vervolgens teruggaan naar de vorige letterpositie in het paswoorddisplay.

L/R toetsen: Verplaatst de cursor in het paswoorddisplay naar links of rechts zonder daarbij letters te wissen. Dit is handig als je een enkele letter wilt wijzigen.

Als het paswoord geheel is ingevuld: Verplaatst de cursor naar het "OK" veld rechtsonder in het veld en druk op de A toets. Het spel begint als je het juiste paswoord hebt gekozen. Klopt het paswoord niet, dan hoor je een piepgeluid en moet je het opnieuw proberen.

Gebruik van het bedieningspaneel



Overzicht spelerbediening

Toets	+ Stuurkussen	Spelerbeweging
A	✓ ✓ X	Schop vliegende bal in gedrukte richting Centreren in gedrukte richting Lift (hou de bal in de lucht in het spel)
B	✓ X	Pass in gedrukte richting Lift (hou de bal in de lucht in het spel)
Y	✓	Sprinten
X		Schieten
+		• Spelerbeweging • Balcurve • Bediening vrije schop, hoekschop en doelschop pijlen.
R		Verandering cursor speler
L		Uitvoeren ingetelde strategie.

✓ = met +
Stuurkussen
ingedrukt

X = met +
Stuurkussen
niet ingedrukt

• **Voorzet:** Een pass vanaf de zijlijn gericht op het doelgebied van de tegenstanders waar aanvallers en verdedigers van beide teams tegenover elkaar staan.

• **Liften:** Bal van de grond houden.

Bediening veldscherm



RADARSCHERM: TOONT DE BEWEGINGEN VAN DE VOETBALSPELERS IN HET VELDSCHERM.

- Je kunt de voetballer bedienen die is gekozen met de cursor. Alle andere spelers bewegen automatisch.
- Bestuur de voetballer met het + Stuurkussen. Als je de bal aanraakt, hou je automatisch balbezit en dribbelt de voetballer met de bal.
- Als de doelman op MANUAL handbesturing is ingesteld, dan kun je met de A toets de bal wegstoten of wegtrappen terwijl je met de B toets de bal opvangt. Zodra de doelman de bal heeft kan hij deze uitgooien of uittrappen.

Cursor veranderen

A type: Gebruik de R toets om de cursor naar een speler dicht in de buurt van de bal te brengen.

B type: Druk op het + Stuurkussen (in de richting van de speler waarnaar je de bal wilt doorspelen) en vervolgens op de R toets om de cursor door naar een andere speler te verplaatsen.

Veldscherm bedieningen

Bal schoppen: Hoe langer je de A toets ingedrukt houdt, hoe harder en verder je de bal wegschopt.

Bal curve: Na het schoppen van de bal bepaal je de curve van de bal door het + Stuurkussen in de betreffende richting te drukken.

Balbezit houden: Door je rug naar je tegenstander te draaien zal het moeilijk zijn om de bal van je af te pakken.

Hakje: Gebruik je hak om de bal achteruit te schoppen. Druk op het + Stuurkussen om de bal naar achteren te schoppen terwijl de speler z'n richting omkeert.

Vrije schop • hoekschop: Druk op het + Stuurkussen om de pijl in de richting van de schop te plaatsen en druk op de A of B toets. Hoe langer je de A toets ingedrukt houdt, hoe harder en verder je de bal wegschopt.

Ingooi: Kies de richting van de ingooi met het + Stuurkussen en druk op de A of B toets.

Hiellift: Laat het + Stuurkussen los tijdens sprinten en druk op de A of B toets om de bal van bovenaf voor je te brengen.

Sliding: Druk op de A toets om de bal middels een sliding van je tegenstander af te pakken en weg te schoppen.

Bal afnemen: Druk op de B toets als je de bal van je tegenstander wilt proberen af te nemen.

Overhead schop: Als de inkomende bal van de tegengestelde kant van de voetballer komt, kies dan de richting van de bal met het + Stuurkussen en druk op de A of B toets om de bal bovenhoofds te schoppen.

Een-twee pass: Tijdens sprinten met de Y toets, druk op de B toets om de bal door te spelen naar een teamgenoot. Als je de Y en B toetsen ingedrukt houdt, zal je teamgenoot vervolgens de bal weer voor je uit doorspelen.

Schieten: Druk op de X toets om te schieten als je in vijandelijk gebied bevindt. Ben je op je eigen helft, bepaal dan de richting met het + Stuurkussen en druk op de X toets om een hoge, verre trap te geven. Hoe langer je de X toets indrukt, hoe hoger je de bal schopt.

Doel: Druk op het + Stuurkussen om het traject van het schot te bepalen.



- **Overtreding:** Als je een overtreding maakt door een sliding van achteren op je tegenstander te maken, dan krijgt het andere team een vrije schop. Maak je de overtreding in het penalty-gebied, dan krijgt de tegenpartij een doelschop (het P.K doelschopscherm verschijnt).
- **Gele kaarten en van het veld sturen:** Je krijgt een gele kaart uitgedeeld als je een gevaarlijke overtreding maakt, zoals een illegale sliding. Als je twee gele kaarten hebt gekregen, dan wordt je bestraft met een rode kaart en wordt je van het veld gestuurd.
- **Bal terugspelen naar doelman:** De doelman kan niet z'n handen gebruiken als hij een pass van een teamgenoot ontvangt.
- **Buitenspel:** Als een speler buitenspel komt, zal het spel hervatten vanaf de betreffende spelpositie.

Buitenspel: Buitenspel is een situatie waarin je de bal doorspeelt aan een teamgenoot die zich zo ver vooruit bevindt dat er zich nog slechts één tegenstander tussen hem en het doel van de tegenpartij bevindt.

Direkte vrije schop: Een team krijgt een directe vrije trap toegewezen als de tegenpartij een overtreding begaat. De schop kan direkt op het doel worden gericht.

Indirekte vrije schop: Tevens het resultaat van een overtreding van de tegenpartij, maar deze schop telt alleen mee als hij via een teamgenoot in het doel komt.

Hoekschop: Een hoekschop wordt genomen als de bal het laatst werd aangeraakt door een van je verdedigers alvorens over de achterlijn te gaan. De tegenpartij neemt de hoekschop vanaf de hoek die het dichtst bij het punt is van waar de bal uit ging.

Ingooi: Als de bal over de zijlijn uitgaat, zal het team dat de bal niet het laatst aanraakte de bal mogen ingooien vanaf het punt waar de bal over de lijn ging. Als de bal direkt in het doel wordt gegooid, telt dat doelpunt niet mee.

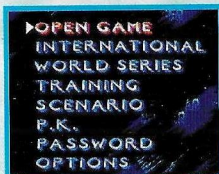
AMERIKA Verdedigend team 4-4-2	ZWEDEN Verdedigend team 4-5-1	KAMEROEN Aanvallend team 4-4-2
MEXICO Aanvallend team 3-4-3	FRANKRIJK Aanvallend team 4-3-3	NIGERIA Aanvallend team 3-5-2
COLOMBIA Aanvallend team 4-4-2	ENGELAND Aanvallend team 4-3-3	RUSLAND Verdedigend team 5-3-2
BRAZILIE Aanvallend team 4-4-2	SPANJE Aanvallend team 3-4-3	NOORWEGEN Verdedigend team 4-4-2
ARGENTINIE Aanvallend team 4-4-2	NEDERLAND Aanvallend team 3-4-3	WALES Aanvallend team 4-4-2
BULGARIJE Aanvallend team 4-3-3	ITALIE Aanvallend team 4-4-2	DENEMARKE Aanvallend team 4-4-2
ROMEINIE Aanvallend team 4-5-1	DUITSLAND Verdedigend team 5-3-2	ZWITSERLAND Verdedigend team 4-4-2
BELGIE Verdedigend team 4-4-2	ZUID-KOREA Aanvallend team 3-5-2	OOSTENRIJK Verdedigend team 4-4-2
IERLAND Verdedigend team 4-4-2	SCHOTLAND Verdedigend team 4-4-2	

Inicio del juego

Inserta el cassette de juego en tu SNES y pon el interruptor de alimentación POWER en la posición ON. La pantalla de demostración (Demo) aparecerá en seguida por la pantalla de títulos.

Presiona el botón de inicio para visualizar la pantalla de selección de modos del juego.

Presiona el mando de control + para seleccionar el modo del juego y presiona el botón A. Presiona el botón B para cambiar tu selección.



PANTALLA DE SELECCION DE MODOS DEL JUEGO

Apertura del juego P. 59

Partido de fútbol ordinario

Fútbol internacional P. 59

Este modo es el señalado para el campeonato de los equipos y para los torneos eliminatorios. En los partidos de la liga, juegan 26 equipos divididos en 6 grupos. Los dos equipos superiores de cada grupo avanzan al torneo eliminatorio para el campeonato. El torneo consta de un total de 16 equipos.

Campeonato mundial P. 59

Cada equipo juega dos veces con su adversario (un total de 46 partidos) para determinar el campeón mundial.

P•K P. 62

Este modo es para el lanzamiento de penalty.

Entrenamiento P. 63

Este modo permite a los jugadores elevar su nivel técnico en los ataques propicios.

Modo de escenario P. 64

Este modo de práctica es el siguiente mejor entrenamiento para prepararte a los juegos.

Opciones P. 64

Selecciona la dificultad del juego y otras opciones en este modo.

Password (Palabra de paso) P. 65

Inicio del juego

1. Presiona el mando de control + para seleccionar el formato del juego y luego el botón A. Presiona el botón B para cancelar.

1P vs CPU: Para 1 jugador. Selecciona tu equipo y el equipo de la computadora.

1P vs 2P: Para 2 jugadores. Cada jugador selecciona un equipo.

CPU vs CPU: Solamente para jugar entre equipos de la computadora. Selecciona los equipos de la computadora.

• La Copa Internacional y el Campeonato Mundial son juegos exclusivos para un jugador.

2. Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar el equipo deseado de la pantalla de selección de equipos y presiona el botón A. Presiona el botón B para cancelar la selección.

3. Fija las operaciones y los reglamentos del juego. Presiona arriba/abajo del mando de control + para mover el cursor hacia el modo deseado y luego también el botón A. Presiona el botón B para cancelar la fijación.

• Los juegos de la Copa Internacional y Campeonato Mundial duran 5 minutos. Las condiciones del tiempo y el estadio se fijan automáticamente. Los puntos se visualizan al fin de cada juego.

Reproducción del gol

La acción de goles puede repetirse en el Juego de Apertura, Copa Internacional y Campeonato Mundial.

Cuando se marca un gol, la pantalla de reproducción aparecerá automáticamente.

Juego inverso: Botón B
Juego: Botón A
Pausa: Botones X + Y

Presiona el botón de inicio para cancelar la pantalla de reproducción.

Inicio del juego (cara o sello)

Antes de iniciar el juego, se lanza una moneda para decidir la posición del campo de los equipos.

El equipo que gana la apuesta selecciona el campo y la primera posesión del balón (puntapié inicial), mediante el mando de control + y presionando el botón A.

Reemplazo de jugadores

Puedes reemplazar jugadores cuando creas necesario.

Presiona el mando de control + para mover el cursor hacia el jugador que quieres reemplazar y presiona luego el botón A.

Mueve el cursor hacia el jugador a incorporarse y presiona el botón A. Presiona el botón B para cancelar. Después de la selección del jugador, presiona el botón B.

Reemplazo de jugadores durante el juego

Para reemplazar jugadores durante el encuentro, presiona el botón de selección para visualizar la marca de cambio en la pantalla. Cuando el balón sale fuera del campo, aparece el modo de selección de jugadores.

Presiona el mando de control + para mover el cursor hacia el jugador a reemplazarse y luego presiona el botón A. Entonces, repite las instrucciones indicadas arriba para hacer el reemplazo. Al término del reemplazo, retorna la pantalla mostrada a la derecha. Mueve el cursor hacia inicio del juego (Game Start) y presiona el botón A para reanudar el juego.



Visualización de tarjetas amarillas

Para visualizar el número de tarjetas amarillas recibidas por un jugador en el visualizador de condiciones del jugador, presiona los botones R y L en la pantalla de reemplazo de jugadores. Presiónalos nuevamente para volver al visualizador de condiciones del jugador.

Cambios de estrategia

Puedes cambiar las estrategias de los equipos en juego.

Puedes cambiar también las posiciones de los delanteros (FW), medio volantes (MF) y defensores (DF).

FW: Los delanteros son los jugadores de la línea delantera que tratan de marcar goles.

MF: Los medio volantes atacan y defienden en el medio campo.

DF: Los defensores tratan de quitar el balón de los atacantes y crear oportunidades para el ataque de su equipo.

Presiona derecha/izquierda del mando de control + para fijar las estrategias y luego el botón A cuando termines las fijaciones. Puedes seleccionar 5 estrategias en el modo de cambio de estrategias.

- Sin estrategia
- Todos los jugadores participan en el ataque.
- Todos los jugadores usan las estrategias defensivas.
- Contra ataque (FW y MF van al ataque)
- Trampa de posición adelantada (Los DF se adelantan sobre los atacantes contrarios para ponerlos en posición adelantada)

Presiona el mando de control + para seleccionar la estrategia y luego el botón A. Presiona el botón B al terminar tu selección.

Cambio de estrategias durante el juego

Para cambiar las estrategias en pleno juego, presiona el botón de selección para visualizar la marca de cambio en la pantalla. Cuando el balón sale fuera del campo, aparece el modo de cambio de estrategias.

Marca de cambio

Presiona el mando de control + para mover el cursor hacia la nueva estrategia y luego presiona el botón A. Una vez cambiada la estrategia, vuelve la pantalla mostrada a la derecha. Mueve el cursor hacia Inicio del Juego (Game Start) y presiona el botón A para reanudar el juego.

Estadio

- Puedes seleccionar estadios Home (Casa) y Away (Fuera de casa) en cada país.
- Puedes fijar las condiciones del tiempo.
- Puedes cambiar la apariencia del césped, pero esto no afectará las condiciones del campo.

Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar la condición y derecha/izquierda para activar (ON) o desactivar (OFF). Presiona el botón A o B una vez terminadas las fijaciones.

Reglamentos

Puedes seleccionar tres diferentes árbitros.

Carlos: Estricto **Heinz:** Común **Tanaka:** Moderado

- Puedes también activar (ON) o desactivar (OFF) las faltas, posiciones adelantadas y tarjetas amarillas.

Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar el ítem deseado y derecha/izquierda para activar o desactivar los reglamentos y para seleccionar el árbitro. Presiona el botón A o B cuando termines las fijaciones.

Uniformes

Puedes seleccionar la franja del jugador cuando juegues con uno o dos jugadores.

Presiona el mando de control + para mover el cursor hacia la camiseta, calzoncillos y medias que deseas cambiar y luego presiona el botón A para ir al cuadro de abajo.

Presiona el mando de control + para seleccionar los colores deseados. Presiona el botón B para retornar al cuadro de arriba. Presiona el botón B al término de todas las fijaciones.

Cambios de sonidos

Puedes activar o desactivar ESTEREO o MONAURAL y los sonidos de aliento.

Sonido: Estéreo o monaural **Aliento:** Activación (ON) o desactivación (OFF)

Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar el ítem deseado y derecha/izquierda para activar o desactivar los sonidos de aliento. Presiona el botón A o B cuando termines las fijaciones.

Selecciona 5 jugadores de cada equipo que harán lanzamiento de penalty (Penalty Kick). El equipo que meta más goles ganará el partido. Selecciona P+K de la pantalla de selección de modos del juego.

Inicio del juego

1. Presiona el mando de control + para seleccionar el formato del juego y luego el botón A. Presiona el botón B para cancelar.

1P vs CPU: Para 1 jugador. Selecciona tu equipo y el equipo de la computadora.

1P vs 2P: Para 2 jugadores. Cada jugador selecciona un equipo.

CPU vs CPU: Solamente para jugar entre equipos de la computadora. Selecciona los equipos de la computadora.

2. Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar el equipo deseado de la pantalla de selección de equipos y presiona el botón A. Presiona el botón B para cancelar la selección.

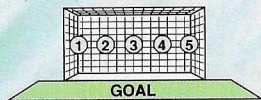
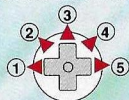
3. Fija las operaciones y los reglamentos del juego. Presiona arriba/abajo del mando de control + para mover el cursor hacia los 5 jugadores seleccionados de 1P y luego también el botón A. Presiona el botón B para cancelar la fijación.

Se visualizará la pregunta "¿Has seleccionado tus 5 jugadores?". Si lo has hecho, presiona el botón A para fijar tu selección. Repita para 2P. Si deseas reemplazar los jugadores, presiona el botón B para regresar al modo de selección de jugadores.

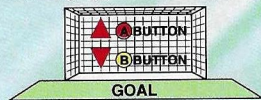
Operaciones de P+K

Operaciones del tirador de gol y portero

1. Dirección del pie (dirección de movimiento del portero)



2. Presiona los botones A y B para mover el tirador de gol y para hacer saltar el portero.



Operaciones del tirador

- 1) Presiona el mando de control + para determinar la dirección del pie.
- 2) Presiona el botón A o B para tirar.

* Para apuntar el centro, suelta el mando de control + y presiona el botón A o B.

Operaciones del portero

- 1) Presiona el mando de control + para determinar el movimiento del portero.
- 2) Presiona el botón A o B para mover el portero.

* El portero no puede moverse hasta que el jugador pateo el balón.
Tiempo suplementario

Si el certamen de P+K termina en un empate, se sigue enviando jugadores, uno por vez, hasta que gane un equipo. Selecciona los jugadores de la pantalla de selección de jugadores.

Los jugadores deben experimentar este modo de práctica de regate y disparo del balón en los ataques (dentro de un tiempo limitado). Selecciona el modo de entrenamiento de la pantalla de selección de modos del juego.

1. Presiona el mando de control + para seleccionar las letras del nombre del jugador y el botón A después de cada selección. Entonces, selecciona OK y presiona el botón A.

2. Presiona arriba/abajo del mando de control + para seleccionar el nivel de dificultad del juego y luego el botón A. Presiona el botón B para retroceder un nivel.

Inicio del juego

(Dribeo, pase, disparo, defensa y tiro de esquina.)

1. Los resultados y mensajes se visualizan después de practicar cada jugada. En la pantalla de visualización, presiona el botón A para pasar a la siguiente jugada y el botón B para regresar a la anterior.

2. Se visualizan los resultados y las clasificaciones de todas las jugadas. En la pantalla de visualización, presiona el botón A para pasar a la siguiente jugada y el botón B para retroceder una jugada.

Juego en el modo de entrenamiento

- El objeto que se persigue en el juego de ataque a tiempo limitado es hacer regate, pase, disparo, defensa y tiro de esquina lo más rápido posible. Mientras más corto sea tu tiempo, mayores puntos obtendrás.
- Cuando termines el ataque a tiempo limitado para cada jugada, recibirás una chance de bonificación para disparar el balón durante 30 segundos. Recibirás 30 puntos por gol y cualquier tiempo que te queda será convertido en puntos.
- Al término del ataque a tiempo limitado, tu puntuación final será el total de puntos marcados más los puntos de bonificación.

Jugadas

Regate: Regatea para eludir los adversarios y capturar cuanto más banderas posible. El ataque de regate a tiempo limitado termina cuando tomes todas las banderas.

Pase: Pasa el balón cuanto antes a los 10 jugadores, excluyendo el portero. El ataque de pase a tiempo limitado termina cuando hayas pasado el balón a los 10 jugadores.

Disparo: Dispara el balón a lo largo de la trayectoria establecida sobre los adversarios. El ataque a tiempo limitado termina cuando dispires el balón.

Defensa: Quitá el balón de los adversarios que atacan lo más rápido posible. Cuando hayas quitado el balón, termina el ataque a tiempo limitado y recibes una chance de bonificación. Permanece un delantero FW. Has un pase largo de manera que él dispare el balón contra el portero. No hay posición adelantada en este caso.

Tiro de esquina: Apunta directamente al arco a lo largo de la trayectoria establecida o centra el balón de la esquina. El ataque de tiro de esquina a tiempo limitado termina cuando hagas un disparo.

Hay 9 escenarios de juego. Un ganador pasa cada juego, excepto en caso de un empate.

- No hay juego extendido. Mientras más *, más severo será el juego.

Inicio del juego

- Presiona el mando de control + para seleccionar un escenario y luego el botón A para iniciar el juego.
- Al terminar el juego, los resultados se visualizan en la pantalla de visualización.

Opciones

Selecciona el nivel de dificultad del juego y otras opciones en este modo. Presiona el mando de control + para seleccionar y cambiar las opciones. Presiona el botón B para retornar a la pantalla de selección de modos del juego.

- Tiempo del juego:** Selecciona el tiempo del juego entre 3, 5 y 7 minutos por período.
- Nivel del juego:** Selecciona EASY (Fácil), NORMAL (Normal) o HARD (Difícil).
- Portero:** Selecciona AUTO o MANUAL para el portero con 1P o 2P.
- Configuración clave:** Opciones de fijación de los botones y explicaciones de las operaciones

Fijación de las configuraciones claves

Presiona el mando de control + para seleccionar las fijaciones de los botones y luego el botón A. Presiona el botón B para volver a la pantalla de opciones.

Puedes mover el cursor hacia un jugador seleccionando la fijación del tipo A o B.

Presiona los botones R y L para ver las operaciones del juego de cada jugador.

Si registras la correcta palabra de paso, puedes seguir jugando desde el punto donde terminaste el juego.

Lugar de registro de la palabra de paso

Puedes registrar las palabras de paso en las posiciones donde las pelotas están girando. Usa el botón L para mover el cursor hacia la izquierda, y el botón R para moverlo hacia la derecha.



Controles básicos

- Mando de control +:** Mueve el cursor hacia la letra que deseas registrar.
- Botón A:** Fija las selecciones de letras. Una vez que hayas fijado una letra, el cursor se mueve hacia el espacio siguiente en el lugar de visualización de palabras de paso.
- Botón B:** Cancela tu última selección. El cursor retrocederá al espacio anterior en el lugar de visualización de palabras de paso.
- Botones R/L:** Mueve el cursor en el lugar de visualización de palabras de paso a la derecha e izquierda sin cancelar ninguna selección. Estos botones son útiles cuando deseas cambiar una letra.

Cuando hayas terminado el registro de la palabra de paso: Mueve el cursor hacia el cuadro "OK" que hay a la derecha inferior de la pantalla y presiona el botón A. Si la palabra de paso es la correcta, iniciará el juego. Si es incorrecta, escucharás un pitido que indica que debes registrar nuevamente la correcta palabra de paso.

Operaciones de control



Cuadro de operaciones de los jugadores

Botón	Mando de control +	Movimiento del jugador
A	✓ ✓ X	Voleo en la dirección presionada Centrado en la dirección presionada Dominio del balón (Manteniendo el balón en juego en el aire)
B	✓ X	Pase en la dirección presionada Dominio del balón (Manteniendo el balón en juego en el aire)
Y	✓	Arremetida
X		Disparo
+		• Movimiento del jugador • Curva del balón • Opera las flechas de tiro libre, tiro de esquina y tiro libre de la meta.
R		Cambio del cursor del jugador
L		Fijación de estrategia

✓ = con el mando de control + presionado
X = con el mando de control + no presionado

Centrado: Un pase desde la línea lateral hacia la delantera del arco del equipo adversario donde se encuentran los compañeros del equipo que intentan marcar un gol y los defensores adversarios.

Dominio del balón: Mantenimiento del balón sin que caiga al suelo.

Operaciones de la pantalla del campo



PANTALLA DE RADAR: TE PERMITE VER LOS MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES EN LA PANTALLA DE CAMPO.

- Puedes mover el jugador iluminado por el cursor. Todos los otros jugadores se mueven automáticamente.
- Presiona el mando de control + para mover el jugador. Cuando toques el balón, el jugador lo toma automáticamente y dribla.
- Cuando el portero está en el modo MANUAL, presiona el botón A para patear el balón y el botón B para atraparlo. Una vez que el portero tenga el balón, podrá patear o lanzarlo.

Cambio del cursor

Tipo A: Usa el botón R para mover el cursor hacia el jugador que está cerca del balón.

Tipo B: Presiona el mando de control + (en la dirección del jugador a quien deseas pasar el balón) y el botón R para mover el cursor hacia otro jugador.

Operaciones en la pantalla de campo

Tiro del balón: Mientras más tiempo presiones el botón, más rápido y más lejos será lanzado el balón.

Curva del balón: Después de golpear el balón, presiona el mando de control + en la dirección en que deseas curvar el balón.

Mantenimiento del balón en posesión: Dándole la espalda a tu adversario, hará difícil que te quite el balón.

Pase con el balón: Usa tu balón para pasar el balón hacia atrás. Presiona el mando de control + para hacer un pase hacia atrás.

Tiro libre • tiro de esquina: Presiona el mando de control + para fijar la flecha en sentido del tiro y luego el botón A o B. Mientras más tiempo presiones el botón, más rápido y más lejos irá el balón.

Lanzamiento del balón: Presiona el mando de control + para fijar la dirección del lanzamiento y luego presiona el botón A o B.

Cabezazo: El jugador salta automáticamente para cabecear el balón dependiendo de la posición y altura del balón cuando presiones el botón A o B.

Elevación del balón con el balón: Suelta el mando de control + mientras te arremetes y presiona el botón A o B para dejar el balón a la delantera de tí.

Deslizamiento: Cuando un jugador adversario posee el balón, presiona el botón A o B para deslizarte y despejar el balón.

Carga: Cuando un jugador adversario está con el balón, presiona el botón B para quitarle el balón.

Tiro sobre la cabeza (caracol): Cuando llega el balón y el jugador está enfrentado en sentido opuesto, presiona el mando de control + para fijar la dirección hacia la trayectoria del balón y presiona el botón A o B para hacer un caracol.

Uno-dos pases: Mientras te arremetes usando el botón Y, presiona el botón B para pasar el balón a un compañero del equipo. Presiona continuamente los botones A y B para que el compañero del equipo pase el balón a tu delantera.

Disparo: Presiona el botón X para disparar en el campo adversario. Cuando estás en tu propio campo, presiona el mando de control + para fijar la dirección y luego presiona el botón X para realizar un tiro alto. Mientras más tiempo presiones el botón X, más alto será el tiro.

Gol: Presiona el mando de control + para controlar la trayectoria del tiro.



- **Falta:** Cuando cometes una falta deslizándote detrás de tu adversario, el equipo adversario obtiene un tiro libre. Si cometes una falta dentro del área de penalty, el equipo adversario obtiene un P•K (aparece la pantalla de P•K).
- **Tarjetas amarillas y expulsiones:** Tú eres sancionado con una tarjeta amarilla cuando haces un juego peligroso. Cuando llegas a tener 2 tarjetas amarillas, serás castigado con una tarjeta roja y expulsado del juego.
- **Pase hacia atrás al portero:** El portero no podrá usar sus manos cuando recibe un pase de su compañero.
- **Posición adelantada:** Cuando un jugador queda en posición adelantada, el juego reanuda de tal posición.

Posición adelantada: La posición adelantada ocurre cuando tú pasas el balón a un compañero que está en una posición más adelantada que el defensor en el campo adversario.

Tiro libre directo: Un equipo obtiene un tiro libre directo cuando el adversario comete una falta. El al tirador puede dirigir el balón directamente al gol.

Tiro libre indirecto: Es también el resultado de una falta. Este tiro debe realizarse sólo mediante más de un contacto del balón.

P•K: El P•K es sancionado cuando uno de tus defensores comete una falta dentro del área de penalty de tu equipo.

Tiro libre: Este es un tiro sin barrera desde la posición donde ocurrió la falta.

Saque de esquina: El saque de esquina ocurre cuando uno de tus defensores es el último que ha tocado el balón antes que salga fuera de la línea final. El equipo adversario tira el balón de la esquina correspondiente a la línea donde salió el balón.

Lanzamiento: Cuando el balón sale fuera del campo desde la línea lateral, el equipo que no tocó último el balón tiene derecho a lanzar el balón desde el punto donde salió el mismo para reanudar el juego. No se marca gol, pero debe lanzarse el balón hacia el gol.

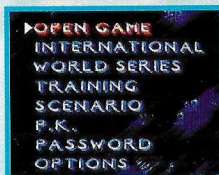
ESTADOS UNIDOS Equipo de defensa 4-4-2	SUECIA Equipo de defensa 4-5-1	CAMERUN Equipo de ataque 4-4-2
MÉXICO Equipo de ataque 3-4-3	FRANCIA Equipo de ataque 4-3-3	NIGERIA Equipo de ataque 3-5-2
COLOMBIA Equipo de ataque 4-3-2	INGLATERRA Equipo de ataque 4-3-3	RUSIA Equipo de defensa 5-3-2
BRASIL Equipo de ataque 4-4-2	ESPAÑA Equipo de ataque 3-4-3	NORUEGA Equipo de defensa 4-4-2
ARGENTINA Equipo de ataque 4-4-2	HOLANDA Equipo de ataque 3-4-3	PAIS DE GALES Equipo de ataque 4-4-2
BULGARIA Equipo de ataque 4-3-3	ITALIA Equipo de ataque 4-4-2	DINAMARCA Equipo de ataque 4-4-2
RUMANIA Equipo de ataque 4-5-1	ALEMANIA Equipo de defensa 5-3-2	SUIZA Equipo de defensa 4-4-2
BÉLGICA Equipo de defensa 4-4-2	COREA DEL SUD Equipo de ataque 3-5-2	AUSTRIA Equipo de defensa 4-4-2
IRLANDA Equipo de defensa 4-4-2	ESCOCIA Equipo de defensa 4-4-2	

Inizio del gioco

Inserire la cartuccia nel proprio SNES e mettere POWER su ON: apparirà lo schermo di dimostrazione appare seguito dai titoli.

Per fare apparire lo schermo di selezione del gioco premere il pulsante di avvio.

Per scegliere una modalità di gioco premere il pulsante direzionale e A. Per cambiare la selezione, premere B.



SCHEMMA PER LA SCELTA
DEL MODO DI GIOCO

Partita di calcio P. 71

Una partita di calcio del tipo consueto

Torneo Internazionale P. 71

In questa modalità ci sono partite di semifinale e di finale. Nel caso delle partite di semifinale, 26 squadre divise in 6 gruppi competono l'una con l'altra per un posto nella finale. Le due squadre in testa a ciascun gruppo vanno in finale. La finale include un totale di 16 squadre.

Campionato del Mondo P. 71

Ciascuna squadra incontra due volte tutte le altre squadre per un totale di 46 partite sino a determinare un campione.

Modo P.K. (calcio di rigore) P. 74

Questo modo include calci di rigore.

Allenamento P. 75

Questo modo permette ai giocatori di affinare le loro doti con attacchi studiati a fondo.

Simulazione P. 76

Questo modo di allenamento è quanto di più vicino ci sia a una partita vera.

Opzioni P. 76

Scegliere qui il livello di difficoltà del gioco e le altre opzioni.

Parola d'ordine P. 77

Inizio del gioco

1. Premere il pulsante direzionale per scegliere il modo di gioco e quindi il pulsante A. Premere il pulsante B per annullare l'operazione.

1P vs CPU : Un giocatore solo. Scegliere la propria squadra e quella del computer.

1P vs 1P : Per due giocatori. Ciascuno sceglie una squadra.

CPU vs CPU : Computer contro computer. Scegliere le squadre del computer.

• La Coppa Internazionale e la Serie Mondiale sono per un solo giocatore.

2. Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere la squadra desiderata tra quelle disponibili e quindi il pulsante A. Per annullare l'operazione, premere il pulsante B.

3. Impostare il gioco e le regole relative. Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per portare il cursore in corrispondenza del modo di gioco desiderato e poi premere il pulsante A. Per annullare l'operazione, premere il pulsante B.

• Le partite della Coppa Internazionale e della Serie Mondiale durano cinque minuti. I punteggi vengono visualizzati automaticamente alla fine di ciascuna partita.

Replay

I gol possono venire rivisti nelle partite amichevoli, nella Coppa Internazionale e nella Serie Mondiale.

Se viene fatto un gol, lo schermo di replay appare automaticamente.

Riavvolgimento : pulsante B
Ripetizione : pulsante A
Pausa : pulsanti X + Y

Premere il pulsante "start" per annullare lo schermo di replay.

Prima di iniziare il gioco (lancio della moneta)

Prima di iniziare una partita, il lancio di una moneta decide le posizioni di gioco della squadra e il possesso della palla.

La squadra che vince il lancio della moneta può appunto scegliere il campo o il possesso della palla premendo il pulsante direzionale e quindi il pulsante A.

Sostituzione di calciatori

Si possono sostituire dei calciatori se non sono più in condizione di giocare.

Premere il pulsante direzionale per scegliere col cursore il giocatore che si desidera sostituire e quindi premere il pulsante A.

Portare il cursore sul giocatore da far giocare al suo posto e premere il pulsante A. Per annullare l'operazione, premere il pulsante B. Fatta la scelta, premere il pulsante B.



Sostituzione nel corso di una partita

Ciò può venire fatto premendo il pulsante "select" in modo da far apparire l'indicatore di cambio giocatore sullo schermo. Se la palla non è in gioco, lo schermo di selezione dei calciatori appare.

Premere il pulsante direzionale per portare il cursore in corrispondenza del giocatore da sostituire, quindi il pulsante A, e infine ripetere le istruzioni già date per portare a termine la sostituzione. Una volta che essa è completa, lo schermo mostrato qui a destra ricompare. Portare il cursore su Game Start e premere il pulsante A per riprendere il gioco.



Display ammonizioni

Per vedere il numero di ammonizioni ricevute da un giocatore nel display delle condizioni, premere il pulsante R o L nello schermo di sostituzione dei calciatori. Premerli di nuovo per tornare allo schermo delle condizioni dei giocatori.

Cambio di strategia

Potete cambiare la strategia impiegata dalle due squadre.

Potete cambiare le posizioni degli attaccanti (FW), dei centrocampisti (MF) e dei difensori (DF).

FW: Gli attaccanti sono giocatori il cui compito è tentare di fare gol.

MF: I centrocampisti giocano una combinazione di difesa ed attacco in centrocampo.

DF: I difensori tentano di prendere la palla agli attaccanti avversari e creare opportunità di attacco per la propria squadra.

Premere il pulsante direzionale a destra o sinistra per decidere le strategie e quindi il pulsante A a regolazione completa. Nel modo di cambio delle strategie potete sceglierne 5 diverse.

- Nessuna strategia
- Tutti i giocatori in attacco
- Tutti i giocatori in difesa
- Contrattacco (FW e MF all'attacco)
- Fuorigioco (i DF si spostano in modo da mettere in fuorigioco gli attaccanti)

Premere il pulsante direzionale per scegliere una strategia e premere quindi il pulsante A. Premere B una volta che la selezione è completa.

Cambio di strategia nel corso del gioco

Per cambiare la strategia nel corso del gioco, premere il pulsante "select" in modo da far apparire l'indicatore di cambiamento. Se la palla esce dal campo appare lo schermo di cambio della strategia.

Indicatore di cambio strategia

Premere il pulsante direzionale per portare il cursore in corrispondenza della strategia da sostituire, quindi il pulsante A. Una volta che la sostituzione è completa riappare lo schermo mostrato qui a destra. Portare il cursore su Game Start e premere il pulsante A per riprendere il gioco.

Lo stadio

- Potete scegliere di giocare in casa o in trasferta in uno stadio di vostra scelta.
- Potete anche determinare il tempo.
- Potete cambiare l'aspetto dell'erba, ma ciò non cambia le condizioni del campo.

Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere le condizioni di campo e a destra e sinistra per attivarle o disattivarle. Premere il tasto A o B a regolazione terminata.

Regole

Potete scegliere uno di questi tre arbitri.

Carlos: Severo **Heinz:** Normale **Tanaka:** Facile

Potete disattivare ed attivare falli, fuorigioco e ammonizioni.

Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere la voce desiderata e a destra o sinistra per finalizzare la scelta. Premere il pulsante A o B a regolazione completa.

Uniformi

Nel gioco a uno o due partecipanti potete scegliere le uniformi dei calciatori.

Premere il pulsante direzionale per portare il cursore in corrispondenza della maglietta, dei pantaloncini e dei calzini che volete cambiare e quindi il pulsante A per passare al quadro successivo.

Premere il pulsante direzionale per scegliere i colori desiderati. Premere il pulsante B per tornare al quadro precedente e di nuovo al termine della regolazione.

Regolazione del sonoro

Si possono attivare o disattivare il modo STEREO o MONO e gli incitamenti della folla.

Sonoro: Stereo o mono **Applausi:** ON o OFF (attivati o disattivati)

Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere la squadra desiderata, a destra o sinistra per attivare o disattivare il sonoro e quindi il pulsante A o B a regolazione completa.

Scegliere cinque giocatori da ciascuna squadra per lo spareggio ai rigori. La squadra che segna più calci di rigore vince lo spareggio. Scegliere P.K. dallo schermo di selezione della modalità di gioco.

Avvio della partita

1. Premere il pulsante direzionale per scegliere il formato del gioco e quindi il pulsante A. Premere il pulsante B per annullare l'operazione.

1P vs CPU : Una sola persona. Scegliere la propria squadra e quella del computer.

1P vs 1P : Per due giocatori. Ciascuno sceglie una squadra.

CPU vs CPU : Computer contro computer. Scegliere le squadre del computer.

2. Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere la squadra e quindi il pulsante A. Premere il pulsante B per annullare l'operazione.

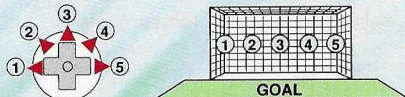
3. Impostare la partita e le relative regole. Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per portare il cursore sui cinque giocatori desiderati per il modo 1P e quindi il pulsante A. Premere il pulsante B per annullare l'operazione.

Viene visualizzata la domanda "Avete scelto i vostri cinque giocatori (Have you selected your 5 players)?" Se la risposta è sì, premere il pulsante A per confermare la selezione. Per sostituire qualche giocatore, tornare al modo di selezione dei giocatori premendo il pulsante B.

Operazioni nel modo dei rigori (P.K.)

Controllo del calciatore e del portiere

1. Direzione dei tiri (direzione di movimento del portiere)



2. Premere i pulsanti A e B per spostare il calciatore e far tuffare il portiere.



Controllo del calciatore

1. Premere il pulsante direzionale per determinare la direzione del calcio.
2. Premere il pulsante A o B per tirare.
 - Per mirare al centro, premere A o B senza toccare il pulsante direzionale.

Controllo del portiere

1. Premere il pulsante direzionale per determinare il movimento del portiere.
2. Premere il pulsante A o B muovere il portiere.
 - Il portiere non può muoversi sino a che il calciatore non tira.

Eliminazione ai rigori

Se lo spareggio termina in parità, continuare a introdurre uno alla volta giocatori addizionali fino alla vittoria di una delle due squadre. Scegliere i giocatori dallo schermo di selezione dei giocatori.

I giocatori devono superare questa fase di allenamento facendo dribbling e tirando in porta (entro un certo tempo). Scegliere il modo di allenamento dallo schermo di selezione del modo di gioco.

1. Premere il pulsante direzionale per scegliere le lettere del nome del giocatore e quindi il pulsante A dopo ciascuna selezione. Scegliere quindi OK e premere il pulsante A.

2. Premere il pulsante direzionale in alto o in basso per scegliere il livello di difficoltà del gioco e quindi il pulsante A. Premere il pulsante B per tornare indietro di un livello.

Inizio dell'allenamento

(Nell'ordine, dribbling, passaggio, tiro, difesa e calcio d'angolo)

1. I risultati e i messaggi sono visualizzati dopo il superamento di ciascuna prova. A display visualizzato, premere A per passare alla prova successiva e B per tornare a quella precedente.

2. Vengono visualizzati i risultati e le graduatorie di ciascuna delle prove. Premere il pulsante A a display visualizzato per passare alla prova successiva e quello B per tornare a quella precedente.

Gioco nel modo di allenamento

- Lo scopo del gioco a tempo determinato è il superamento delle prove di dribbling, passaggio, tiro, difesa e calcio d'angolo. Più breve il tempo e più alto il punteggio ottenuto.
- Se viene completato il gioco a tempo determinato per ciascuna prova, riceverete in premio 30 secondi in cui fare un tiro. Riceverete trenta punti se segnate e altri punti addizionali a seconda del tempo che vi rimane.
- Una volta finito il gioco a tempo determinato, il vostro punteggio finale è il totale dei punti fatti più quelli bonus.

Prove

Dribbling: Evitare gli avversari e prendere le bandierine nel minor tempo possibile. La prova termina una volta che si sono raccolte tutte le bandiere.

Passaggio: Passare la palla il più velocemente possibile a tutti i giocatori, salvo il portiere. La prova termina quando si è passata la palla a tutti e dieci i giocatori.

Tiro: Tirare lungo una traiettoria che passa fra calciatori avversari. La prova termina una volta che avete fatto il tiro.

Difesa: Prendete la palla dagli attaccanti avversari il più rapidamente possibile. Una volta che l'avete presa la prova termina e ricevete come bonus un'occasione extra di tirare. Vi rimane un attaccante. Passategli la palla e tirate poi in porta. In questo caso non si hanno fuori gioco.

Calcio d'angolo: Tirare direttamente in porta lungo un percorso prefissato o mandare la palla al centro. La prova termina una volta che fate il tiro.

Nella Coppa Internazionale ci sono 9 diversi scenari di gioco. Una vittoria vi fa superare la partita.

- Non sono previsti tempi supplementari. Più * ci sono e più duro si fa il gioco.

Inizio del gioco

- Premere il pulsante direzionale per scegliere uno scenario e quindi il pulsante A per dare inizio alla partita.
- I risultati vengono visualizzati sul display apposito una volta che il gioco termina.

Opzioni

In questo modo di funzionamento si possono scegliere il livello di difficoltà e le altre opzioni. Premere il pulsante direzionale per selezionare e cambiare le opzioni. Premere il pulsante B per tornare allo schermo di selezione del modo di gioco.

- Durata del gioco** : Scegliere la durata di un tempo fra 3, 5 o 7 minuti.
Livello di gioco : Scegliere EASY, NORMAL o HARD (facile, normale o difficile).
Portiere : Scegliere AUTO o MANUAL (automatico o manuale) per il portiere nei modi 1P e 2P.

Configurazione tasti : Vengono visualizzate le possibili configurazioni dei tasti.

Configurazione tasti

Premere il pulsante direzionale per scegliere le configurazioni dei tasti e premere il pulsante A. Premere il pulsante B per tornare allo schermo delle opzioni.

Potete muovere il cursore su di un giocatore per scegliere il settaggio di tipo A o B.

Premere il pulsante L ed R per vedere le operazioni di gioco di ciascun giocatore.

Se si introduce la parola d'ordine corretta, si può continuare la partita da dove era stata interrotta.

Introduzione della parola d'ordine

Le parole d'ordine vengono introdotte nei punti in cui i palloni ruotano. Usare il pulsante L per spostare il cursore verso sinistra e quello R per spostarlo verso destra.



Comandi base

- Pulsante direzionale** : Sposta il cursore sulla lettera da selezionare.
- Pulsante A** : Selezione una lettera. Una volta che ne avete scelta una, il cursore si sposta nello spazio successivo nella parola d'ordine.
- Pulsante B** : Cancella la vostra ultima scelta. Il cursore si porta quindi nello spazio precedente nella parola d'ordine.
- Pulsanti L/R** : Spostano il cursore nella parola d'ordine a destra o sinistra senza cancellare alcuna lettera. Ciò è utile per modificare una sola lettera.

Terminata l'introduzione della parola d'ordine, portare il cursore su OK in basso nello schermo e premere il pulsante A. Se la parola d'ordine è corretta, la partita inizia. Se non lo è, sentirete un bip e la parola dovrà essere inserita nuovamente.

Funzioni del joystick

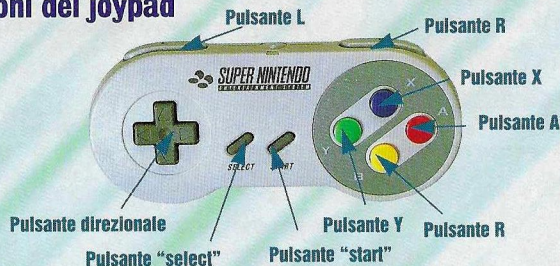


Diagramma azioni calciatore

Pulsante	Pulsante direzionale	Movimento giocatore
A	✓ ✓ X	Fa partire la palla nella direzione in cui viene premuto il pulsante direzionale. Centratura nella direzione di pressione Alza la palla
B	✓ X	Passaggio nella direzione premuta Alza la palla
Y	✓	Scatto
X		Tiro
Pulsante direzionale		• Movimento giocatore • Effetto palla • Azionare le frecce del tiro libero, del calcio d'angolo e della punizione.
R		Cambio cursore giocatore
L		Esecuzione strategia prefissata

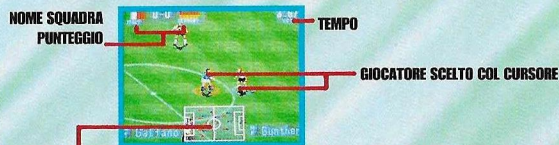
✓ = con pulsante direzionale premuto

X = con pulsante direzionale non premuto

Cross: Un passaggio dalle linee laterali indirizzato verso la porta avversaria, dove membri di ambedue le squadre stanno attaccando o difendendo.

Alzare la palla: Evitare che la palla colpisca il terreno, tenendola in gioco.

Operazioni sullo schermo del campo da gioco



SCHEMMA DEL RADAR: VI PERMETTE DI VEDERE I MOVIMENTI DEI GIOCATORI IN CAMPO.

- Si può muovere il giocatore indicato dal cursore. Tutti gli altri si muovono automaticamente.
- Utilizzare il pulsante direzionale per spostare il giocatore. Quando si tocca la palla, il giocatore la tiene e dribbla automaticamente.
- Se il portiere è in modo di gioco manuale, premendo il pulsante A la palla viene colpita con le mani o i piedi, mentre col pulsante B essa viene presa fra le mani. Una volta che il portiere ha la palla, la può rinviare con un calcio o con un lancio.

Cambio del cursore

Tipo A: Usare il pulsante R per portare il cursore su di un calciatore vicino alla palla.

Tipo B: Premere il pulsante direzionale (nella direzione del giocatore cui si vuole dare la palla) e il pulsante R per portare il cursore su di un altro giocatore.

Operazioni sullo schermo del campo da gioco

Calcio: Più a lungo viene mantenuto premuto il pulsante A e più lontano e velocemente la palla viene proiettata.

Effetto sulla traiettoria della palla: Dato un calcio, premere il pulsante direzionale nella direzione in cui si desidera curvare la traiettoria della palla.

Mantenimento della palla: Voltando le spalle al vostro avversario gli si rende difficile l'appropriarsi della palla.

Colpo di tacco: Colpire la palla col tallone per lanciarla all'indietro. Premere il pulsante direzionale per lanciare la palla all'indietro mentre il giocatore si volta.

Punizione - Calcio d'angolo: Premere il pulsante direzionale per orientare la freccia nella direzione in cui si vuole calciare e premere il pulsante A o B. Più a lungo esso rimane premuto e più veloce e lontano andrà la palla.

Rimessa laterale: Premere il pulsante direzionale per determinare la direzione e premere il pulsante A o B.

Colpo di testa: Il giocatore colpisce di testa saltando o tuffandosi a seconda della posizione e dell'altezza della palla quando il pulsante A o B viene premuto.

Colpo di tacco a seguire: Lasciare andare il pulsante direzionale durante una corsa e premere il pulsante A o B per portare la palla davanti a sé.

Scivolata: Premere il pulsante A quando un avversario ha la palla per avvicinarsi a lui e prendergliela.

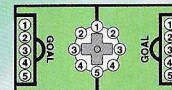
Contrasto: Premere il pulsante B per rubare la palla a un avversario.

Rovesciata: Quando la palla in arrivo ed il giocatore sono rivolti in direzioni opposte, premendo il pulsante direzionale si può orientare il giocatore sulla direzione di movimento della palla; per colpirla facendo una rovesciata in aria premere il pulsante A o B.

Passaggio uno - due: Mentre si corre usando il pulsante Y, premere il pulsante B per passare la palla ad un compagno di squadra. Mantenendo premuti i tasti Y e B, questi a sua volta vi rimanderà la palla.

Tiro: Premere il pulsante X per tirare mentre siete nella metà campo avversaria. Nella propria metà campo premere il pulsante direzionale per scegliere la direzione ed il pulsante X per fare un tiro alto. Più a lungo viene mantenuto premuto il pulsante X e più alto sarà il tiro.

Tiro in porta: Usare il pulsante direzionale per controllare la traiettoria del tiro.



- **Fallo:** Se si commette un fallo facendo una scivolata da dietro a un avversario, la squadra avversaria ottiene una punizione. Se si commette un fallo in area di rigore, essa ottiene un calcio di rigore (e lo schermo del modo P.K. appare).
- **Ammonizioni ed espulsioni:** Si viene penalizzati con una ammonizione per gioco pericoloso. Due ammonizioni vi fanno guadagnare l'espulsione.
- **Passaggio della palla al portiere:** Il portiere non può usare le mani quando riceve un passaggio da un compagno di squadra.
- Quando un giocatore è in fuorigioco, il gioco riprende dalla posizione del fallo.

Fuorigioco: Si ha un fuorigioco quando si passa la palla a un compagno che si trova nel campo avversario e fra di lui e la porta si frappone solo il portiere.

Punizione di prima (o diretta): Una squadra riceve una punizione di prima quando la squadra avversaria commette un fallo. Il calciatore può tirare direttamente in porta.

Punizione di seconda (o indiretta): Anch'essa dovuta ad un fallo avversario, il tiro che ne deriva conta solo se la palla, prima di entrare in porta, viene toccata da un altro membro della stessa squadra.

Rigore (P.K.): Si ha un rigore se un difensore commette un fallo che risulta in una punizione durante un'azione nell'area di rigore.

Punizione: Un tiro diretto dalla posizione dove è avvenuto il fallo.

Calcio d'angolo: Il calcio d'angolo ha luogo quando un difensore è l'ultimo calciatore a toccare la palla prima che esca dal campo oltre la linea della porta. La squadra avversaria può tirare dall'angolo più vicino alla posizione in cui la palla è uscita.

Rimessa laterale: Se la palla esce dai lati del campo, la squadra che non ha toccato la palla per ultima la rimette in gioco tirandola dal punto in cui era uscita. Se anche la palla entrasse in porta, però, non viene considerato valido il gol.

STATI UNITI Gioco difensivo 4-4-2	SVEZIA Gioco difensivo 4-5-1	CAMERUN Gioco offensivo 4-4-2
MESSICO Gioco offensivo 3-4-3	FRANCIA Gioco offensivo 4-3-3	NIGERIA Gioco offensivo 3-5-2
COLOMBIA Gioco offensivo 4-4-2	INGHILTERRA Gioco offensivo 4-3-3	RUSSIA Gioco difensivo 5-3-2
BRASILE Gioco offensivo 4-4-2	SPAGNA Gioco offensivo 3-4-3	NORVEGIA Gioco difensivo 4-4-2
ARGENTINA Gioco offensivo 4-4-2	OLANDA Gioco offensivo 3-4-3	GALLES Gioco offensivo 4-4-2
BULGARIA Gioco offensivo 4-3-3	ITALIA Gioco offensivo 4-4-2	DANIMARCA Gioco offensivo 4-4-2
ROMANIA Gioco offensivo 4-5-1	GERMANIA Gioco difensivo 5-3-2	SVIZZERA Gioco difensivo 4-4-2
BELGIO Gioco difensivo 4-4-2	COREA DEL SUD Gioco offensivo 3-5-2	AUSTRIA Gioco difensivo 4-4-2
IRLANDA Gioco difensivo 4-4-2	SCOZIA Gioco difensivo 4-4-2	

