INTERNATIONAL Sensible SOCCER

WORLD CHAMPIONS

LIMITED EDITION FEATURING WORLD CUP TEAMS

INSTRUCTION MANUAL

SEGA MEGA DRIVE

SONY ELECTRONIC PUBLISHING™

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history or seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA-VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von filmmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt,bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un trés faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors mème que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais éte confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- 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.
- Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICHEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su concoimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz a luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posile que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones sigulentes para reducir al minimo cualquier riesgo:

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su concoimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntasa a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, decanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferente-

AVVERTENZA A PROPOSITO D ELL EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI VIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA.

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tall soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioci. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione del sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad aimeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beeiden en videospelietjes, Dit kan gebeueren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens a gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-schèrm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller I TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Föij nedanstående råd för aat minska risken:

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har savit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentilgt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjiligt (helst på högst 14 tum)

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ISTE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pleni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksla joutuessaan alttiksi tietyille valokuvioille tai vikkuville valoille, kuten esimarkiksi televisiota katseltaessa tai videopelajä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, jollia ei ole eikaisemmin olilut kohtauksia eikä havaittu taipumusta eppilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä

Ennen käyttröä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajummamtilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle vaiolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka pellä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta että tila jossa pelaat on kunnolla vaiaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisionuuta (mielulten 14 tuumaista tai plenempää).

During use
• Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
• Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizzines, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

• Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchte ist.
• Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit moglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).
Während des Spielens
• Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
• Eltern sollten Ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsiehtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind währen des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen-oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisament éclairée.
•Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence...).
Pendant l'utilisation
• Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
• Parents: nous vous conseillons de veiller à vos enfants lorqu'ils jouent avec des jeux vidéo, Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant, vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involuntaire ou convulsion, veuiliez IMMÉDIATEMENT casser de jouer et consulter votre médecin.

mente de 14" o menos).
• Durante la utilización del juego
• Descanse un minimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
• Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes sintomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

• Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
• Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possible (preferibilmente 14 pollici o meno).
Durante l'uso
• Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
• I genitori dovrebbero controllare l;uso del video giochi da parte del figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli ai avvertire uno del seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontrarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompeteme IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).
Tijdens gebruik
• Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
• Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizellgheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheld, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

• Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögoneller, muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsröreiser eller kramprycknings.

Kläytön alkana
• Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
• Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

STARTING UP

1. Ensure that your Sega Megadrive power switch is set to the OFF position.

2. Insert the SENSIBLE SOCCER cartridge into your Megadrive in the usual way.

3. Slide the power switch to the ON position.

4. The SENSIBLE SOCCER title screens should appear a few moments later.

5. Press Button B on your control pad to take you to the Main menu.

PROGRAMMSTART

1. Überprüfen Sie, ob der Sega Megadrive-Netzschalter sich in der Position AUS befindet.

2. Legen Sie die Sensible-Soccer-Kassette wie gewohnt in den S.N.E.S. ein.

3. Netzschalter auf EIN stellen.

4. Die Titelanzeige Sensible Soccer erscheint einen Moment später.

5. Drücken Sie Taste B auf dem Controller um ins Hauptmenü zu gelangen.

Démarrage

1. Assurez-vous que votre Sega Megadrive est éteint.

2. Insérez normalement la cartouche Sensible Soccer dans la fente.

3. Allumez votre ordinateur.

4. Les écrans de titre Sensible Soccer apparaissent quelques instants plus tard.

5. Appuyez sur le bouton B du pavé directionnel pour aller au menu principal.

INICIO

1. Asegúrese de que el interruptor de corriente del Sega Megadrive esté APAGADO.

2. Introduzca debidamente el cartucho de Sensible Soccer en el Megadrive.

3. Ponga el interruptor de corriente en la posición de ENCENDIDO.

4. La pantalla con el título de SENSIBLE SOCCER aparece tras unos instantes.

5. Pulse el botón B del panel de mandos para que aparezca en pantalla el menú principal.

Avvio

1. Assicurati che l'interrutore di Sega Megadrive sia SPENTO.

2. Inserite la cartuccia SENSIBLE SOCCER nel Sega Megadrive , come di consueto.

3. ACCENDERE l'interruttore.

4. Apparirà lo schermo titolo SENSIBLE SOCCER dopo alcuni secondi.

5. Premi il pulsante B del tastierino di controllo per andare al Menu principale.

STARTA SPELET

1. Slå AV strömbrytaren på din Sega Mega Drive.

2. Stoppa in spelkassetten SENSIBLE SOCCER i din Mega Drive och tryck tills den sitter på plats.

3. Slå PÅ strömbrytaren.

4. Startskärmen för SENSIBLE SOCCER visas.

5. Visa huvudmenyn genom att trycka på B på kontrollpanelen.

OPSTARTEN

1. De aan/uit schakelaar van de Sega Megadrive moet op UIT staan.

2. Zet de SENSIBLE SOCCER cassette op de normale wijze in de Megadrive.

3. Zet de aan/uit schakelaar AAN.

4. Na enkele seconden verschijnen de titelschermen van SENSIBLE SOCCER.

5. Druk op knop B op het bedieningspaneel om naar het hoofdmenu te gaan.

TOIMET ENNEN PELIN ALOITTAMISTA

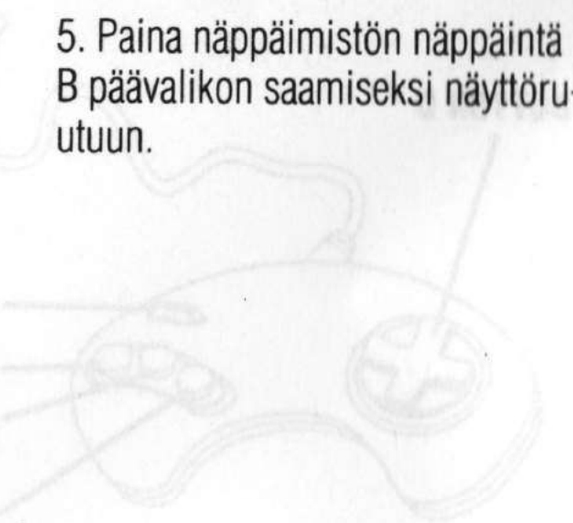
1. Varmista, että Sega Megadrive -virtalähdekatkaisin on asetettu asentoon OFF (POIS PÄÄLTÄ).

2. Aseta SENSIBLE SOCCER -kasetti Megadrive-asemaan normaaliin tapaan.

3. Työnnä virtalähdekatkaisin asentoon ON (PÄÄLLÄ).

4. Näyttöruutuun ilmestyy hetken kuluttua SENSIBLE SOCCER -otsikkonäyttöruudut.

5. Paina näppäimistön näppäintä B päävalikon saamiseksi näyttöruutuun.

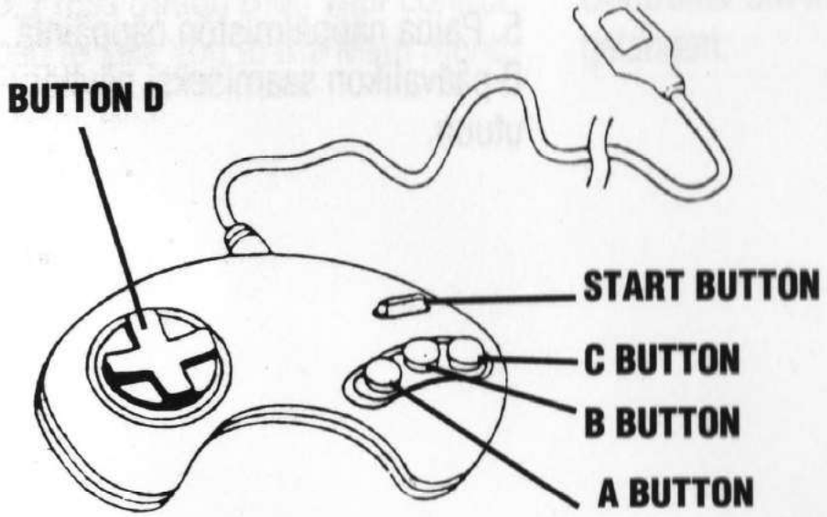


CONTROLS

Sensible Soccer has two different game environments, the menus and on the pitch. To use the menu system, move the directional controls on your control pad to highlight each option box. Press Button B to select the option currently highlighted. Controlling the players on the pitch is discussed in the 'Player Controls' section.

Spielsteuerung

Sensible Soccer hat zwei verschiedene Spielumgebungen, das Menü und das Spielfeld. Um das Menü zu benutzen, werden die Pfeile auf dem Richtungsblock bewegt,um so die einzelnen Optionsfelder zu markieren. Drücken Sie die Taste B auf dem Kontrollblock, um die markierte Option auszuwählen. Die Steuerung der Spiele auf dem Feld wird im Abschnitt "Spielsteuerung" erläutert.



Commandes

Sensible Soccer offre deux environnements de jeu différents : les *menus* et le *terrain*. Dans les menus, utilisez le pavé-D pour mettre en surbrillance les options. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner l'option en surbrillance. Reportez-vous à la partie "Commandes des joueurs" pour savoir comment diriger les membres de votre équipe.

MANDOS

Con Sensible Soccer, se utilizan los mandos de dos formas distintas: una para utilizar los *menús* y otra para controlar el *partido* en el terreno de juego. El modo de empleo del sistema de menú consiste en mover los mandos del panel en la dirección oportuna hasta resaltar la opción en cuestión y pulsar el botón B a continuación para seleccionar dicha opción. El control de los jugadores en el campo se trata en la sección titulada "Control de los jugadores".

CONTROLLI

Sensible Soccer ha due diversi ambienti di gioco: menu e campo da gioco. Per usare il sistema menu, portate i comandi direzionali del tastierino di controllo per evidenziare la casella opzione. Premete il pulsante B per selezionare l'opzione attualmente selezionata. Il controllo dei giocatori sul campo è trattato nella sezione "Controlli giocatori".

KONTROLLER

Det finns två olika lägen i Sensible Soccer — menyläge och spelläge. Menysystemet fungerar på så sätt att du markerar de olika alternativrutorna med hjälp av riktningstangenten på kontrollpanelen. Du väljer det markerade alternativet genom att trycka på B. I avsnittet Spelarkontroller kan du läsa om hur du kontrollerar spelarna ute på planen.

BEDIENING

Sensible Soccer heeft twee verschillende spelomgevingen: de menu's en de bediening van de spelers op het veld. Het menusysteem wordt gebruikt met behulp van de richtingsknoppen op het bedieningspaneel, waarmee de optiehokjes kunnen worden geselecteerd. Druk op knop B om de geselecteerde optie te bevestigen. In het paragraafje "Bediening van de spelers" wordt uitgelegd hoe de spelers op het veld worden bediend.

OHJAIMET

Sensible Soccer -pelissä on kaksi peliympäristöä, valikot ja jalkapallokenttä. Valikon käyttämiseksi siirrä näppäimistön eri suuntiin vievät säädöt korostamaan kutakin valintaruutua. Paina näppäintä B valitaksesi korostettuna näkyvän toiminnon. Pelaajien kontrollointi jalkapallokentällä esitellään jaksosssa 'Pelaajien. ohjaus'.

Introduction

Sensible Soccer is a soccer game, in fact here in England it is what we call a football game or dare I say a football simulation. Around the football action we have included a fair variety of different football competitions, Cups, Leagues and Championships, both real and imaginary. All of these features should add to your enjoyment of what we consider to be the most realistic and playable football simulation to date.

EINLEITUNG

Sensible Soccer ist ein Fußballspiel oder vielleicht besser eine Fußballsimulation. Um das ganze Fußballgeschehen herum haben wir eine Vielzahl realer und erfundener Fußballwettbewerbe wie Pokal-, Liga- und Meisterschaftsspiele, mit echten oder erfundenenVorbildern gruppiert. Diese verschiedenen Spielmöglichkeiten sollen gute Unterhaltung bieten, denn wir meinen, daß Sensible Soccer die momentan realistischste und spielbarste Fußballsimulation überhaupt ist.

Introduction

Sensible Soccer est un jeu de football, ou plutôt une *simulation de football*. Autour de l'action, nous avons ajouté une grande quantité de compétitions de football, des coupes, des championnats réels ou imaginaires. Toutes ces caractéristiques doivent contribuer à vous procurer le plus grand plaisir dans ce que nous considérons comme la simulation de football qui a le niveau le plus élevé de réalisme et de jouabilité actuellement sur le marché.

Introducción

Sensible Soccer es un juego de simulación de fútbol. La parte principal del programa la constituye la práctica del fútbol en sí, para lo cual cuenta con distintas modalidades de competición: copas, ligas y campeonatos, tanto reales como imaginarios. Esperamos que todas estas funciones resulten de su agrado y contribuyan al disfrute del que consideramos el juego de simulación de fútbol a la venta más realista y fácil de utilizar.

INTRODUZIONE

Sensible Soccer è un gioco di calcio o meglio una simulazione di calcio. Questo gioco è basato principalmente sull'azione del calcio vera e propria di cui spiegherò brevemente le regole più in avanti. Nel gioco abbiamo introdotto una serie di diverse partite di calcio, partite di Coppa, di Leghe, di Campionati reali e immaginari. Tutte queste caratteristiche completano il vostro divertimento grazie alla simulazione calcistica più realistica e applicabile.

Introduktion

Sensible Soccer är ett fotbollsspel. Dessutom har vi inkluderat en hel del olika tävlingssätt — cuper, serier och mästerskap — både verkliga och påhittade. Allt detta medverkar till att du kommer att få avnjuta vad i vår mening är det hittills mest realistiska och spelbara fotbollsspelet på marknaden.

Inleiding

Sensible Soccer is een spel, of liever gezegd een simulatiespel, dat in Engeland en Nederland 'voetbal' genoemd wordt. We hebben om de voetbalactie heen allerlei verschillende echte en verzonnen competities opgebouwd, zoals de Cup, League (divisies) en kampioenschappen. Al deze onderdelen van het spel dragen bij aan het speelplezier van Sensible Soccer: de meest realistische en speelbare voetbalsimulatie tot nu toe.

Johdanto

Sensible Soccer -peli on jalkapallopeli tai, pikemminkin ehkä, jalkapallopelisimulaatio. Jalkapallon pelaamisen yhteyteen olemme liittäneet erilaisia jalkapallo-otteluja: cup-, liiga- ja mestaruusotteluja, jotka ovat sekä todellisia että kuviteltuja. Kaikki nämä toiminnot tulevat lisäämään nautintoasi osallistuessasi meidän mielestämme tämän päivän kaikkein todellisimman tuntuiseen ja toimivaan jalkapallopelisimulaatioon.

PLAYER Controls

During the game you may only control one member of your team at any one time. The man currently under your control is the one with the white number above his head. Control will be changed to another man if the man currently under your control is too far away from the ball or if he has lost his footing for any reason.

Off the Ball Controls

These controls apply when the man under your control is not in possession of the ball.

SPIELSTEUERUNG

Während des Spiels kann zu einer bestimmten Zeit jeweils nur ein Spieler Ihrer Mannschaft gesteuert werden. Dieser Spieler ist an der weißen Nummer über dem Kopf zu erkennen. Ist der gesteuerte Spieler zu weit vom Ball entfernt oder hat er aus irgendeinem Grund den Stand verloren, geht die Steuerung zu einem anderen Spieler über.

Steuerung ohne Ball

Diese Steuerarten sind nur möglich, wenn der gesteuerte Spieler nicht in Ballbesitz ist.

Commandes des joueurs

Au cours du jeu, vous ne pouvez contrôler qu'un joueur de votre équipe à la fois. Il s'agit du joueur qui a un numéro blanc au-dessus de sa tête, mais s'il se trouve trop loin du ballon ou s'il perd l'équilibre pour une raison quelconque, le contrôle passera à un autre joueur.

Commandes sans le ballon

Ces commandes s'appliquent lorsque l'homme que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon.

Control de los JUGADORES

Durante el partido, sólo puede controlar a un jugador de su equipo a la vez. El jugador bajo su control viene señalado por llevar el número en blanco sobre la cabeza. El control pasa a otro jugador si aquel que estaba controlando se aleja demasiado del balón o cae al suelo.

Control de jugadores sin posesión del balón

Siga las instrucciones dadas a continuación exlusivamente cuando quiera controlar a un jugador que no esté en posesión del balón.

CONTROLLI GIOCO

Durante il gioco potete avere il controllo soltanto su un giocatore alla volta. Il giocatore attualmente controllato è quello con un numero bianco sulla testa; il controllo passerà su un altro giocatore se colui che viene attualmente controllato si torva troppo lontano dalla palla o se ha perso la palla per qualsiasi ragione.

Controllo giocatore senza palla

Questi controlli funzionano quando il giocatore controllato non è in possesso della palla.

Spelarkontroller

Under spelets gång kan du bara kontrollera en spelare ur ditt eget lag åt gången. Den spelare du för tillfället har kontrollen över visas med sitt nummer i vitt ovanför huvudet. Kontrollen övergår till en annan spelare om den aktuella spelaren är för långt bort från bollen eller om han av någon anledning har förlorat fotfästet.

Kontroller när du inte är spelförare

Dessa kontroller gäller när den spelare du kontrollerar inte har bollen.

Bediening van de spelers

Tijdens het spel kan je slechts één teamlid tegelijkertijd bedienen. De speler die je op dit moment bestuurt is de speler met het witte cijfer boven zijn hoofd. De besturing wordt op een andere speler overgedragen als de speler te ver van de bal afkomt, of als hij om wat voor reden dan ook is gevallen.

Bediening zonder balbezit

Deze bediening wordt gebruikt als je een speler bestuurt die op dat moment geen balbezit heeft.

PELAAJAA koskevat ohjaimet

Pelin aikana sinun on mahdollista ohjata vain yhtä jalkapallotiimin jäsentä kerrallaan. Ohjaamasi pelaajan tunnistat hänen päänsä yläpuolella näkyvästä valkoisesta numerosta. Ohjaus siirtyy johonkun muuhun pelaajaan, jos ohjauksesi alla oleva pelaaja on liian kaukana pallosta tai jos hän jostakin syystä menettää tasapainonsa.

Palloa hallussaan pitämättömän pelaajan ohjainnäppäimet

Nämä näppäimet ovat voimassa, kun ohjaamasi pelaaja ei vie palloa.

Running

To direct your man simply press your controller in the direction in which you want him to run. A running man can intercept the ball from an opponent in possession.

Laufen

Um dem Spieler die Richtung zu geben, brauchen Sie Ihn nur mit dem Controller in die gewünschte Laufrichtung zu bewegen. Ein laufender Spieler kann den Ball einem in Ballbesitz befindlichen Gegner abnehmen.

Courir

Pour diriger votre joueur, appuyez sur la flèche du pavé-D correspondant à la direction où il doit courir. Un joueur qui court peut intercepter le ballon d'un joueur adverse.

Carreras

Para dirigir al jugador, basta con presionar el mando en la dirección en la que desea que corra. Esta táctica sirve para que el jugador robe el balón al equipo contrario.

Corsa
Per guidare il vostro giocatore, basta spingere controller verso la direzione in cui volete farlo correre. Un giocatore che corre può intercettare la palla ad un avversario.

Springa
Spelaren springer åt det håll du trycker kontrollpanelens riktningstangent. En springande spelare kan stjäla bollen från en motståndare.

Hardlopen
Je stuurt de speler door de richtingspijl op het bedieningspaneel in de gewenste richting in te drukken. Een hardlopende speler kan de bal onderscheppen van een tegenstander in balbezit.

Juokseminen
Pelaajaa ohjataan painamalla ohjainta siihen suuntaan, mihin haluat hänen juoksevan. Juokseva pelaaja voi siepata pallon vastapelaajalta.

Sliding Tackles

When running off the ball it is possible to slide into the ball or an opponent by pressing Button B. This will make your player slide in the direction which he is facing. Whilst a man is sliding it is possible to get him to deflect the ball in a direction different to the one in which he is sliding when he makes contact with it. To do this the controller must be redirected whilst a man is in mid-slide before he has made contact with the ball. This is a skill which has to be mastered.

Gleittacklings

Beim Laufen ohne Ball kann ein Tackling in Richtung Ball bzw. Gegner ausgeführt werden, indem die Taste B gedrückt wird. Daraufhin gleitet der Spieler in Laufrichtung. Während des Tacklings kann der Spieler den Ball im Kontaktmoment zusätzlich in eine andere als seine Bewegungsrichtung ablenken. Dazu müssen Sie den Controller schon während des Tacklings und VOR dem Ballkontakt in die entsprechende Richtung bewegen. Das erfordert einige Übung.

Prises du ballon

Lorsque vous vous éloignez du ballon en courant, vous pouvez heurter celui-ci ou un adversaire en appuyant sur le bouton B. Votre joueur glisse alors dans la direction vers laquelle il est tourné. Il est possible de lui faire dévier le ballon dans une direction différente de celle qu'il prend lorsqu'il entre en contact avec le ballon. Il convient pour cela de changer la direction du pavé-D lorsque le joueur est à mi-course, donc *avant* qu'il entre en contact avec le ballon. C'est une manœuvre qui demande une grande maîtrise.

Intercepciones

Pulse el botón B mientras su jugador está corriendo de modo que intercepte el balón o un adversario. El jugador se desplaza en la dirección en que está situado. Al entrar en contacto con el balón en el transcurso de una intercepción, es posible hacer que el jugador lo desvíe en una dirección distinta. Para ello, mueva el mando en la dirección en que desea desviar el balón justo antes de que el jugador toque el esférico. Es una táctica para la que hace falta práctica.

Tackle intercettati

Quando vi dirigete verso la palla, premendo il pulsante B, si intercetta palla o o si marca l'avversario; in questo modo il vostro giocatore intercetterà nella direzione che gli sta di fronte. Mentre un giocatore sta intercettando, la palla può venire deviata verso una direzione diversa da quella di intecettazione, quando il giocatore sta per entrare in possesso della palla. Per far questo bisogna cambiare la posizione del controller mentre il giocatore si trova a metà della fase di intercettazione PRIMA che egli entri in contatto con la palla. Questa è una tecnica che va imparata.

Glidtackla

När du springer utan att ha bollen kan du glidtackla bollen eller en motståndare genom att trycka på knapp B. Din spelare glider då åt det håll han är vänd mot. Under glidtacklingen är det möjligt att sparka iväg bollen åt ett annat håll än det håll spelaren glider. För att det ska fungera måste du mitt i tacklingen, innan spelaren får kontakt med bollen, trycka en annan riktning på riktningstangenten. Det är inte det lättaste, så det handgreppet kan vara bra att träna på.

Sliding

Als je hardloopt zonder balbezit kun je door knop B in te drukken naar de bal of een tegenstander glijden. Als je knop B indrukt maakt je speler een sliding in de richting waarin hij liep. Tijdens een sliding kan de speler zodanig bestuurd worden dat hij de bal in een andere richting trapt dan waarin hij glijdt. Dit doe je door tijdens de sliding een andere richting in te drukken op het bedieningspaneel, maar vóórdat je speler de bal raakt. Deze truc moet je wel eerst leren!

Liukutaklaus

Palloa siepattaessa on mahdollista liukutaklata pallo tai vastapelaaja painamalla näppäintä B. Tämä saa pelaajasi liukumaan hänen edessään olevaan suuntaan. Kun pelaaja on liukumassa, hän voi käännyttää pallon kontaktin tehtyään pois siitä suunnasta, johon se oli kulkemassa hänen liukuessaan. Tämä saadaan aikaan muuttamalla ohjaimen suuntaa pelaajan ollessa keskellä liukumista ja ennen kontaktin saamista palloon. Tämän taidon hallitseminen vaatii paljon harjoittelemista.

Headers

When the ball is in the air and you press Button B, instead of sliding into the ball, the man under your control will attempt to head the ball. Such headers can also be deflected in a similar way to sliding tackles but redirecting must take place before contact with the ball has been made.

On the Ball Controls

These controls apply only when your man is in direct possession of the ball. The control methods described below can be adjusted to suit your own preferences by changing the difficulty level in the 'Options' menu.

Kopfball

Wenn der Ball in der Luft ist und Sie wie beim Tackling die Taste B drücken, versucht der gesteuerte Spieler, einen Kopfball auszuführen. Kopfbälle können in gleicher Weise wie Tacklings in andere Richtungen gelenkt werden. Dabei muß die Bewegung mit dem Controller vor dem Ballkontakt erfolgen.

Steuerung bei Ballbesitz

Diese Steuerfunktionen sind nur möglich, wenn sich Ihr Spieler in direktem Ballbesitz befindet. Die weiter unten aufgeführten Steuerungsmethoden können durch Änderung des Schwierigkeitsgrades im Menü "Optionen" individuell eingestellt werden.

Coups de tête

Lorsque le ballon est en l'air et que vous appuyez sur le bouton B au lieu d'entrer en contact avec le ballon, le joueur sous votre contrôle essaie de faire une tête. Il est possible de faire dévier les coups de tête comme pour les prises du ballon, mais le changement de direction doit avoir lieu avant d'entrer en contact avec le ballon.

Commandes avec le ballon

Ces commandes ne s'appliquent que lorsque votre joueur est directement en possession du ballon. Vous pouvez changer les commandes décrites ci-dessous pour les adapter à vos préférences en modifiant le niveau de difficulté dans le menu Options.

Tiros de cabeza

Si pulsa el botón B mientras el balón se encuentra en el aire, el jugador bajo su control intentará un tiro de cabeza en lugar de una intercepción. Es factible desviar el balón al igual que en el caso anterior, para lo cual tiene que mover el mando antes de que el jugador toque el balón.

Control de jugadores en posesión del balón

Siga las instrucciones dadas a continuación para controlar a un jugador que esté en posesión del balón. Los métodos de control descritos pueden adaptarse según sus preferencias personales con sólo cambiar el nivel de dificultad en el menú "Options".

Colpi di testa
Quando la palla si trova in aria e premete il pulsante B invece di intercettare la palla il giocatore che controllate cercherà di colpirla di testa. Tali colpi di testa possono venire deviati in un modo simile a quello dei tackle intercettati, ma il cambiamento della direzione deve avvenire PRIMA di entrare in contatto con la palla.

Controlli palla
Questi controlli funzionano quando il vostro giocatore si trova in diretto possesso della palla. I metodi di controllo descritti a seguito possono venire regolati in base alle vostre preferenze. A tal fine basta cambiare il grado di "difficoltà" nel menu Opzioni.

Nicka
Trycker du på knapp B när bollen befinner sig i luften kommer spelaren du kontrollerar att försöka nicka bollen istället för att glidtackla. En nickning kan även den riktas åt ett annat håll på samma sätt som en glidtackling, och även i detta fall måste du trycka på riktningstangenten innan du fått kontakt med bollen.

Kontroller när du är spelförare
Dessa kontroller gäller bara när den spelare du kontrollerar har bollen. Metoderna som beskrivs här nedan kan anpassas efter dina egna önskemål genom att du ändrar svårighetsgraden i menyn [Options/Alternativ].

Kopballen
Als de bal in de lucht is en je drukt op knop B dan maakt de speler geen sliding, maar gaat hij proberen de bal te koppen. Ook hier kan je hem in een andere richting laten koppen, maar dat moet wel gebeuren vóórdat hij de bal raakt.

Bediening met balbezit
Deze besturing wordt alleen gebruikt als jouw speler balbezit heeft. De besturingsmethodes die hieronder worden beschreven, kunnen worden aangepast naar wens door de moeilijkheidsgraad in te stellen in het 'Options' menu.

Pukkaukset
Kun pallo on ilmassa ja painat näppäintä B ohjaamasi pelaaja ei taklaakaan palloa, vaan yrittää pukata palloa. Nämä pukkaukset voidaan myös uudelleensuunnata samalla tavalla kuin liukumistaklaukset, mutta uudelleensuuntaamisen on tapahduttava ennen pallon koskettamista.

Pallo hallussa -ohjaimet
Näitä ohjaimia käytetään, kun pelaajalla on pallo hallussaan. Alla kuvattuja ohjaustapoja voidaan säätää tarpeidesi mukaan muuttamalla Options(Toiminnot)-valikon vaikeusastetasoa.

Dribbling

When on the ball simply press your controller in the direction in which you want the player to dribble with the ball. You will find that as the player gathers speed it is harder for him to change direction and retain control of the ball. This is another skill which has to be mastered.

(The way dribbling works in a match can be altered by changing the Difficulty setting from the Options menu.).

Dribbling

Während der Ball geführt wird, bewegen Sie Ihn einfach mit dem Controller in die gewünschte Dribbelrichtung. Dabei werden Sie feststellen, daß es mit wachsender Geschwindigkeit dem Spieler immer schwerer fällt, bei Richtungswechsel den Ball unter Kontrolle zu halten. Auch hier macht wieder Übung den Meister.

(Dribbling kann durch Ändern des Schwierigkeitsgrades im Menü "Optionen " variiert werden).

Dribbler

Si vous êtes sur le ballon, appuyez sur la direction du pavé-D dans laquelle le joueur doit dribbler. A mesure que le joueur gagne en vitesse, vous constatez qu'il lui est plus difficile de changer de direction et de garder le contrôle du ballon. C'est une autre manœuvre qui exige de la maîtrise.

(Vous pouvez changer les modalités du dribble d'un match en modifiant la difficulté dans le menu Options.)

Regateos

Una vez en posesión del balón, simplemente presione el mando en la dirección en la que desea que se dirija regateando el jugador. A medida que éste gana velocidad, resulta más difícil cambiar de dirección sin perder el balón, por lo que conviene practicar mucho esta jugada.

(Puede modificar el funcionamiento del regateo durante un partido cambiando el nivel de dificultad desde el menú "Options").

Passaggio

Quando vi trovate in possesso della palla, premendo velocemente il pulsante B mentre si comanda il controller, la palla scorrerà sul campo nella direzione di fronte a voi oppure se uno dei vostri compagni di squadra si trova all'incirca nella direzione che vi sta di fronte o ad una distanza tale da permettere un passaggio, allora la palla verrà passata al vostro compagno di squadra.

Passa

Om du, när din spelare har bollen, trycker på knapp C samtidigt som du riktar in riktningstangenten, skickas bollen iväg åt det håll spelaren är vänd. Står en av dina medspelare i ungefär samma riktning och inom passningshåll kommer bollen att spelas fram till din medspelares fötter.

Pass

Als je balbezit hebt en op Knop C drukt terwijl je het bedieningspaneel gebruikt, wordt de bal doorgespeeld in de richting waarin de speler kijkt. Als één van je teamgenoten op passafstand staat, min of meer in de richting waarin je kijkt, wordt de bal rechtstreeks naar hem toegespeeld.

Syöttö

Jos palloa kuljetettaessa painetaan näppäintä C ohjaimen suuntauksen aikana, pallo kuljetetaan edessä olevaan suuntaan tai jos yksi joukkueesi pelaajista seisoo syöttöetäisyydellä suurin piirtein siinä suunnassa, jota kohti olet menossa, pallo kuljetetaan suoraan joukkueesi pelaajan jalkoihin.

Kick

To kick the ball in the normal way the controller should be directed in the desired direction and Button B should be firmly pressed. Note that if you quickly tap Button B, it will perform a pass.

Lift and Bend

When the ball has been kicked as opposed to being passed it is possible to apply varying degrees of lift and bend to it. To do this the controller must be redirected within a very short time after Button B is initially pressed. It is not necessary to release Button B before redirecting.

Kicken

Um den Ball normal zu kicken, muß der Controller in die gewünschte Richtung bewegt und dabei die Taste B fest gedrückt werden. Wenn eine der Tasten schnell gedrückt wird, wird ein Paß ausgeführt.

Heber und Effetbälle

Wird der Ball nicht gepaßt sondern gekickt, kann er verschieden stark angehoben und mit verschieden starkem Effet gespielt werden. Dazu muß der Controller nach dem Drücken der Taste B in kürzester Zeit entsprechend bewegt werden. Dabei ist es nicht notwendig, vorher die Taste loszulassen.

Coup de pied

Pour botter le ballon de façon normale, il suffit d'appuyer sur le pavé-D dans la direction souhaitée et d'appuyer fermement sur le bouton B. Si vous appuyez brièvement sur le bouton B, vous effectuez une passe.

Courbe ascendante

Une fois que le ballon a été *botté*, par opposition à la passe, il est possible de lui appliquer une courbe ascendante de divers degrés. Il convient pour cela de changer très rapidement la direction avec le pavé-D après avoir appuyé sur le bouton B. Il n'est pas nécessaire de relâcher le bouton avant de changer de direction.

Chutes

Para chutar el balón, presione el mando en la dirección que desea que tome al mismo tiempo que mantiene pulsado el botón B. Si oprime y suelta inmediatamente el botón B, en lugar de mantenerlo pulsado, se produce un pase en vez de un chute.

Elevación y efecto

Con los chutes, a diferencia de con los pases, puede elegir la elevación y efecto que desea impartir. Para ello, tiene que mover el mando en la dirección que desea instantes después de haber pulsado el botón B, sin necesidad de soltar éste.

Calcio della palla
Per effettuare un normale calcio della palla, posizionate il controller nella direzione desiderata e, premendo rapidamente il pulsante B, verrà eseguito un passaggio.

Sollevamento e deviazione
Quando la palla è stata tirata e non passata, è possibile sollevarla e farla deviare in vari modi. Per far questo, cambiate velocemente la posizione del controller dopo che il pulsante B è stato inizialmente premuto. Non è necessario rilasciare il pulsante prima di cambiare posizione.

Sparka
Vill du istället sparka iväg bollen på vanligt sätt ska du rikta in riktningstangenten åt det håll du vill sparka och sedan trycka ner knapp B ordentligt. Observera att om du bara klickar till på knapp B kommer du att passa bollen istället för att skjuta.

Höjd och skruv
När du har sparkat iväg bollen istället för att passa den kan du bestämma höjd och skruv på skottet genom att trycka på riktningstangenten strax efter det att du tryckt på knapp B. Du behöver inte släppa upp knappen innan du använder riktningstangenten.

Schoppen
Druk de gewenste richting in op het bedieningspaneel en druk hard op knop B. Als je knop B snel indrukt en loslaat wordt er een pass gespeeld.

Hoogte van de bal en effect
Zodra de bal is geschopt (niet bij een pass) kan je de hoogte en het effect op de bal beïnvloeden. Druk snel op een richting op het bedieningspaneel nadat je op knop B hebt gedrukt. Je hoeft knop B niet los te laten voor je dit doet.

Potku
Pallon potkaisemiseksi normaalin tapaan paina tuntuvasti näppäintä B ohjaimen osoittaessa haluttuun suuntaan. Pane merkille, että jos painat pikaisesti ja kevyesti näppäintä B, saadaan aikaan syöttö.

Nosta ja käännä
Kun pallo on potkaistu - ei syötetty - sitä on mahdollista nostaa ja kääntää eri astemäärä. Tämä tapahtuu uudelleensuuntaamalla ohjain hyvin lyhyen ajan sisällä siitä, kun on painettu näppäintä B. Näppäintä B ei ole välttämätöntä vapauttaa ennen uudelleensuuntausta.

Redirection Table for Lift and Bend

Assuming the player is running and kicking up the pitch, lift and bend when applied to a shot will work in the following manner:

The quicker the bend is applied to a shot the more exaggerated the bend will be.

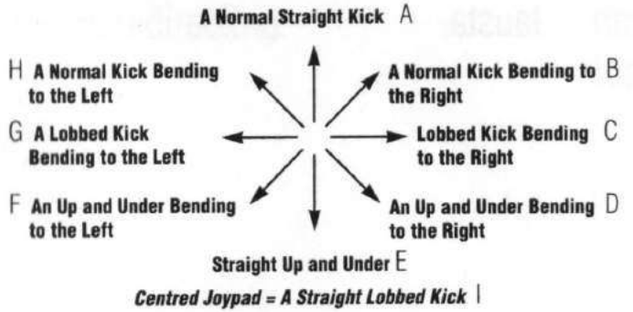


Tabelle für Heber und Effetbälle

Wenn ein Spieler in Richtung des gegnerischen Tors läuft, kann sein Schuß folgendermaßen gesteuert werden:

Je schneller der Effet gesteuert wird, desto stärker wird der Ball angeschnitten.

A/E Normaler Geradeausschuß
B Normaler Schuß mit Rechtseffet
C Heber mit Rechtseffet
D Hohe Selbstvorlage mit Rechtseffet
F Hohe Selbstvorlage geradeaus
G Hohe Selbstvorlage mit Linkseffet
H Heber mit Linkseffet
I Normaler Schuß mit Linkseffet

Tableau de changement de direction pour une courbe ascendante

En supposant que le joueur remonte le terrain en courant et botte le ballon, la courbe ascendante appliquée à un tir fonctionnera de la façon suivante :
Plus une courbe est appliquée rapidement à un tir, plus elle sera accentuée.

A Tir droit normal
B Tir normal vers la droite
C Lob vers la droite
D Chandelle vers la droite
E Tir droit normal
F Chandelle vers la gauche
G Lob vers la gauche
H Tir normal vers la gauche
I Centre de la manette multidirectionelle = Lob droit.

Tabla de desviación correspondiente al nivel de elevación y efecto

Suponiendo que el jugador está chutando el balón mientras corre, cuanto más rápidamente se imparta el efecto, más exagerado será.

A/E Chute normal en línea recta
B Chute normal con desviación a la derecha
C Chute bombeado con desviación a la derecha
D Chute alto con desviación a la derecha
F Chute alto con desviación a la izquierda
G Chute bombeado con desviación a la izquierda
H Chute normal con desviación a la izquierda
I Mando centrado = chute bombeado normal

Tabella di posizione per il sollevamento e la deviazione

Presumendo che il giocatore stia correndo in campo, il sollevamento e la deviazione di un calcio avverranno nel modo seguente: Più veloce sarà la deviazione di un calcio, più pronunciata sarà la deviazione.

A/E Calcio diritto normale
B Inclinazione a destra ascendente e discendente
C Calcio alto inclinato a destra
D Calcio normale inclinato a destra
F Inclinazione a sinistra ascendente e discendente
G Calcio alto inclinato a sinistra
H Calcio normale inclinato a sinistra
I Joypad al centro = calcio alto diritto

Riktningsdiagram för höjd och skruv

Förutsatt att spelaren springer och sparkar i riktning mot motståndarnas planhalva kommer höjd och skruv att fungera på följande sätt: Ju snabbare du bestämmer bollens skruv desto mer vridet blir skottet.

A/E Normal rak spark
B Normal spark som böjer av åt vänster
C Lobb som böjer av åt vänster
D Skruvad spark som böjer av åt vänster
F Normal spark som böjer av åt höger
G Lobb som böjer av åt höger
H Skruvad spark som böjer av åt höger
I Centrerad riktningstangent = Rak lobb

Richtingspijlentabel voor hoogte en effect

Als we er vanuit gaan dat de speler hardloopt en de bal naar voren schopt, werken de richtingspijlen als volgt op de hoogte en het effect van de bal:
hoe sneller je het toepast, hoe sterker het effect zal zijn.

A/E normale rechte schop
B normale schop met effect naar links
C hoge boogbal met effect naar links
D up-en-under met effect naar links
F normale schop met effect naar rechts
G hoge boogbal met effect naar rechts
H up-en-under met effect naar rechts
I midden van joypad = hoge boogbal rechtuit

Uudelleensuuntaustaulukko nostoa ja kääntämistä varten

Olettaen, että pelaaja on juoksemassa ja potkaisemassa kentällä ylöspäin, pallon nosto ja kääntö tapahtuu seuraavalla tavalla: Mitä nopeammin kääntö tapahtuu, sitä laajempi se on.

A/E. Normaali suorapotku
B. Normaali potku kääntyen oikealle
C. Ilmaheittopotku kääntyen oikealle
D Ylös ja alas kääntyen oikealle
F Ylös ja alas kääntyen vasemmalle
G. Ilmaheittopotku kääntyen vasemmalle
H Normaali potku kääntyen vasemmalle
I Keskipaikannusnäppäimistö = suora ilmaheittopotku

Shoot

You can use either the pass or the kick buttons to shoot at goal. Depending on the current Difficulty level, you can also use the SHOOT button to shoot at goal with the ball. See Options for more details. The SHOOT button works in a number of ways:

Whilst attacking: the player will shoot towards the goal. If the ball is in the air the player will head towards the goal. If the player is near the ball, he will slide in and knock it towards the goal.

Schießen

Es kann sowohl die Taste für Paß als auch die Taste für Kick eingesetzt werden. Abhängig vom Schwiergkeitsgrad kann auch die SCHIESSEN-Taste verwendet werden, um ein Tor zu erzielen. Näheres siehe unter Optionen. Die Taste SCHIESSEN hat mehrere Funktionen:

Beim **Angriff** schießt der Spieler auf das Tor. Während der Ball in der Luft ist, gleitet der Spieler zum Tor hin. Wenn der Spieler in der Nähe des Balls ist, gleitet er näher und schießt ihn zum Tor.

Tir

Utilisez les boutons de passe ou de coup de pied pour tirer un but. En fonction du niveau de difficulté sélectionné, vous pouvez aussi utiliser le bouton Tir. Reportez-vous à Options pour plus de détails. Ce bouton fonctionne de plusieurs façons :

En attaque : le joueur tire en direction des buts. Si le ballon est en l'air, le joueur fait une tête en direction des buts. Si le joueur se trouve près du ballon, il glisse pour le frapper.

Tiros a portería

Puede servirse tanto de un pase como de un chute para tirar a puerta. Dependiendo del nivel de dificultad elegido, puede usar el botón SHOOT para tirar a puerta. Consulte la sección Options para más información. El botón SHOOT funciona de distintos modos:

En el ataque: el jugador tira a puerta mediante un tiro de cabeza si el balón está en el aire y lo intercepta y lanza hacia la portería si se encuentra cerca de éste.

Tiro

Per tirare la palla, potete usare sia il pulsante Passaggio sia il pulsante TIRO della palla. A seconda del grado di difficoltà, si può usare il pulsante TIRO per tirare la palla. Per maggiori dettagli, vedete le opzioni.

In fase di attacco: il giocatore tira verso la porta. Se la palla si trova in aria, il giocatore lancierà con un colpo di testa la palla verso la porta. Se il giocatore è vicino alla palla, la intercetta lanciandola verso la porta.

Skjuta

Du kan använda knapparna för både passning och skott för ett skott på mål. Beroende på aktuell svårighetsgrad kan du även använda knappen [SHOOT/SKOTT] för att få iväg ett skott på mål. Mer information får du om du läser avsnittet [Options/Alternativ]. Knappen [SHOOT/SKOTT] fungerar på flera olika sätt:

Vid anfall: Spelaren skjuter mot mål. Befinner sig bollen i luften kommer spelaren istället att försöka nicka in bollen i mål. Är spelaren i närheten av bollen kommer han att glida ner och putta in den.

Schieten

Je kunt op het doel schieten met een 'pass' of een 'schop'. Afhankelijk van het huidige moeilijkheidsniveau kun je ook de SHOOT knop gebruiken om op het doel te schieten. De SHOOT knop werkt op een aantal manieren:

Tijdens de aanval: de speler schiet op het doel. Als de bal zich in de lucht bevindt doet de speler een kopbal in de richting van het doel. Als de speler zich dichtbij de bal bevindt maakt hij een sliding en schopt de bal in de richting van het doel.

Maalipotku

Voit käyttää joko syöttö- ja potkunäppäimiä maalipotkun laukaisemiseksi. Riippuen voimassa olevasta vaikeustasosta voit myös käyttää MAALIPOTKU-näppäintä maalipotkua varten. Katso lisätietoja jaksosta Toiminnot. MAALIPOTKU-näppäin toimii monin eri tavoin:

Hyökättäessä: pelaaja ampuu kohti maalia. Jos pallo on ilmassa, pelaaja lähtee kohti maalia. Jos pelaaja on pallon lähellä, hän liukuu ja kopauttaa sen maalia kohti.

Whilst defending: the player will do a lofty boot up the pitch to clear the ball. If the ball is in the air, the player will head the ball to safety. If the player is near the ball, he will slide in and knock it to safety.

Set Pieces

All set piece kicks and throws work as a normal kick or pass except that illegal or illogical angles cannot be chosen by the kicker or thrower.

In der Verteidigung läuft der Spieler dem Ball entgegen, um ihn abzufangen. Wenn der Ball in der Luft ist, macht der Spieler einen Kopfball. Wenn der Spieler in der Nähe des Balls ist, gleitet er dazwischen und fängt ihn ab.

Freistoß

Alle Freistöße und Einwürfe werden wie normale Schüsse oder Pässe gesteuert. Jedoch ist es nicht möglich, nicht erlaubte oder unlogische Winkel für den Stoß bzw. Einwurf zu wählen.

En défense : le joueur contre le tir. Si le ballon est en l'air, il effectue une tête pour l'éloigner. Si le joueur est près du ballon, il glisse pour le frapper et l'éloigner.

Combinaisons

Toutes les combinaisons de coups de pied et lancers fonctionnent comme les coups de pied ou passes ordinaires, si ce n'est que les angles illégaux ou illogiques ne peuvent pas être choisis par le joueur qui botte ou lance le ballon.

En la defensa: el jugador intentará por todos los medios llegar al balón y despejarlo fuera del área. Si éste se encuentra en el aire, el jugador lo despejará de un cabezazo, de lo contrario, lo hará por medio de un chute.

Tiros fijos

Los chutes y tiros fijos funcionan como cualquier chute o pase normal, con la diferencia de que no pueden elegirse ángulos ilógicos ni ilegales.

In fase di difesa: il giocatore intercetta la palla in tutti i modi possibili per inviarla fuori dell'area. Quando la palla si trova in aria, il giocatore la intercetta con un colpo di testa o con un calcio.

Schemi predefiniti
Tutti i tiri e lanci degli schemi predefiniti funzionano come un normale calcio o passaggio, tranne che per gli angoli vietati o illogici che non possono essere scelti dal calciatore.

Vid försvar: Spelaren sparkar iväg bollen mot motståndarnas planhalva. Befinner sig bollen i luften kommer spelaren att nicka bollen i säkerhet. Är spelaren i närheten av bollen kommer han att glida ner och putta den i säkerhet.

Frispark och inkast
Frisparkar och inkast fungerar på samma sätt som vanliga sparkar och passningar, förutom det att du inte kan välja vinklar som är emot reglerna eller omöjliga.

Tijdens de verdediging: de speler schopt de bal zo hard en zo ver mogelijk van het doel weg. Als de bal zich in de lucht bevindt doet de speler een kopbal uit de richting van het doel. Als de speler zich dichtbij de bal bevindt maakt hij een sliding en schopt hij de bal weg.

Vrije schop/inworp
Alle vrije schoppen en inworpen werken als een normale schop of pass, maar de speler kan geen illegale of onlogische hoek kiezen voor zijn schop of inworp.

Puolustettaessa: pelaaja potkaisee pitkäpallon pallon selvittämiseksi. Jos pallo on ilmassa, pelaaja pokkaa sen turvaan. Jos pelaaja on pallon lähellä, hän liukuu ja kopauttaa sen turvaan.

Hyväksytyt toimet
Kaikki hyväksytyt potkut ja heitot toimivat normaalin potkun ja syötön tapaan paitsi että pallon potkaisija tai heittäjä ei voi valita laittomia tai asiattomia kulmia.

Goalkeepers
Goalkeepers are always under computer control except when they have the ball in their hands or when they are about to take a goal kick, in which case all they can do is kick the ball out.

The Bench
The bench can be called on at any time during the game when the ball is out of play, or if a free kick has been awarded, or before the beginning of a half. To access the bench the controller should be pressed in any direction three times in quick succession.

Tormann
Die Torleute werden immer vom Programm gesteuert, außer wenn sie den Ball halten oder einen Schuß abwehren. Sie können dann nur den Ball aus dem Torraum schießen.

Die Auswechselbank
Die Auswechselbank kann jederzeit während des Spiels aufgerufen werden, wenn der Ball entweder aus dem Spiel ist, ein Freistoß gegeben wird oder vor Beginn einer Halbzeit. Um die Bank aufzurufen, wird der Controller in einer beliebigen Richtung dreimal rasch hintereinander kurz angetippt. Aber das geht, wie gesagt, NUR, wenn der Ball entweder aus dem Spiel ist, ein Freistoß gegeben wird oder vor Beginn einer Halbzeit.

Gardiens de buts
Le gardien de buts est toujours contrôlé par l'ordinateur, sauf lorsqu'il a le ballon entre les mains ou qu'il est sur le point de recevoir un dégagement. Dans ce cas, tout ce qu'il peut faire, c'est de renvoyer le ballon d'un coup de pied.

Banc de touche
Le banc de touche peut être appelé à tout moment du jeu lorsqu'il y a hors-jeu ou qu'un coup franc a été accordé ou au début d'une mi-temps. Pour accéder au banc de touche, appuyez trois fois rapidement sur l'une des directions du pavé-D. Vous ne pouvez procéder ainsi que lors d'un arrêt de jeu, avant un coup franc ou au début d'une mi-temps.

Porteros
Los porteros están en todo momento bajo control del ordenador excepto cuando el balón llega hasta sus manos o cuando están a punto de encajar un chute a portería, en cuyo caso lo único que pueden hacer es despejar el balón también de un chute.

El banquillo
Puede ir al banquillo en cualquier momento durante el transcurso del partido siempre que el balón esté fuera de juego, se haya pitado un saque de falta o antes del comienzo del partido o del segundo tiempo. Para ello, basta con pulsar rápidamente tres veces seguidas cualquiera de las flechas del panel de mandos.

Portieri
Questi sono sempre controllati dal computer, tranne quando hanno la palla in mano o quando stanno per parare un calcio di rinvio; i questo caso possono solo respingere la palla fuori.

La panchina
I giocatori della panchina possono essere richiamati in qualsiasi momento della partita: quando la palla è fuori gioco, quando viene assegnato un calcio di punizione o prima dell'inizio di uno dei due tempi. Per accedere alla panchina, premete il controller in una qualsiasi direzione per tre volte in rapida successione. Questo può essere applicato solo quando la palla si trova fuori gioco, prima di un calcio di punizione o all'inizio di uno dei due tempi della partita.

Målvakter
Målvakterna står alltid under datorns kontroll, utom när de har bollen i händerna eller när de är i färd med att sparka ut bollen — och allt de kan göra då är att sparka iväg bollen ut på planen.

Utbytarbänken
Utbytarbänken kan du gå till när som helst under spelets gång när spelet är avblåst, när domaren har dömt för en frispark eller innan en halvlek börjar. Du går till utbytarbänken genom att trycka riktningstangenten tre gånger i snabb följd åt valfritt håll.

Doelverdedigers
De doelverdedigers worden altijd door de computer bestuurd, behalve als ze de bal in hun handen hebben of op het punt staan een doelschop te doen. In dat geval kunnen ze de bal alleen het veld in schoppen.

De reservebank
Je kunt de reservebank tijdens de wedstrijd oproepen als de bal uit het spel is of als er een vrije schop is toegekend, of voor het begin van een speelhelft. Je krijgt toegang tot de reservebank door een richting op het bedieningspaneel drie keer snel achterelkaar in te drukken. Dit kan alleen als de bal uit het spel is of als er een vrije schop is toegekend, of voor het begin van een speelhelft.

Maalivahdit
Maalivahdit ovat aina tietokoneohjauksen alaisia paitsi kun heillä on pallo käsissään tai kun he ottavat pallon kiinni, jolloin ainoa mitä he voivat tehdä on potkaista pallo ulos.

Pelistä poisto
Pelistä poisto voidaan kutsua pelin aikana aina kun pallo on ulkona tai jos on annettu vapaapotku tai ennen puoliajan alkua. Pelistä poistaminen saadaan painamalla ohjainta mihin tahansa suuntaan nopeasti kolme kertaa peräkkäin. Tämä voidaan tehdä vain kun palloa ei olla pelaamassa tai ennen vapaapotkua tai puoliajan alussa.

Manager

Moving the arrow up and down the bench enables the selection of the manager or substitutes, press Button B to select.

The Manager is the one wearing the brown coat and he is used to change the team formation on the pitch. When he is selected, press up and down on your controller to select the new formation from the Managers menu and then press Button B.

Trainer

Um den Trainer oder Auswechselspieler zu wählen, wird der Zeiger auf der Bank hin und her bewegt. Die Wahl wird durch Drücken der Taste B bestätigt.
Der Trainer trägt einen braunen Mantel, und mit ihm können Sie die aktuelle Mannschaftsformation auf dem Feld ändern. Wenn der Trainer gewählt ist, bewegen Sie oben/unten auf dem Richtungsblock den Zeiger auf dem Trainermenü, um die neue Formation zu wählen. Die Wahl wird durch Drücken der Taste B bestätigt.

Manager

A l'aide des flèches Haut et Bas, vous pouvez sélectionner le manager et les remplaçants et valider en appuyant sur le bouton B.
Le manager est le personnage au manteau marron, c'est lui qui modifie la formation des équipes sur le terrain. Utilisez les flèches Haut et Bas pour sélectionner la nouvelle formation dans le menu Manager et appuyez sur le bouton B.

El manager

Mueva la flecha que apunta hacia arriba o abajo para elegir al manager o reservas y presione el botón B para que entre en vigor dicha selección. El manager lleva un abrigo marrón y sirve para cambiar la formación del equipo en el terreno de juego. Una vez seleccionado, presione las flechas que apuntan hacia arriba y abajo a fin de seleccionar la formación en el menú Manager y, por último, pulse el botón B.

Direttore sportivo

Spostando la freccia su e giù sulla panchina, selezionate il direttore sportivo o le sostituzioni; per selezionare premete il **B**. Il direttore sportivo è colui che indossa la giacca marrone e ha il compito di cambiare la formazione sul campo. Una volta selezionato, spostate la freccia su e giù per selezionare la nuova formazione dal menu del direttore sportivo e premete il pulsante Y o A.

Lagledare

Välj lagledare eller avbytare genom att peka med pilen längs utbytarbänken. Du väljer aktuell person genom att trycka på B. Lagledaren är den person som bär en brun överrock och han används för att ändra laguppställningen ute på planen. När du har markerat honom kan du välja ny laguppställning från lagledarens meny genom att trycka uppåt/nedåt på riktningstangenten och sedan trycka på knapp B.

De manager

Je kunt de reservespelers of de manager kiezen door ze met de pijl aan te wijzen en dan op knop B te drukken. De manager is de figuur in de bruine jas en hij wordt gebruikt om de opstelling van het team op het veld te wijzigen. Als je hem kiest krijg je het Manager's menu te zien. Kies de nieuwe opstelling door deze met de pijl aan te wijzen en dan op knop B te drukken.

Manageri

Nuolen liikuttelu ylös ja alas vaihtopenkkiä pitkin antaa tilaisuuden managerin tai varapelaajan valitsemiseksi; paina näppäintä B valinnan suorittamiseksi. Manageri on tunnistettavissa hänen ruskeasta takistaan, ja häntä käytetään vaihtamaan kentällä olevan joukkueen muodostelua. Kun hänet on valittu, paina ohjainta ylös ja alas uuden muodostelun valitsemiseksi Manageri-valikosta ja paina sen jälkeen näppäintä B.

Substitutes

All the other players on the bench are the substitutes and up to two substitutes can be brought on to replace other players in their team at any time during a match. When a substitute is selected he will stand up and the Substitute menu will appear which will enable the player to choose which player he wishes to take off. When the player to be brought off is selected he will run off the pitch and the selected substitute will run on.

To exit from the bench or the Manager/Substitute menus, press the controller left or right.

Auswechselspieler

Von den Auswechselspielern auf der Bank können insgesamt zwei zu jeder Zeit während eines Spiels eingewechselt werden. Wenn ein Auswechselspieler gewählt wird, steht dieser auf und das Auswechselmenü erscheint, in dem Sie den Spieler wählen, der das Feld verlassen soll. Ist dieser Spieler gewählt, läuft er vom Spielfeld, und der gewählte Auswechselspieler läuft dafür aufs Feld.

Um die Auswechselbank und die Menüs Trainer / Auswechselspieler zu verlassen, muß der Richtungsblock links oder rechts gedrückt werden.

Remplaçants

Tous les autres joueurs sur le banc sont des remplaçants. Chaque équipe peut faire appel à deux remplaçants au plus par match. Lorsqu'un remplaçant est sélectionné, il se lève et le menu Remplaçants apparaît. Sélectionnez le joueur à remplacer. Celui-ci sort alors du terrain et le remplaçant prend sa place. Pour quitter les menus Banc et Manager/Remplaçants, appuyez sur Gauche ou Droite du pavé-D.

Reservas

Los demás jugadores del banquillo son los reservas, de los cuales puede elegir un máximo de dos en cada partido. Al seleccionar un reserva, éste se levanta y, acto seguido, aparece el menú Substitute para elegir el jugador al que va a sustituir. Una vez elegido el jugador que va a ser sustituido, sale a la línea de banda y el reserva entra en el campo.

Para salir de los menús Manager y Substitute, presione la flecha que apunta a derecha o izquierda.

Sostituzioni

Tutti i giocatori in panchina rappresentano le sostituzioni; possono avvenire al massimo due sostituzioni in qualsiasi momento durante una partita. Una volta selezionata la sostituzione, il giocatore si alzerà e apparirà il menu Sostituzioni che permetterà al giocatore di scegliere quale calciatore vuole sostituire. Una volta selezionato il giocatore da sostituire, questi abbandonerà il campo mentre la sostituzione selezionata entrerà in campo.

Per uscire dalla panchina o dal menu Direttore sportivo/Sostituzioni, premete il controller verso destra/sinistra.

Avbytare

Alla de andra spelarna på bänken är avbytare och du kan använda upp till två avbytare för att ersätta andra spelare i laget när som helst under en match. När du har valt en avbytare ställer han sig upp samtidigt som menyn [Substitute/Avbytare] visas där du kan välja vilken spelare som ska bytas ut. Den utvalda spelaren kommer då att springa av planen och bli utbytt av den utvalda avbytaren.

Du återgår till spelet genom att trycka vänster eller höger på riktningskontrollen.

Reservespelers

Alle andere spelers op de reservebank zijn reservespelers. Tijdens een wedstrijd kunnen maximaal twee spelers worden vervangen. Als een reservespeler wordt gekozen staat hij op. Het "Substitute" menu verschijnt. Gebruik dit om de speler aan te wijzen die je van het veld wilt halen. Als deze is geselecteerd loopt hij van het veld af en gaat de reservespeler het veld op.

Je verlaat de reservebank of het Manager of Substitute menu door op links of rechts op het bedieningspaneel te drukken.

Varapelaajat

Kaikki muut penkillä olevat pelaajat ovat varamiehiä, ja ottelun aikana voidaan milloin tahansa tuoda joukkueeseen tai vaihtaa enintään kaksi pelaajaa. Kun varamies on valittu, hän nousee seisomaan ja Varapelaaja-valikko ilmestyy näyttöön, jonka avulla pelaaja voi valita, kuka pelaajista lähetetään pois. Kun tämä on valittu, hän juoksee pois kentältä ja valittu varamies juoksee kentälle.

Paina ohjainta vasemmalle tai oikealle vaihtopenkistä tai Manageri/Varamies-valikosta poispääsemiseksi.

The Menus

The menus are divided up into four initial categories: National Teams, Club Teams, Custom Teams and Options. For starters, choose the Options box by pressing the controller until the box is highlighted (flashing). Now press Button B to select it.

Options

Reset Battery Ram: This will wipe out any saved games you might have initiated.

Die MenÜs

Es gibt vier verschiedene Menükategorien: Nationalteams, Clubteams, Eigene Teams und Optionen. Um zu beginnen drücken Sie den Richtungsblock, bis das Feld markiert ist (blinkt). Dann durch Drücken der Taste B wählen.

Optionen

Batterie-Ram rücksetzen:Löscht alle gespeicherten Spiele, die begonnen wurden.

Menus

Les menus se divisent en quatre catégories : Equipes nationales, Equipes de Club, Equipes personnalisées et Options. Si vous jouez pour la première fois, mettez la case Options en surbrillance à l'aide du pavé-D. Appuyez sur le bouton B du contrôleur pour valider.

Options

Redéfinir la RAM : efface tous les jeux enregistrés initialisés.

Los menús

Éstos se dividen en cuatro categorías principales: National Teams, Club Teams, Custom Teams y Options (equipos nacionales, de club, personalizados y opciones respectivamente). Para empezar, elija el cuadro Options, para lo cual tiene que presionar las flechas del panel de mandos hasta resaltarlo (que aparezca intermitente) y, a continuación, pulsar el botón B.

Menú Options

Reset Battery Ram: Borra todos los partidos que hubiera grabados.

I MENU
I menu sono divisi in quattro categorie: squadre nazionali, squadre di società, amichevole e opzioni. Per selezionare, scegliete la casella Opzioni premendo il controller finché la casella non è evidenziata (lampeggiante). Premete quindi un il pulsante B per selezionare.

Opzioni
Riprist. la RAM: cancella i giochi salvati inizializzati.

Menyerna
Menyerna delas upp i fyra övergripande kategorier: [National Teams/Landslag], [Club Teams/Klubblag], [Custom Teams/Egna lag] och [Options/Alternativ]. Välj till att börja med [Options/Alternativ] genom att trycka på riktningstangenten tills den rutan markeras (blinkar). Välj alternativet genom att trycka på knapp B.

[Options/Alternativ]
Radera sparade spel: Det här alternativet raderar eventuella sparade spel.

De menu's
De menu's zijn in vier initiële categorieën onderverdeeld: Nationale Teams, Club Teams, Custom Teams (eigen) en Options. Kies om te beginnen maar eens het Options hokje door op het bedieningspaneel te drukken totdat je het hebt geselecteerd, (waardoor hij gaat flitsen), en vervolgens op knop B te drukken.

"Options"
Reset Battery Ram: hiermee wis je eventueel opgeslagen wedstrijden uit.

Valikot
Valikot on jaettu neljään luokkaan: Kansalliset joukkueet, klubit, omarakenteiset joukkueet ja toiminnot. Valitse aluksi Options(Toiminnot)-ruutu painamalla ohjainta, kunnes ruutu näkyy korostettuna (vilkkuu). Paina nyt näppäintä B sen valitsemiseksi.

Toiminnot
Uudelleenasetettava akun Ram-muisti: Tämä pyyhkii pois kaikki alunperin tallennetut pelit.

Game Length: The real time length of each match can be set to either 3, 5, 7 or 10 minutes.

Menu Music: The music played during the menu sections of the game can be toggled On/Off.

In-game Music: The music played during a match can be toggled On/Off.

Spieldauer:Die reale Spieldauer kann auf entweder 3, 5, 7 oder 10 min eingestellt werden

Menümusik: Musik während der Menüdarstellung ein/aus

Spielmusik: Musik während des Matchs ein/aus.

Longueur du jeu : la durée réelle de chaque match peut être fixée à 3, 5, 7 ou 10 minutes.

Menu musique : la musique pendant les séquences menu peut être activée ou désactivée.

Musique de jeu : la musique pendant le match peut être activée ou désactivée.

Game Lenght: Para elegir la duración real de los partidos, que puede ser de 3, 5, 7 ó 10 minutos.

Menu Music: Activa o desactiva la reproducción de temas musicales durante los periodos del partido en que se usan los menús.

In-game Music: Activa o desactiva la música durante los partidos

Dur. gioco: il tempo di durata reale di ogni partita può essere impostata a 3, 5, 7 o 10 minuti.

Menu musica: La musica suonata durante il menu sezioni del gioco può essere inserita/disinserita.

Musica di accomp.: La musica durante il gioco può essere inserita/disinserita.

Spelets längd: Du kan ställa in hur långa matc

a vara. Alternativen är 3, 5, 7 eller 10 minuter.

Menymusik: Musiken som spelas under det att menyerna visas kan slås På/Av.

Spelmusik: Musiken som spelas under en match kan slås På/Av.

Game Length: de lengte van een wedstrijd kan op 3, 5, 7 of 10 minuten worden ingesteld.

Menu Music: de muziek die tijdens de menu-onderdelen van het spel wordt gespeeld kan aan- of uitgezet worden.

In-game Music: de muziek die tijdens de wedstrijd gespeeld wordt kan aan- of uitgezet worden.

Pelin kesto: Kunkin pelin kesto voidaan asettaa joko 3, 5, 7 tai 10 minuutiksi.

Valikkomusiikki: Ottelun aikana soietttu musiikkia voidaan säätää käyttämällä toimintoja On (Päällä)/Off(Pois päältä).

Pelissä kuuluva musiikki: Ottelun aikana soitettua musiikia voidaan säätää käyttämällä valintoja On(Päällä)/Off(Pois päältä)

Seasonal Weather: There are two forms of pitch type selection in this game. One known as Pitch Type is a straight choice of an icy, wet, soft, muddy, normal, dry or hard pitch or a random choice between these seven. The other, known as Seasonal Weather, is mainly a means of simulating the influence that the weather can have on a football match, League or Cup. Each month of the year has been given a specific, typical weather pattern so a friendly played in July, for example, has little chance of offering a muddy pitch and a much greater chance of offering a nice dry one. For Cups and Leagues the month selected will act as the start of the season. Each League is played over an eight month period with the matches spread evenly over all eight months. Each round of a

Saisonwetter: Der Zustand des Spielfelds kann auf zweierlei Weise gewählt werden. Mit Feldart (Zustand des Spielfelds) können Sie direkt wählen, ob das Spielfeld vereist, naß, weich, schlammig, normal, trocken, hart oder zufällig in einem dieser sieben Zustände sein soll. Mit 'Seasonal Weather' (Saisonwetter) können Sie im wesentlichen den Einfluß des Wetters auf Spiel, Liga oder Cup simulieren. Dabei ist jedem Monat ein typisches Wetter zugeordnet. Beispielsweise ist bei einem im Juli ausgetragenen Freundschaftsspiel die Wahrscheinlichkeit nur gering, daß das Spielfeld schlammig ist, während das Spielfeld mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit trocken sein wird. Für Pokal- und Ligawettbewerbe wird mit der Wahl des Monats gleichzeitig der

Temps de saison : il y a deux formes de terrain dans ce jeu. Le Type de terrain offre le choix entre un terrain verglacé, humide, mou, boueux, normal, sec, dur ou au hasard. Le Temps de saison est principalement un moyen de simuler l'influence du temps sur un match de football, qu'il s'agisse d'un championnat ou d'une coupe. Des conditions météorologiques typiques et spécifiques sont attribuées à chaque mois de l'année. Il est donc plus probable qu'un match amical joué en juillet se déroule sur un terrain sec plutôt que sur terrain boueux. En ce qui concerne les coupes et les championnats, le mois sélectionné marquera le début de la saison. Chaque championnat est disputé sur une période de huit mois pendant laquelle les matches sont répartis régulièrement.

Seasonal Weather: Existen dos formas de selección del campo en este juego. Con la denominada Pitch Type, el participante selecciona directamente un terreno de juego con hielo, mojado, blando, con barro, normal, seco o duro o bien deja dicha selección al azar. Seasonal Weather sirve para simular la influencia ejercida por las condiciones climatológicas típicas de cada mes del año sobre un partido de fútbol, de liga o de copa. Cada uno de los meses del año tiene unas características climatológicas específicas, de forma que, por ejemplo, al jugar un partido amistoso en julio, lo más probable es que el terreno de juego esté seco, ya que las posibilidades de que tenga barro son mínimas. Con los partidos de liga o de copa, el mes seleccionado es el de comienzo de la temporada.

Tempo stag.: Sono due le opzioni riguardo al tipo di campo da gioco. Una è chiamata "Cond. campo", comprendente una vasta scelta tra campo gelato, bagnato cedevole, fangoso, normale, asciutto o duro oppure una scelta a caso tra queste sette. L'altra è chiamata "Tempo stag." che in pratica serve a simulare l'influenza del tempo durante una partita di calcio, di lega o di coppa. Ogni mese dell'anno ha la sua particolare condizione metereologica, quindi un'amichevole giocata a luglio, per esempio, raramente presenterà un campo fangoso, bensì uno asciutto. Per le partite di coppa e di lega il mese selezionato dipenderà dall'inizio della stagione. Ogni lega viene giocata per un periodo di otto mesi con le partite distribuite equamente per tutti gli otto mesi.

Säsongsväder: Du kan påverka fotbollsplanens skick på två olika sätt. I alternativet [Pitch Type/Underlag] kan du antingen välja en isig, våt, mjuk, lerig, normal, torr eller hård plan — eller ett slumpvis utvalt alternativ ur dessa sju olika. I alternativet [Seasonal Weather/Säsongsväder] väljer du vilket inflytande vädret ska ha på matchen. Var och en av årets månader har tilldelats ett särskilt vädermönster. En vänskapsmatch i t ex juli har inte så stor möjlighet att kunna erbjuda en lerig plan, utan istället en mycket större möjlighet att erbjuda en som är torr och trevlig. För en cup- eller seriematch blir månaden du väljer den första månaden i säsongen. En serie sträcker sig över en åttamånadersperiod med matcherna jämnt spridda över alla de åtta

"Seasonal Weather": er zijn twee manieren waarop het soort veld wordt gekozen bij dit spel. De ene is "Pitch Type". Hier heb je de keuze uit "icy" (bevroren), "wet" (nat), "soft" (zacht), "muddy" (modderig), "normal" (normaal), "dry" (droog) of "hard" (hard), of een willekeurige keuze uit deze zeven mogelijkheden. De andere manier wordt "Seasonal Weather" genoemd. Hiermee kun je de invloed van het weer op een voetbalwedstrijd nabootsen in de "League" (bondsvoetbal) of "Cup". Alle maanden van het jaar hebben hun eigen specifieke weer. Bij een vriendschappelijke wedstrijd in juli heb je dus weinig kans op een modderveld. Bij Cup- en League-wedstrijden geldt de geselecteerde maand als het begin van het seizoen. De wedstrijden in een League worden

Sesonkisää: Tämä peli mahdollistaa kaksi valintaa: Ensimmäinen näistä antaa valittavaksi jäisen, mutaisen, normaalin, kuivan tai kovan kentän sään tai satunnaisen näiden seitsemän tekijän määrittelemän säävalinnan. Toinen mahdollinen vaihtoehto, joka voidaan nimittää sesonkisääksi, tarkoittaa lähinnnä sen vaikutuksen siumulointia, jolla sää voi vaikuttaa jalkapallo-otteluun, -liiga tai -cup-otteluun. Joka vuoden kuukaudelle annetaan tietty, tyypillinen sääperuste, joten esimerkiksi heinäkuussa pelattu jalkapallo-ottelu tarjoaa todennäköisesti miellyttävän ja kuivan kentän mutaisen kentän sijasta. Toinen tarjolla oleva mahdollisuus, joka liitty sesonkisäähän, on lähinnä riippuvainen sen vaikutuksen simuloinnista, millä sää voi vaikuttaa cup- tai liiga-ottelui-

Cup lasts for one month so a three-leg Cup starting in July will have its final played in September. Both legs of a two-leg round will be played in the same month.

Saisonbeginn festgelegt. Eine Ligasaison dauert acht Monate, und die Spiele sind gleichmäßig über diese acht Monate verteilt. Pokalrunden werden jeweils in einem Monat ausgetragen, und demzufolge findet bei einem im Juli beginnenden dreirundigen Pokalwettbewerb das Finale im September statt. Bei Runden mit Hin- und Rückspiel werden beide Spiele im gleichen Monat ausgetragen.

Chaque rencontre d'une coupe dure un mois, aussi une coupe de trois rencontres commençant en juillet verra-t-elle sa finale se dérouler en septembre. Les matches aller et retour d'une rencontre ont lieu au cours du même mois.

Las ligas duran ocho meses, con un número igual de partidos todos los meses. Cada una de las rondas que componen una copa duran un mes, de modo que la final de una copa de tres rondas que empieza en junio se juega en septiembre. Las copas de sólo dos rondas se juegan en un solo mes.

Ogni girone di coppa dura un mese, quindi una partita di coppa di tre giorni che inizia a luglio avrà la finale a settembre. In un girone di due partite di andata e di ritorno, entrambe le partite saranno giocate nello stesso mese.

månaderna. Varje cupomgång håller på i en månad, så en cup med tre omgångar som startar i juni spelar final i september. Borta- och hemmamatcherna i en omgång spelas i samma månad.

over acht maanden verspreid. Alle rondes van een Cup duren één maand, dus als een Cup met drie rondes in juli begint, wordt de finale in september gespeeld. Bij twee rondes worden beide ronden in dezelfde maand gespeeld.

hin. Jokaiselle kuukaudelle on annettu tietty, tyypillinen sää, joka voi vaikuttaa jalkapallo-otteluun, liiga- tai cup-otteluun, - kyseinen sesonkisää. Kullekin vuoden kuukaudelle on annettu erityinen, tyypillinen sää, joten esimerkiksi heinäkuussa pelatun ystävyysottelun kenttä ei todennäköisesti ole mutainen, vaan tarjoaa suuremman mahdollisuuden kentän pysymiseen hyvälaatuisena ja kuivana. Cup-ja liiga-ottelua varten valittu kuukausi aloittaa peluusesongin. Kukin liigaottelu pelataan kahdeksan kuukauden ajan ottelut levitettyinä tasaisesti näille kahdeksalle kuukaudelle. Kukin cup-kausi kestää kuukauden, joten heinäkuussa aloitetun kolmieräcupin viimeinen erä pelataan syyskuussa. Molemmat kaksieräottelujen erät pelataan samana kuukautena.

Difficulty Level: There are three settings - Beginner, Normal and Expert. Changing the difficulty level will affect the controls used to play during a match. Novices should leave the game set at Beginner level. This level allows you to dribble and turn quickly with the ball without losing control of it. The exact differences between each difficulty level are explained below:

Schwierigkeitsgrad: Es gibt drei Einstellungen - Anfänger, Normal und Experte. Ein Wechsel des Schwierigkeitsgrades beeinflußt die Steuerung während des Matches. Neulinge sollten die Einstellung auf Anfänger belassen. Diese Stufe erlaubt dribbeln mit dem Ball und schnelle Wendungen, ohne daß der Spieler die Kontrolle verliert. Die genauen Unterschiede sind wie folgt:

Niveau de difficulté : il y a trois niveaux, débutant, initié et expert. Les commandes de jeu sont différentes pour ces trois niveaux. Si vous êtes non-initié, gardez le réglage Débutant. Vous pouvez dribbler et tourner rapidement sans perdre le contrôle du ballon. Les différences exactes entre chaque niveau sont

Difficulty Level: El nivel de dificultad cuenta con tres modalidades: Beginner, Normal y Expert (principiantes, normal y expertos respectivamente). El cambio del nivel de dificultad repercute en el empleo de los mandos durante el partido. El nivel de principiantes (Beginner) permite regatear y realizar giros con el balón sin perder su control. Las diferencias entre cada uno de los niveles de dificultad se explican a continuación.

Grado di difficoltà: Sono tre le relative impostazioni - Principianti, Avanzati, Esperti. Cambiando il livello di difficoltà, verranno modificati i comandi usati per giocare la partita. Si consiglia ai novizi di iniziare con il livello Principianti, in quanto questo livello consente di dribblare e di girarsi rapidamente con la palla senza perdere il controllo della palla. Le differenze tra i vari livelli sono riportate a seguito:

Svårighetsgrad: Det finns tre svårighetsgrader — Nybörjare, Normal och Expert. Genom att ändra svårighetsgraden påverkar du hur kontrollerna används för spelet under en match. Den som spelar spelet för första gången bör börja på nybörjarnivån där man kan dribbla och byta riktning snabbt utan att förlora kontrollen över bollen. Skillnaderna i de olika svårighetsgraderna beskrivs här nedan:

Moeilijkheidsniveau: er zijn drie moeilijkheidsgraden: Beginner (beginner), Normal (normaal) en Expert (expert). Als je het moeilijkheidsniveau veranderd is de bediening van het spel anders tijdens een wedstrijd. Als je pas begint kun je het spel maar het beste op Beginner laten staan. Zo zul je met de bal kunnen dribbelen en van richting veranderen zonder dat je de bal kwijtraakt. Het verschil tussen de moeilijkheidsniveau's wordt hieronder uitgelegd.

Vaikeustaso: Tarjolla on kolme asetusta - aloittaja, normaali ja ekspertti. Vaikeustason muuttaminen vaikuttaa ottelun aikana käytettäviin ohjaimiin. Aloittajien on syytä jättää peliasetus aloittajatasolle. Näin on mahdollista puikkelehtia ja kääntyä nopeasti pallon kanssa menettämättä sen hallintaa. Kunkin tason erilaisuus kuvataan yksityiskohtaisemmin seuraavassa:

Beginner: The computer opposition is easier. Each player has an easy ball dribbling ability, where the ball will stay with the player even when making quick changes in direction. The special SHOOT button is also employed. Pressing this button near to goal will make the player shoot towards goal every time.

Normal: The computer opposition is set to a normal level. The easy ball dribbling ability is still employed. Only STAR players can use the special SHOOT ability*.

Anfänger Der Computer ist auf seiner einfachsten Stufe. Jeder Spieler kann leicht mit dem Ball dribbeln und der Ball bleibt auch bei schnellen Richtungsänderungen beim Spieler. Die Taste SCHIESSEN ist ebenfalls aktiviert. Wenn diese Taste in der Nähe des Tors gedrückt wird, erzielt der Spieler automatisch ein Tor.

Normal Der Computer spielt auf normaler Stufe. Das einfache Dribbeln ist noch eingeschaltet. Nur Spieler mit STERN haben die Fähigkeit zu SCHIESSEN.*

expliquées ci-dessous :
Débutant : l'opposition de l'ordinateur est moins féroce. Chaque joueur peut dribbler facilement et garder le contrôle du ballon même s'il change brusquement de direction. Le bouton spécial Tir est utilisé. En appuyant sur ce bouton près des buts, vous tirez au but.

Initié : l'opposition de l'ordinateur est normale. La dextérité de dribble est toujours disponible. Seuls les joueurs STAR peuvent utiliser le bouton Tir.*

Beginner: El equipo controlado por el ordenador es más fácil de batir. Los jugadores regatean sin perder el balón aun cuando hacen giros rápidos. El botón especial SHOOT está disponible, el cual, al pulsarlo, sirve para que el jugador tire a puerta siempre que esté en sus inmediaciones.

Normal: El equipo controlado por el ordenador tiene un nivel de juego normal. El regateo sin pérdida del balón sigue en vigor, pero sólo puede usarse el botón SHOOT* con los jugadores ESTRELLA.

Principianti Il grado di difesa dell'avversario è leggero. Ogni giocatore è in grado di effettuare un facile dribbling, per cui la palla rimane sempre con il giocatore anche quando si cambia direzione rapidamente. Possibile l'uso del pulsante speciale TIRA. Premendo tale pulsante vicino alla porta, il giocatore tira in rete.

Avanzato Il grado di difesa dell'avversario è normale. Si ricorre ancora ad un facile dribbling. Soltanto i giocatori STAR possono ricorrere al TIRA.

Nybörjare: Motståndet är lättare. Varje spelare kan lätt dribbla bollen och fortfarande behålla kontrollen över den, även när spelaren snabbt byter riktning. Knappen [SHOOT/SKOTT] är tillgänglig. Trycker du på den när spelaren befinner sig i närheten av målet kommer han att skjuta skott på mål.

Normal: Motståndet ligger på en normal nivå. Du kan fortfarande med lätthet dribbla bollen. Endast [STAR/STJÄRN]-spelare kan använda sig av alternativet [SHOOT/SKOTT].*

Beginner: de computertegenstanders zijn niet zo goed. Alle spelers kunnen makkelijk met de bal dribbelen, zelfs als zij van richting veranderen blijft de bal bij hen. De speciale SHOOT knop is actief. Als je hierop drukt in de buurt van het doel schiet de speler telkens op het doel.

Normal: de computertegenstanders zijn van normaal niveau. Je kunt nog steeds even gemakkelijk dribbelen met de bal. Alleen speciale STAR spelers kunnen de speciale SHOOT mogelijkheid gebruiken*.

Aloittaja: Tietokoneen vastapeluun asettama haaste on vähemmän vaativa. Kukin pelaaja pystyy puikkelehtimaan helposti pallon kanssa, jolloin pallo pysyy pelaajalla nopeitakin suunnanvaihdoksia tehtäessä. Käytettävissä on myös erityinen MAALIPOTKU-näppäin. Näppäimen painaminen maalin lähellä saa pelaajan laukaisemaan pallo maalia kohti joka kerran.

Normaali: Tietokoneen vastapeluu on asetettu normaalille tasolle. Käytettävissä on edelleen helppo pallon puikkelehtimiskyky. Vain TÄHTI-pelaajat voivat käyttää erityistä MAALIPOTKU-kykyä*.

Expert: The computer opposition is at the hardest level available. Only STAR players have the easy ball dribbling ability, and only STAR players can use the SHOOT ability*.

*(If the player using it isn't a STAR player, then the SHOOT button will act just like the Kick button).

Now that we've looked at the Options, it's time to go back to the Main Menu. Choose EXIT.

Choose National Teams from the Main Menu. A new screen with many options will appear.

Experte Der Computer spielt auf auf der höchsen Schwierigkeitsstufe. Nur Spieler mit STERN haben die Fähigkeit zu dribbeln und zu SCHIESSEN .*

*(Wenn der Spieler kein Spieler mit STERN ist, funktioniert die Taste SCHIESSEN wie die Taste Kicken).

Wählen Sie Nationalteams aus dem Hauptmenü. Ein neuer Bildschirm mit Optionen erscheint.

Expert : l'opposition de l'ordinateur est à son niveau maximum. Seuls les joueurs STAR disposent du dribble facile et peuvent utiliser le bouton Tir.*

*(Si le joueur n'est pas un joueur STAR, le bouton Tir agit comme le bouton Coup de pied.)

Nous venons de parcourir toutes les Options, revenons à présent au menu principal. Choisissez Quitter.

Sélectionnez Equipes nationales dans le menu principal. Un nouvel écran et ses options apparaissent.

Expert: El equipo controlado por el ordenador ofrece un nivel de juego excelente. Sólo los jugadores ESTRELLA cuentan con las prestaciones de regateo sin pérdida del balón y del botón especial SHOOT*.

*(Si el jugador con el que se usa este botón no es un jugador ESTRELLA, no tiene otro efecto que el de un botón de chute normal.)

Una vez explicadas las opciones del menú Options, volvemos al menú principal, para lo cual debe elegir EXIT.

Seleccione la opción National Teams desde el menú principal. Aparece una pantalla con nuevas opciones.

Esperti Il grado di difesa dell'avversario è il più difficile. Soltanto i giocatori STAR dispongono del TIRA e di un facile dribbling.

*(Qualora il giocatore in azione non sia un giocatore STAR, il pulsante TIRA funzionerà come il pulsante Calcio della palla). Adesso, dopo aver dato un'occhiata alle opzioni, è ora di ritornare al menu principale. Scegliete USCITA.

Scegli **Squadre nazionali** nel menu principale. Apparirà un nuovo schermo con molte opzioni.

Expert: Motståndet ligger på högsta möjliga nivå. Endast [STAR/STJÄRN]-spelare kan med lätthet dribbla bollen och använda sig av alternativet [SHOOT/SKOTT].*

*(Om spelaren som använder alternativet inte är en [STAR/STJÄRN]-spelare kommer knappen att fungera precis som knappen Sparka.)

Nu när vi har undersökt de olika alternativen är det dags att återvända till huvudmenyn. Välj [EXIT/AVSLUTA].

Välj [National Teams/Landslag] i huvudmenyn. En ny skärm med flera alternativ visas.

Expert: de computertegenstanders zijn de moeilijkste die er zijn. alleen STAR spelers kunnen gemakkelijk met de bal dribbelen en alleen STAR spelers kunnen de SHOOT mogelijkheid gebruiken*.

*(Als een speler geen STAR speler is werkt de SHOOT knop net als de gewone schop-knop.)

Nu hebben we de opties in Options bekeken. Verlaat dit menu en ga terug naar het hoofdmenu door EXIT te kiezen.

Kies "National Teams" uit het hoofdmenu. Nu verschijnt er een nieuw scherm met vele opties.

Ekspertti: Tietokoneen vastapeluu on kaikkein vaativimmalla tasolla. Vain TÄHTI-pelaajilla on helppo pallon puikkelemiskyky ja vain TÄHTI-pelaajat voivat käyttää erityistä MAALIPOTKU-kykyä*.

*(Jos sitä käyttävät pelaaja ei ole TÄHTI-pelaaja, MAALIPOTKU-näppäin toimii samalla tavoin kuin pallonpotkunäppäin).

Näiden toimintojen tarkastelemisen jälkeen on nyt aika palata takaisin päävalikkoon. Valitse EXIT.

Valitse kansalliset jalkapallojoukkueet päävalikosta. Esille tulee uusi näyttö, joka tarjoaa monia toimintoja.

Friendly

This is a single match between either two players or the player and the computer (there is also a chance to watch computer versus computer).

The desired pitch conditions or season should first be selected by cycling through the available options with Button B.

Then player teams must be chosen using the blue Choose option. Two teams must be highlighted from the team list either as red computer teams or as blue player teams. To choose a player team, select it once to turn it red (computer team) then select it again to turn it blue. The right number of teams must be chosen before the game can continue, confirm by selecting OK. When the teams are chosen, select Play

Freundschaftsspiel

Dabei handelt es sich um ein einzelnes Spiel zwischen zwei Spielern oder zwischen dem Spieler und dem Computerprogramm (es besteht auch die Möglichkeit, sich das Spiel zwischen zwei vom Programm gesteuerten Mannschaften anzusehen).

Der gewünschte Zustand des Spielfelds und das Saisonwetter sollten zuerst gewählt werden, indem man die verfügbaren Optionen mit der Taste B durchläuft.

Danach müssen die Mannschaften der Spieler mit der blauen Option Wählen gewählt werden. Auf der Mannschaftenliste müssen zwei Mannschaften von den roten Computer-Mannschaften oder

Amical

Il s'agit d'un seul jeu entre deux joueurs ou entre le joueur et l'ordinateur (il est aussi possible de voir un match ordinateur contre ordinateur).

Vous devez d'abord sélectionner les conditions de terrain désirées ou la saison en faisant défiler les options disponibles à l'aide du bouton B.

Les équipes doivent alors être choisies à l'aide de l'option bleue Choisir. Il faut que deux équipes de la liste soient mises en valeur en tant qu'équipes rouges (ordinateur) ou bleues (utilisateur). Pour choisir votre équipe, sélectionnez l'équipe une première fois pour l'afficher en rouge (ordinateur), puis une seconde fois pour l'afficher en bleu (utilisateur). Vous devez définir le nombre cor-

Friendly

Partido amistoso entre dos participantes o un participante y el ordenador (aunque también es posible presenciar partidos amistosos entre ambos equipos controlados por ordenador).

Primero, seleccione las condiciones del terreno de juego, para lo cual ha de pulsar el botón B cuando llegue a aquella que desea elegir. A continuación, seleccione los equipos mediante la opción de color azul Choose. Es preciso escoger dos equipos de la lista, bien rojos (controlados por el ordenador) o azules. Para elegir un equipo azul, selecciónelo una vez de modo que el color pase a rojo y vuelva a seleccionarlo una segunda vez para que se convierta en color azul. Asimismo, seleccione el número de equipos para que pueda con-

Amichevole

E' una semplice partita tra due persone o tra una persona e il computer (vi è anche la possibilità di osservare il gioco tra due computer).

Le condizioni di campo desiderate o la stagione vanno dapprima selezionate facendo scorrere le opzioni disponibili avvalendosi del pulsante B.

Le squadre vanno scelte usando l'opzione Scegli. Sono due le squadre da evidenziare nell'elenco squadre: la squadra rossa verrà assegnata al computer e la squadra blu all'altro giocatore. Per scegliere una squadra, selezionate una volta la squadra dandogli il colore rosso (squadra assegnata al computer) e selezionatela di nuovo dandogli il colore blu. il numero esatto delle

Vänskapsmatch

En vänskapsmatch är enstaka match mellan antingen två spelare eller en spelare och datorn (du kan även välja att titta på en match där datorn spelar mot sig själv).

Välj det underlag eller den säsong du vill ha genom att bläddra genom alternativen med hjälp av knapp B.

Sedan måste du välja vilka lag som ska spela med hjälp av det blå alternativet [Choose/Välj]. Markera två lag ur laglistan, antingen röda datorlag eller blå spelarlag. När du väljer ett spelarlag markerar du det först en gång så att det visas i rött (datorlag) och sedan en gång till så att det visas i blått. Rätt antal lag måste väljas innan spelet kan fortsätta. Du bekräftar genom att välja OK. När du valt ut lagen väljer du

"Friendly "(vriendschappelijke wedstrijd)

Dit is een wedstrijd tussen twee spelerteams of tussen één spelerteam en het computerteam (ook krijg je de kans om de computer tegen de computer te zien spelen).

Eerst moet je het gewenste veld of seizoen kiezen. Gebruik knop B om door de beschikbare opties te rollen. Kies vervolgens de spelerteams met behulp van de blauwe "Choose"-optie. Er moeten twee teams worden geselecteerd uit de teamlijst, ofwel als een rood computerteam, ofwel als een blauw spelerteam. Je kiest een spelerteam door het één keer te selecteren, dan wordt het rood (computerteam), en dan nog een keer, dan wordt het blauw. Voor het spel verdergaat moet het juiste aantal teams worden gekozen.

Ystävyysottelu

Tämä on kahden pelaajan, tai pelaajan ja tietokoneen, välinen yksittäisottelu (on myös mahdollista katsella tietokoneen pelaamista tietokonetta vastaan).

Halutut kenttäolosuhteet tai pelausesonki on ensin valittava selaamalla tarjolla olevia valintoja näppäimen B avulla.

Pelaavat joukkueet on valittava käyttämällä sinistä valintatoimintoa. Kaksi joukkuetta on esitettävä korostettuna joukkuelistalta joko punaisina tietokonejoukkueina tai sinisinä pelaajajoukkueina. Valitse pelaajajoukkue esittämällä se ensin punaisena (tietokonejoukkue) ja valitse se sen jälkeen uudelleen asettamalla sen väri siniseksi. Peli jatkuu vasta sitten, kun on valittu oikea määrä joukkueita; varmista

Match (see also Pre-Match Tactics).

After each Friendly there is an option to play the same game again or to return to the main menu.

den blauen Spielermannschaften markiert werden. Um ein Team zu wählen, muß es einmal gewählt werden, damit es rot wird (Computer-Team), und ein zweites Mal, damit es blau wird. Ehe das Spiel fortgesetzt werden kann, müssen zwei Mannschaften gewählt und diese Wahl mit **OK** bestätigt werden. Wenn die Mannschaften gewählt sind, müssen Sie Match spiel. wählen (siehe auch *Taktiken vor dem Spiel,* unten).

Nach jedem Freundschaftsspiel gibt es die Option, das gleiche Spiel nochmals zu spielen oder zum Hauptmenü zurückzukehren.

rect d'équipes pour continuer le jeu, et valider en sélectionnant OK. Une fois les équipes choisies, sélectionnez Jouer match (et reportez-vous à la section ci-après Tactiques préalables au match).

Après chaque rencontre amicale, vous avez le choix entre rejouer le même match et retourner au menu principal.

tinuar el juego y confirme dicha selección mediante la opción OK. Una vez escogidos los equipos, seleccione Play Match (consulte también Pre-Match Tactics).

Al final de un partido amistoso se le da la posibilidad de volver a jugar el mismo partido o de regresar al menú principal.

squadre va scelto prima che il gioco possa continuare e confermate selezionando OK. Una volta scelte le squadre, selezionate Gioca part. (vedete anche Tattiche predefinite della partita). Dopo ongi amichevole non vi è l'opzione di giocare lo stesso gioco ancora una volta o di ritornare al menu principale.

[Play Match/Spela match] (Läs även avsnittet [Pre-Match Tactics/Taktik].)

Efter varje vänskapsmatch kan du välja att antingen spela samma match igen eller att återvända till huvudmenyn.

Bevestig je keuze door OK te selecteren. Als de teams zijn gekozen selecteer je "Play Match" (zie ook Taktiek vóór de wedstrijd).

Na iedere vriendschappelijke wedstrijd is er de optie om dezelfde wedstrijd weer opnieuw te spelen, of om terug te keren naar het hoofdmenu.

valitsemalla OK. Kun joukkueet on valittu, valitse toiminto 'pelaa ottelu' (katso myös ottelun edeltävää taktikointia).

Kunkin ystävyysottelun jälkeen on tarjolla mahdollisuus pelata sama peli uudelleen tai palata päävalikkoon.

Cup

The Cup competition is basically a knockout competition for 2-64 different teams at any one time. During a series of games the winning teams remain in the competition and teams that lose are eliminated immediately. In the end there are only two teams left to play out the last match of the Cup, the Cup Final. The winner of the Cup Final gets the Cup and the Glory.

There are options to select the pitch type/weather, the number of teams/rounds and the inclusion of extra time and/or penalties at various stages of the competition. If a match is drawn after 90 minutes then extra time will be played if the option has been selected as Yes for that round. Extra time will also be played if Replay has been selected and the game is a replay.

Pokal

Bei Pokalwettbewerben handelt es sich im wesentlichen um ein K.O.-System für 2 bis 64 verschiedene Mannschaften. Dabei bleiben immer nur die Siegermannschaften im Wettbewerb, während die Verlierer ausscheiden, bis schließlich nur zwei Mannschaften übrig sind, die im Pokal-Finale aufeinandertreffen. Der Sieger erhält den Pokal, Ruhm und Ehre.

Es gibt Optionen, um den Zustand des Spielfelds und das Wetter, die Zahl der teilnehmenden Mannschaften und der Runden sowie die Möglichkeit von Verlängerungen und/oder Elfmeterschießen auf den verschiedenen Stufen eines Wettbewerbs zu wählen. Steht ein Spiel nach 90 min unentschieden, folgt eine Verlängerung, wenn

Coupe

La Coupe est avant tout une compétition éliminatoire pour 2 à 64 équipes différentes à la fois. A l'issue d'une série de jeux, les équipes gagnantes restent en lice et les équipes perdantes sont immédiatement éliminées jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes pour s'affronter dans le dernier match de la Coupe dans la Finale de la Coupe. Le vainqueur de la Finale remporte la coupe et la gloire.

Des options permettent de sélectionner le type de terrain/temps, le nombre d'équipes/rencontres et la possibilité de jouer les prolongations ou les penalties à chaque étape de la compétition.

Si un match est nul au bout de 90 minutes, une prolongation sera jouée à condition que vous ayez

Cup

La competición de copa es una eliminatoria con un número de equipos participantes comprendido entre 2 y 64 y en la que el equipo ganador de un partido permanece en la competición, mientras que el perdedor queda eliminado hasta que sólo quedan dos equipos que se enfrentan en la final. El ganador se lleva la copa y la gloria.

Hay varias opciones que permiten seleccionar el tipo de terreno de juego y las condiciones climatológicas, el número de equipos y rondas y la inclusión de prórrogas o penaltis.

Si se da un empate al final de los 90 minutos de juego reglamentario, se jugará una prórroga si ha elegido Yes para la opción Extra time correspondiente a esa ronda.

Coppa

La competizione per la coppa è fondamentalmente una gara a eliminazione che coinvolge da 2 a 64 squadre diverse alla volta. Durante queste partite le squadre vincenti rimangono in gara e quelle perdenti sono immediatamente eliminate, fino a quando alla fine rimangono soltanto due squadre che giocheranno la finale di coppa; il vincitore della finale di Coppa vince la coppa e la fama.

Vi sono delle opzioni per selezionare la condizione del campo/tempo, il numero delle squadre/giorni e l'introduzione di tempi supplementari e o i calci di rigore durante le varie fasi della gara.

Se una partita finisce in pareggio dopo i 90 minuti, il tempo sup-

Cup

En cup-tävling är i huvudsak en utslagstävling för 2-64 olika lag. Tävlingen går ut på att de vinnande lagen i en serie matcher finns kvar i tävlingen samtidigt som de förlorande lagen omedelbart är utslagna tills det i sluttampen bara finns två lag kvar som ska mötas i cupens sista match, cupfinalen. Cupfinalvinnaren får själva cupen och äran.

Det finns olika alternativ där du kan välja underlag/väder, antal lag/omgångar och möjligheten att inkludera förlängning och/eller straffsparkar i olika delar av tävlingen.

Skulle en match vara oavgjord efter den ordinarie speltidens slut spelas en förlängning om du har valt [Yes/Ja] för det alternativet. Förlängning spelas också om

Cup

De Cupcompetitie is een afvalcompetitie voor 2 tot 64 verschillende teams. De teams spelen tegen elkaar en wie verliest, valt af. Wie wint gaat door naar de volgende ronde. Uiteindelijk zijn er nog maar twee teams over. Deze spelen de laatste wedstrijd, de Cup Final. De winnaar van de Cup Final ontvangt de Cup en de glorie.

Er zijn opties waarmee je het soort veld en de weersomstandigheden kan kiezen, evenals het aantal teams/rondes en het gebruik van verlenging en/of penalties tijdens bepaalde fasen van de competitie.

Als een wedstrijd na 90 minuten gelijkspel staat wordt er een verlenging gespeeld als "Yes" in die optie voor die ronde is gekozen. Ook vindt er een verlenging plaats

Cup-ottelu

Cup-ottelu on lähinnä 2-64 eri joukkueen välillä tapahtuva kilpailu, jonka erien aikana voittaneet joukkueet pysyvät kilvassa mukana, kun taas hävinneet joukkueet eliminoidaan pois välittömästi, kunnes jäljellä on enää kaksi joukkuetta pelaamaan cupin finaali. Cup-finaalin voittaja saa itselleen cupin ja kunnian.

On mahdollista valita kentän laatu, sää, joukkueiden/erien määrä ja ylimääräisen ajan ja/tai rangaistuspotkujen sisällyttäminen ottelujen tietyissä vaiheissa.

Jos ottelun tulos on tasapeli 90 minuutin peluun jälkeen, pelataan jatkoaika, jos kyseistä erää varten suoritettu valinta on ollut Kyllä (Yes). Jatkoaika pelataan myös,

If No is selected then no extra time will be played.

The possibility of penalties is dealt with in an identical way to extra time but if both are possibilities then extra time will always occur before penalties.

If two-leg matches are to be played at any stage of the competition then the round will be decided over the course of two matches with both teams taking it in turn to play at home. The scores of both matches are added up to give the final aggregate score and the winner is the team with the highest total over the two matches. If the total after the two matches is a draw and the Away Goals rule has been set to Yes, then the team which scored the most goals in the away leg will be the winner. If after taking this into

diese Option für die betreffende Runde mit Yes (Ja) gewählt worden ist. Eine Verlängerung gibt es auch, wenn 'If Replay' (Wiederholung?) gewählt wurde, und das Spiel ein Wiederholungsspiel ist. Wurde No (Nein) gewählt, gibt es keine Verlängerung.

In gleicher Weise wie Verlängerungen werden auch Elfmeterschießen gewählt. Sollten allerdings beide Möglichkeiten gewählt worden sein, findet das Elfmeterschießen immer nach der Verlängerung statt.

Wird ein Wettbewerb auf irgendeiner Stufe mit Hin- und Rückspiel ausgetragen, fällt die Entscheidung, indem die erzielten Tore zu einem Gesamtwert zusammengezählt werden. Sieger ist, wer in beiden Spielen die meisten Tore erzielt hat. Ergibt

sélectionné Oui pour cette rencontre. Cela s'applique également pour un match que vous rejouez à condition que vous ayez sélectionné Répétition. Si vous avez sélectionné Non, aucune prolongation n'est jouée.

Les penalties sont traités de la même façon que les prolongations, mais si les deux sont possibles, la prolongation a toujours lieu avant les penalties.

Si des matches aller et retour doivent être joués à un moment donné de la compétition, le verdict est prononcé à l'issue des deux matches, les deux équipes se recevant mutuellement pour jouer. Les scores des deux matches s'additionnent pour donner le score final et l'équipe gagnante est celle qui a le total le plus élevé à l'issue des rencon-

También se jugará si ha seleccionado Yes para la opción Replay y el partido es una repetición. Si ha escogido No, como es lógico, no habrá prórroga.

Cabe la posibilidad de desempatar mediante una tanda de penaltis (Penalties) y se selecciona de igual forma que con la prórroga. Sin embargo, si están disponibles ambas opciones, se juega primero una prórroga normal y luego la tanda de penaltis.

Si se juegan partidos de ida y de vuelta durante la competición, se juegan por turno en el estadio de cada uno de ambos equipos y el ganador se decide por puntos. Se suman los puntos obtenidos en ambos partidos y gana el equipo con el total más elevado. Si el total tras el segundo partido es un empate y ha elegido Yes para la

plementare verrà giocato se viene selezionato con **Sì** per il girone e n altro tempo supplementare verrà giocato se selezionate Replay e la partita sarà un replay. Se selezionate No, non verrà giocato alcun tempo supplementare. L'opzione Calci di rigore viene selezionata nello stesso modo dell'opzione Tempi supplementari, ma se entrambe vengono selezionate, allora l'opzione Tempi supplementari avrà la precedenza su quella dei calci di rigore.

Se vanno giocate due partite di andata e ritorno, il girone va deciso durante la due partite con entrambe le squadre che a turno giocheranno in casa. I risultati di entrambe le partite sono sommati per dare il risultato finale totale e la squadra con il totale più alto delle due partite vince. Qualora si

alternativet [Replay/Repris] är valt och spelet i fråga är en [replay/repris]. Har du istället valt bort alternativet genom att välja [No/Nej] kommer ingen förlängning att spelas.

Möjligheten att avgöra en oavgjord match genom straffsparkar behandlas på samma sätt som förlängning, men är båda alternativen valda spelas alltid en förlängning innan straffsparkar läggs.

Om dubbelmatcher ska spelas (både hemma- och bortamatch) avgörs omgången genom att två matcher spelas, där båda lagen turas om att spela på hemmaplan. De båda sammanlagda matchresultaten bestämmer vilket lag som har vunnit. Skulle poängställningen fortfarande vara oavgjord efter de båda matcherna och regeln om

als je "Replay" hebt gekozen en het is een overgespeelde wedstrijd. Als je "No" hebt gekozen wordt er geen verlenging gespeeld.

De mogelijkheid tot het nemen van penalties wordt op dezelfde manier geregeld als verlenging. Als beiden mogelijk zijn vindt er altijd eerst een verlenging plaats voordat er tot penalties wordt overgegaan.

Een ronde kan ook worden beslist door de twee teams twee keer te laten spelen, eerst speelt één team thuis, dan het andere. De doelpunten van ieder team in beide wedstrijden worden bij elkaar opgeteld en het team met de hoogste score heeft gewonnen. Als het na de twee wedstrijden nog steeds gelijkspel is, en je hebt "Yes" gekozen voor de optie "Away Goals" betekent dat dat het

jos on valittu uusintaottelu ja peli on uusintaottelu. Jos valintana on ollut Ei (No), ei pelata jatkoaikaa.

Rankaisupotkuihin suhtaudutaan samalla tavalla kuin jatkoaikaan, mutta jos nämä molemmat mahdollisuudet ovat olemassa samanaikaisesti, jatkoaika otetaan aina huomioon ennen rankaisupotkuja.

Jos kaksi-eräotteluja pelataan jossakin kilpailuvaiheessa, erän tulos muodostuu kahdesta ottelusta, jolloin molemmat joukkueet pelaavat vuorollaan kotikentällä. Kunkin ottelun tulokset lasketaan yhteen antamaan lopputulos, ja voittajaksi selviytyy joukkue, jonka kahden ottelun antama yhteistulos on suurempi. Jos tuloksena on tasapeli kahden ottelun jälkeen ja vieraskenttä(Away Goals)-sääntö

consideration the result is still a draw then extra time and/or a penalty shoot out will be played, as appropriate, immediately after the second leg.

In either two- or one-leg matches where the match has ended in a draw and there is no extra time or penalties, or where the match is still a draw after extra time and there are no penalties, then the teams will replay the match (1 leg only) in order to determine a winner.

sich beim Zusammenzählen Gleichstand, und ist bei der Auswärtstore-Regel Yes (Ja) gewählt worden, so ist die Mannschaft Sieger, die die meisten Auswärtstore erzielt hat. Sollte auch unter Beachtung dieser Regel ein Gleichstand zustandekommen, findet unmittelbar nach den 90 min des zweiten Spiels eine Verlängerung bzw. ein Elfmeterschießen statt.

Bei Wettbewerben mit Hin- und Rückspiel oder mit nur einem Spiel, die unentschieden enden, und für die keine Verlängerung bzw. kein Elfmeterschießen vorgesehen ist, bzw. die nach Verlängerung immer noch unentschieden stehen, während ein Elfmeterschießen nicht vorgesehen ist, findet ein Wiederholungsspiel (nur ein Spiel) statt, um den Sieger zu ermitteln.

tres. Si le total est nul et que la règle des buts extérieurs a été fixée sur Oui, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cours du match joué à l'extérieur sera vainqueur. Si, malgré tout, le résultat après les deux matches est toujours nul, une prolongation et/ou des penalties seront joués après les 90 minutes du match retour.

Les équipes rejoueront le match (1 aller seulement) pour définir un vainqueur après des matches aller et retour ou simplement aller dans les circonstances suivantes : le résultat est nul, il n'y a ni prolongations, ni penalties, ou le résultat est encore nul après la prolongation et il n'y a pas de penalties.

opción Away Goals rule, gana el equipo que ha marcado más goles en el partido fuera de casa. Si aun así continúa el empate, se juega una prórroga y, si fuera necesario, una tanda de penaltis tras los 90 minutos de juego del segundo partido.

Si se da un empate, tanto en partidos de eliminatoria como por puntos, y no hay prórroga ni tandas de penaltis o tras la prórroga y no hay tanda de penaltis, habrá que jugar un partido de desempate para decidir la victoria.

abbia un pareggio dopo le due partite e l'opinione Goal fuori casa sia stata impostata su SÌ, la squadra che avrà segnato più goal nella partita fuori casa sarà il vincitore. Dopo aver stabilito questo, se dopo le due partite vi è ancora un pareggio, i tempi supplementari e/o i calci di rigore saranno giocati dopo i 90 minuti della partita di ritorno.

In una delle due partite di andata e ritorno in cui vi è un pareggio e dove non vi sono i tempi supplementari e non vi sono calci di rigore, le squadre ripeteranno la partita (quella di andata o di ritorno) per decidere il vincitore.

mål på bortaplan är satt till [Yes/Ja] kommer det lag som gjort flest mål på bortaplan att utses som vinnare. Om resultatet efter att allt det ovanstående är utfört fortfarande är oavgjort kommer förlängning och/eller straffsparkar att användas, direkt efter slutet av den andra matchen.

I både singel- och dubbelmatcher där matchen slutat oavgjort och det inte finns någon förlängning eller några straffsparkar att tillgå kommer lagen att spela en extra avgörande match (en singelmatch) för att kunna utse vinnaren.

team dat meer doelpunten scoorde in de uitwedstrijd, heeft gewonnen. Als de teams dan nog steeds gelijk staan wordt er een verlenging gespeeld en/of penalties genomen aan het eind van de 90 minuten van de tweede wedstrijd.

Als de ronde in één of twee wedstrijden moet worden beslist, en het is gelijkspel en er is geen verlenging of penalties, of de wedstrijd is na de verlenging nog steeds gelijkspel en er zijn geen penalties, dan spelen de teams de wedstrijd nog een keer (slechts één keer).

on asetettu asentoon Yes (Kyllä), suurimman määrän maaleja saanut joukkue on voittaja. Jos tämänkin jälkeen tulos on edelleen tasapeli, pelataan tilanteen mukaan jatkoaikaa ja/tai rankaisupotku välittömästi toisen erän 90 minuutin ottelun jälkeen.

Kun kysymyksessä on yksi- tai kaksieräottelu, joka on päätynyt tasapeliin tai jos tarjolla ei ole jatkoaikaa tai rankaisupotkuja tai jos peli on edelleen tasapeli lisäajan jälkeen eikä tarjolla ole rankaisupotkuja, joukkueet uusivat ottelun (vain 1 erä) voittajan selvittämiseksi.

Cup menu

All Options on the Cup menu are selectable by using Button B to cycle through the available choices.

The teams for the Cup competition must then be chosen using the blue Choose option in a similar way to selecting teams for a Friendly. Up to 64 teams can be selected at once and all 64 teams can be player teams if so desired. When you are happy with all the options select Play Cup to start the competition.

Pokalmenü

Alle Optionen auf dem Pokalmenü können mit der Taste B durchlaufen werden.

Anschließend werden die Mannschaften für den Pokalwettbewerb mit der blauen Option Wählen in gleicher Weise wie die Mannschaften für Freundschaftsspiele gewählt. Es können bis zu 64 Mannschaften auf einmal gewählt werden, und wenn es gewünscht wird, können alle 64 Mannschaften von Spielern gesteuert werden.

Menu Coupe

Toutes les options du menu Coupe sont sélectionnées en appuyant sur le bouton B, ce qui permet de faire défiler les différents choix disponibles.

Les équipes en lice pour la Coupe doivent être choisies à l'aide de l'option bleue Choisir selon la procédure suivie pour la sélection d'équipes d'un match amical. Il est possible de sélectionner jusqu'à 64 équipes à la fois et les 64 équipes peuvent être celles de l'utilisateur.

Menú Cup

Para seleccionar una opción, pase hasta aquella que desea elegir y pulse el botón B.

Los equipos participantes en la copa tienen que elegirse mediante la opción azul Choose, de igual modo que en la modalidad de partidos amistosos. Es posible seleccionar un máximo de 64 equipos sin ninguno de ellos bajo control del ordenador, si así lo prefiere. Cuando haya escogido todas las opciones oportunas, seleccione Play Cup para que comience la competición.

Menu coppa

Tutte le opzioni del menu Coppa vanno selezionate usando il pulsante B, per far apparire le possibili scelte.

Le squadre per la partita di Coppa vanno scelte con l'opzione in blu Scegli in modo simile a quello usato per selezionare le squadre per una partita Amichevole. Possono essere selezionate fino a un massimo di 64 squadre alla volta le quali, se richiesto, possono essere le squadre del giocatore.

Cupmenyn

Du kan välja alla alternativ på cupmenyn genom att med hjälp av knapp B bläddra genom de olika alternativen.

Lagen som ska vara med i cupen måste väljas med det blå alternativet [Choose/Välj] på samma sätt som du väljer lag för en vänskapsmatch. Du kan på en gång välja ut upp till 64 olika lag, och alla de 64 lagen kan vara spelarlag om du så önskar.

När du har bestämt vilka lag som ska vara med startar du tävlingen genom att välja alternativet [Play Cup/Spela cup].

Cupmenu

Alle opties in het Cupmenu worden geselecteerd met behulp van Knop B.

Vervolgens moeten de teams voor de Cupcompetitie worden gekozen met behulp van de blauwe "Choose" optie, net als bij een vriendschappelijke wedstrijd. Je kan maximaal 64 teams tegelijkertijd selecteren, en alle 64 teams kunnen spelerteams zijn als je dat wilt.

Cup-valikko

Kaikki cup-valikon toiminnot ovat valittavissa käyttämällä näppäintä B näyttämään tarjolla olevat valinnot.

Cup-ottelun joukkueet on sen jälkeen valittava käyttämällä sinistä Choose(Valinta)-toimintoa samalla tavalla kuin valittaessa joukkueet ystävyysottelua varten. Samanaikaisesti voidaan valita enintään 64 joukkuetta, ja kaikki 64 joukkuetta voivat haluttaessa olla pelaajajoukkueita.
Kun olet tyytyväinen valintoihisi, valitse Play Cup (Pelaa cup-ottelu) kilpailun aloittamiseksi.

When into the Cup sequence proper keep on selecting Play Match followed by Next Match to play the next match in sequence.

Computer results will be calculated when appropriate and played in sequence with matches involving either one or two players. All player matches will lead onto the Pre-Match Tactics screen (see page 92).

Wenn Sie mit allen gewählten Optionen zufrieden sind, wählen Sie Cup Spiel um den Wettbewerb zu beginnen.

In der Folge der Pokalrunden selbst müssen Sie immer Match spiel. und anschließend Näch.Match wählen, um das nächste Match in der Folge spielen zu können.
Die Spiele zwischen programmgesteuerten Mannschaften werden zwischen den Spielen mit einem oder mit zwei Spielern berechnet bzw. ausgetragen. Bei allen Spielen mit Spieler-Mannschaften erscheint die Bildschirmseite 'Pre-Match Tactics' (Besetzung der Positionen vor dem Spiel,siehe unten).

Une fois les options choisies, sélectionnez Jouer en Coupe pour commencer la compétition.

Lorsque vous êtes dans la séquence de la Coupe, sélectionnez Jouer match, puis Match suivant pour disputer la rencontre suivante tout de suite après.
Les résultats des matches disputés par l'ordinateur sont calculés au moment opportun et affichés. Tous les matches de l'utilisateur conduisent à l'écran Tactiques préalables au match (voir ci-après).

Una vez iniciada la copa, tiene que seleccionar Play Match seguido de Next Match para proceder a jugar el partido siguiente de la serie.

Los resultados de ordenador se calculan cuando corresponde y aparecen ordenados. Todos los partidos que no estén controlados por el ordenador llevan a la pantalla Pre-Match Tactics (consulte esta sección más adelante).
Para pasar por los datos de una ronda, use las flechas rojas sitas al lado de la tabla.

Quando siete soddisfatti delle vostre scelte, selezionate Gioca coppa per cominciare la gara. Quando siete nelle sequenza Coppa, continuate a selezionare Gioca par. seguito da Pros. par. per giocare la prossima partita di seguito.

I risultati del computer saranno calcolati al momento opportuno e giocati in ordine successivo. Tutte le partite dei giocatori andranno allo schermo Tattiche predefinite delle partite (vedete a seguito).

Per fa scorrere i risultati/pareggi di un girone, usate le frecce rosse che si trovano al lato della tabella.

När cupsekvensen har startat väljer du [Play Match/Spela match] som följs av [Next Match/Nästa match] där du väljer vilken match som ska följa.

Datorgenererade resultatlistor för matcherna visas när det är dags. Före alla matcher du spelar visas skärmen [Pre-Match Tactics/Taktik] (se avsnittet nedan).

Als je tevreden bent met alle opties kies je "Play Cup" om de competitie van start te laten gaan.

Als je eenmaal met de Cup serie bezig bent moet je steeds "Play Match" of "Next Match" kiezen om door te gaan naar de volgende wedstrijd.

De computerresultaten worden indien van toepassing bij elkaar opgeteld en in volgorde vertoond. Alle spelerwedstrijden leiden naar het "Pre-Match Tactics" scherm (zie hieronder).
Je rolt door de trekking/resultaten van een ronde met behulp van de rode pijlen naast de tabel.

Kun olet sisällä cup-peluuketjussa valitse aina Play Match (Pelaa ottelu) ja sen jälkeen Next Match (Seuraava ottelu) seuraavan ottelun pelaamiseksi.

Tietokoneen antamat tulokset lasketaan aina kun se on asianmukaista ja osoitetaan peräkkäin otteluissa, joissa on joko yksi tai kaksi pelaajaa. Kaikki pelaajien ottelut vievät Pre-Match Tactics (Ottelun edeltävää taktikointia) - näyttöön (katso jäljempänä seuraavia tietoja).

Käytä punaisia taulukon vierellä olevia nuolia otteluerän tasapelin/tulosten katselemiseksi.

To scroll through the draw/results of a round use the red arrows at the side of the table.

To save a Cup competition halfway through, select Save Data. This will also save the setup of all teams currently loaded plus the current League setup into Battery Ram.

A Cup can be exited and returned to at any time provided that another Cup has not been initiated either via the Cup or Specials options.

Benutzen Sie die roten Pfeile seitlich von der Tabelle, um die Ergebnisse einer Runde (Unentschieden/Sieg) zu rollen.

Ein Pokalwettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokalwettbewerb mit der Cup- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

Pour faire défiler les matches nuls/résultats d'une rencontre, utilisez les flèches rouges sur le côté du tableau.

Pour sauvegarder une Coupe au milieu de son déroulement, sélectionnez Sauvegarder données. Cette procédure enregistre aussi la configuration de toutes les équipes actuellement chargées et celle du championnat en cours.

Il est possible de sortir d'une coupe et d'y retourner à tout moment à condition qu'une autre coupe n'ait pas été commencée par l'intermédiaire de l'option Coupe ou Spécial.

Para grabar una competición de copa una vez iniciada, seleccione Save Data, con lo que también se graba en Battery Ram la configuración de los equipos cargados más la liga configurada actualmente.

Puede salir de una competición de copa en cualquier momento, siempre que no haya empezado otra mediante las opciones de copa o especiales.

Per salvare una competizione a metà durata, selezionare Salva dati. In tal modo verrà salvata anche l'impostazione di tutte le squadre attualmente caricate e l'impostazione lega corrente nella RAM a batteria.

E' possibile abbandonare o ritornare a una partita di Coppa in qualsiasi momento a patto che un'altra partita di Coppa non sia stata già avviata tramite l'opzione Coppa o Speciali.

Vill du bläddra genom tabellerna för en omgång använder du de röda pilarna som visas vid sidan av tabellen.

Om du vill spara en cup mitt i tävlingen väljer du alternativet [Save Data/Spara data]. Då sparas även inställningarna för alla lag du har laddat in plus den aktuella serieinställningen.

Du kan när som helst avsluta och sedan återvända till en cuptävling, förutsatt att ingen annan cup har startat med hjälp av alternativen Cup eller [Specials/Särskilda tävlingar].

Kies "Save Data" als je een Cupcompetitie halverwege wilt opslaan. Zo worden ook de setup gegevens van alle op dat moment opgeladen teams in Battery Ram opgeslagen, evenals de huidige

Cup-ottelun tallentaminen pelin keskellä tapahtuu valitsemalla Save Data (Tallenna data). Tämä tallentaa myös kaikki ladatut joukkueiden asetukset sekä asetetun liiga-asetuksen akun Ram-muistiin.

Cup-ottelusta voidaan poistua tai siihen palata milloin tahansa edellyttäen, että ei ole aloitettu toista cup-ottelua joko cup-tai Specials-erityisvalintojen kautta.

League

The League is a competition where 2-20 teams play matches against each other in sequence until they have all played each other between one and ten times as specified. The results are tabulated using the following criteria: 2 or 3 points for a win, 1 point for a draw, 0 points for a loss
The team with the greatest number of points after all matches have been played wins the League.

Liga

In einer Liga treffen 2 bis 20 Mannschaften nacheinander solange aufeinander, bis sie, je nach Wahl, 1-10mal gegeneinander gespielt haben. Die Ergebnisse werden nach den folgenden Kriterien in einer Tabelle zusammengefaßt: 2 bzw. 3 Punkte für einen Sieg: 1 Punkt für ein Unentschieden: 0 Punkte für eine Niederlage

Championnat

Le championnat est une compétition au cours de laquelle 2 à 20 équipes se rencontrent pour des matches successifs jusqu'à ce qu'elles aient toutes joué de 1 à 10 fois comme spécifié. Les résultats sont affichés sous forme de tableau selon les critères suivants : 2 ou 3 points pour un match gagné, 1 point pour un match nul, 0 point pour un match perdu.

League

En la competición de liga participa un número de equipos comprendido entre 2 y 20. Esta modalidad consiste en el enfrentamiento en serie de todos los participantes entre sí hasta que todos se han enfrentado de una a diez veces, según se especifique. Los resultados se otorgan siguiendo las normas siguientes: 2 ó 3 puntos por la victoria, 1 punto por el empate y 0 puntos por la derrota.

Lega

La gara di lega è una gara dove sono coinvolte da 2 a 20 squadre che giocano l'una contro l'altra in ordine successivo fino a quando tutte hanno giocato ciascuna da 1 a 10 volte come indicato. I risultati sono calcolati secondo i seguenti criteri; 2 0 3 punti per una vittoria, 1 punto per un pareggio, 0 punti per una perdita.

Serie

En serie är en tävling där 2-20 lag i tur och ordning möter varandra tills alla lag har mötts mellan en och tio gånger enligt vad som är bestämt. Resultaten beräknas på följande poängtilldelning: 2 eller 3 poäng för en vinst, 1 poäng för en oavgjord match och 0 poäng för en förlust.

League setup.

Je kunt een Cup te allen tijde verlaten en er weer naar terugkeren zolang je maar geen nieuw Cupcompetitie hebt opgezet (via de Cup of Specials opties).
"League" (bondscompetitie)
De League is een competitie waarbij 2 tot 20 teams wedstrijden tegen elkaar spelen totdat ze allemaal naar wens één tot tien keer tegen elkaar hebben gespeeld. De resultaten worden op de volgende wijze opgeteld: 2 of 3 punten als het team wint, 1 punt als ze gelijkspelen en geen punten als ze verliezen.

Liiga-ottelut

Liiga-ottelu on kilpailu, jossa 2-20 joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan toinen toisensa perään, kunnes ne kaikki ovat pelanneet toisiaan vastaan niin monta kertaa kuin on määritetty (1-10 kertaa). Tulokset annetaan seuraavan mukaisesti: 2 tai 3 pistettä voitosta, 1 piste tasapelista, 0 häviöstä.

Number of Teams, Number of Times to Play each Team, Points for a Win and Start of Season/Pitch Type can all be set by simply cycling through the available options in the League menu and using Button B to select the one you want.

Liga-Sieger ist die Mannschaft, die nach Absolvierung aller Spiele die meisten Punkte erreicht hat. Mit Durchlaufen der Optionen und drücken der Taste B können im Liga-Menü die Zahl der Teams, 1/2 Spiele gegen eine bestimmte Mannschaft, die Punkte für Sieg, Saisonstart und Feldart gewählt werden.

L'équipe ayant le plus grand nombre de points une fois que tous les matches ont été disputés remporte le championnat. Les options Nombre d'équipes, Nombre de matches à jouer, Points pour une victoire et Début de la saison/Type de terrain peuvent toutes être définies dans le menu Championnat en appuyant sur le bouton B.

Gana el equipo que haya acumulado más puntos al final de la competición.

Esta modalidad cuenta con las opciones siguientes: Number of Teams, Number of Times to Play each Team, Points for a Win y Start of Season/Pitch Type (número de equipos, número de veces que hay que enfrentarse a cada equipo, puntos para la victoria e inicio de temporada/tipo de terreno de juego respectivamente). Para seleccionar una de ellas, pase hasta aquella que desea elegir y pulse el botón B.

Dopo che tutte le partite sono state giocate, la squadra con più punti vince la partita lega di lega.

Num. squadre, Gioca ogni squadra..., Punti per una vit. e Inizio stag./cond. campo possono essere impostati semplicemente scorrendo attraverso le opzioni disponibili ed usando il pulsante B per selezionare l'opzione desiderata.

Laget som samlat på sig det största antalet poäng efter det att alla matcher är spelade vinner hela serien.

I menyn [League/Serie] kan du bläddra igenom och ställa in alternativen [Number of Teams/Antal lag], [Number of Times to Play each Team/Antal möten per lag], [Points for a Win/Antal poäng för vinst] och [Start of Season/Pitch Type//Säsongstart/Underlag] och välja det alternativ du vill använda med knapp B.

Het team met de meeste punten aan het einde van alle wedstrijden heeft de League gewonnen.

Je kunt uit vele opties in het League menu kiezen, met behulp van knop B, zoals "Number of Teams" (aantal teams), "Number of Times to Play each Team" (aantal keren dat tegen de teams gespeeld wordt), "Points for a Win" (aantal punten voor het winnende team) en "Start of Season/Pitch Type" (begin van het seizoen/soort veld).

Suurimman pistemäärän kaikkien ottelujen jälkeen saanut joukkue selviää voittajana.

Joukkueiden määrä, kutakin joukkuetta vastaan käytävien ottelujen lukumäärä, voittoa varten tarvittavat pisteet ja peluusesongin alku/kenttätyyppi voidaan kaikki asettaa yksinkertaisesti selailemalla League(Liiga)-valikon tarjoamia toimintoja ja käyttämällä näppäintä B valinnan tekemiseksi. Valitse liigajoukkueet käyttämällä Choose League Teams(Valitse liigajoukkueet)-ruutua samalla tavalla kuin ystävyys- ja cup-ottelujen yhteydessä ennen Play League(Pelaa liigaottelu)-toiminnan valitsemista.

Choose league teams using the Choose League Teams box in the same manner as used for Friendlies and Cups above before selecting Play League.
Once in the sequence of games select Play Match and Next Match as in the Cup option above.
Results are tabulated game by game.

Select Save Data to save League games at any stage together with all current teams and all current Cup data to Battery Ram.

Mit Hilfe des Feldes Liga-Teams wählen können Sie die Liga-Mannschaften auf die gleiche Weise wählen wie Freundschaftsspiele und Pokalwettbewerbe, siehe oben, bevor Sie Liga spiel. wählen.

Während der Spielfolge in einem Wettbewerb können Sie Match spiel. und anschließend Näch.Match wählen, wie bei der Option 'Cup', oben.

Die Ergebnisse werden nach jeder Spielrunde in der Tabelle berücksichtigt.

Wählen Sie ``Save Data`(Daten speichern), um zu jedem beliebigen Zeitpunkt Ligaspiele mit allen aktuellen Teams und allen Cupdaten im Batterie-Ram zu speichern.

Sélectionnez des équipes de championnat à partir de la case Choisir équipes de championnat comme vous l'avez fait pour Amical et Coupe ci-dessus, avant de sélectionner Jouer en Championnat.

Une fois dans la séquence de jeu, sélectionnez Jouer match et Match suivant comme dans l'option Coupe ci-dessus.

Les résultats s'affichent sous forme de tableau, jeu par jeu.
Sélectionnez Sauvegarder données pour enregistrer le championnat à tout moment avec toutes les équipes et les données de la coupe en cours.

Una vez iniciada la liga, seleccione Play Match seguido de Next Match para proceder a jugar el partido siguiente de la serie, al igual que con los partidos de copa.

Los resultados aparecen en una tabla, partido por partido.

Seleccione Save Data para grabar en Battery Ram la competición de liga, en cualquier etapa, así como todos los equipos participantes y todos los datos de la copa.

Scegliete le squadre della lega usando la casella Scegli Sq. di Lega nello stesso modo usato per Amichevoli e Partite di coppa sovramenzionate, prima di selezionare Gioca lega.

Una volta che siete nell a sequenza delle partite, selezionate Gioca par. e Pros. par. come nell'opzione coppa di cui sopra.

I risultati sono elencati partita per partita.

SelezionateSalva dati per salvare i giochi di Lega in un qualsiasi momento assieme alle squadre correnti e ai dati coppa attuali nella RAM a batteria.

Du väljer lagen som ska vara med i serien med hjälp av dialogrutan [Choose League Teams/Välj serielag] på samma sätt som du väljer lag för en vänskapsmatch och en cup. Välj sedan [Play League/Spela serie].

När seriesekvensen har startat väljer du [Play Match/Spela match] och [Next Match/Nästa match] på samma sätt som för en cuptävling (se ovan).

Resultaten visas match för match.

Om du vill spara spelet mitt i en serie, tillsammans med alla aktuella lag och den aktuella cupinställningen, väljer du alternativet [Save Data/Spara data] så sparas informationen.

Je kunt, voordat je "Play League" selecteert, de teams die meedoen op dezelfde wijze kiezen als bij vriendschappelijke wedstrijden (Friendly's) en Cupwedstrijden, maar nu met behulp van het "Choose League Teams" hokje.

Als je eenmaal met de competitie bezig bent kun je net als bij de Cup-optie hierboven "Play Match" en "Next Match" kiezen om door te gaan naar de volgende wedstrijd.

De resultaten worden na iedere wedstrijd vertoond.

Je kunt Leaguewedstrijden, net als huidige teams en alle huidige Cupgegevens, te allen tijde opslaan op Battery Ram door "Save Data" te kiezen.

Kun olet sisällä peluuketjussa valitse aina Play Match (Pelaa ottelu) ja sen jälkeen Next Match (Seuraava ottelu) seuraavan sarjaottelun pelaamiseksi samalla tavalla kuin yllä mainitussa cup-pelissä.

Tulokset lasketaan peli peliltä.

Valitse Save Data (Tallenna data) -toiminto liigaottelujen, valittujen joukkueiden ja cup-datan tallentamiseksi missä vaiheessa tahansa akun Ram-muistiin.

A league can be exited and returned to at any time provided that another league has not been initiated either via the League or the Specials option.

Special League/Cup competitions

To help players to get going quickly in Cup and League competitions SENSIBLE SOCCER offers various preset Cup and League competitions for the various different team types (International, Club or Custom). The Specials available depends on the current data that has been loaded.

Ein Liga-Wettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokal-Wettbewerb mit der League- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

Spezialwettbewerbe Damit sich die Spieler schnell in Pokal- und Ligawettbewerben zurechtfinden, bietet SENSIBLE SOCCER verschiedene, bereits vorbereitete Pokal- und Ligawettbewerbe für die unterschiedlichen Datensets an (International, Club oder Eigene.

Die verfügbaren Specials sind von den aktuell geladenen Daten abhängig.

Il est possible de sortir d'un championnat et d'y retourner à tout moment à condition qu'un autre championnat n'ait pas été commencé par l'intermédiaire des options Coupe ou Spécial.

Spécial Pour aider les joueurs à participer rapidement aux matches de Coupe et de Championnat, Sensible Soccer offre diverses compétitions prédéfinies de Coupe et de Championnat pour les différents types d'équipes (Equipes nationales, de Club et personnalisées).

Les options disponibles dépendent des données chargées.

Es posible salir de la competición de liga en cualquier momento, siempre que no haya empezado otra mediante las opciones de liga o especiales.

Competiciones especiales de liga y de copa Para avanzar rápidamente en las competiciones de liga y copa, en SENSIBLE SOCCER se ofrecen varias competiciones estándar, tanto de un tipo como de otro, para cada uno de los tipos de equipos (International, Club o Custom). Las opciones especiales disponibles dependen de los datos cargados.

Si può abbandonare o ritornare a una partita di lega in qualsiasi momento, a patto che non sia stata avviata un'altra partita di lega con l'opzione Lega o Speciali.

Speciali Per aiutare i giocatori a procedere velocemente con le partite di Coppa e di Lega, SENSIBLE SOCCER offre varie competizioni prestabilite di Coppa e di Lega per i vari tipi diversi di squadre (squadra nazionale, di società, ospite).

Du kan när som helst avsluta och sedan återvända till en serie, förutsatt att ingen annan serie har startat med hjälp av alternativen [League/Serie] eller [Specials/Särskilda tävlingar].

Särskilda tävlingar För att hjälpa spelare att snabbt komma igång med cup- och serietävlingar har SENSIBLE SOCCER flera förinställda tävlingar för de olika lagtyperna ([National/landslag], [Club/Klubblag] eller [Custom/Egna lag]).

Je kunt een League te allen tijde verlaten en er weer naar terugkeren zolang je maar geen nieuw leaguecompetitie hebt opgezet (via de League of Specials opties).Speciale League- of Cupcompetities

Om de spelers alvast op weg te helpen in Cup- en Leaguecompetities hebben we van te voren verscheidene Cup- en Leaguecompetities voor verschillende soorten teams (International, Club of Custom (eigen)) opgezet in SENSIBLE SOCCER.

Liiga-ottelusta voidaan poistua tai siihen palata milloin tahansa edellyttäen, että ei ole aloitettu toista liiga-ottelua joko liiga- tai Specials-erityisvalintojen kautta.
Erityisliiga/cup-ottelut

SENSIBLE SOCCER tarjoaa tiettyjä etukäteen asetettuja cup- ja liiga-otteluja erilaisille joukkuetyypeille (Kansainvälinen, klubi tai omarakenteinen) pelin käynnistämiseksi nopeasti cup-ja liiga-otteluissa.
Omarakenteisten ottelujen saatavuus riippuu ladatusta voimassa olevasta datasta.

When Club teams are loaded the choices are:

EUFA Cup which has 64 teams with two legs plus the away goals rule for all rounds including the final.

Euro Superleague where 20 teams play each other twice scoring two points for a win.

When National teams are loaded the choices are:

Wenn 'Club'-Mannschaften geladen sind, haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten

EUFA Cup mit 64 Mannschaften, Hin- und Rückspiel plus Auswärtstore-Regel in allen Runden, einschließliche der Endrunde.

Euro Superliga mit zwanzig Mannschaften, die jeweils zweimal aufeinander treffen, und zwei Punkten pro Sieg.

Wenn Nationalteams geladen sind, gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

Lorsque des équipes de club sont chargées, les choix sont les suivants :

Coupe de l'EUFA qui compte 64 équipes, des matches aller et retour, plus la règle des buts extérieurs pour toutes les autres rencontres, incluant la finale.

Superchampionnat européen où 20 équipes se rencontrent deux fois et le vainqueur est l'équipe qui marque deux points.
Lorsque les équipes nationales sont chargées, les choix sont les suivants :

Cuando están cargados los equipos de la categoría Club, éstas son las opciones especiales:

EUFA Club: 64 equipos enfrentados en rondas de ida y vuelta, a las que se aplica la regla Away Goals rule (incluyendo la final).

Euro Superleague: 20 equipos se enfrentan entre sí dos veces y la regla Away Goals rule está en vigor durante todas las rondas incluyendo la final.
Cuando están cargados los equipos de la categoría National, las opciones son las siguientes:

L'opzione Speciali dipende dai dati attuali caricati.

Quando sono caricate le squadre delle società, le scelte sono:
Coppa EUFA che ha 64 squadre e due partite di andata e di ritorno più la regola dei goal fuori casa per tutti i gironi, compresa la finale.

Superlega europea: sono venti le squadre che giocano, ognuna due volte, ottenendo due punti per una vittoria.
Quando sono caricate le squadre nazionali, le scelte sono:
Qualif.

Vilka tävlingar som är tillgängliga beror på den aktuella information som du har matat in.

När du matar in [club/klubb]lag är de olika alternativen:

UEFA-cupen som innehåller 64 lag, där både hemma- och bortamatch spelas och där regeln om mål på bortaplan alltid gäller, även i finalen.

[Euro Superleague/Europeiska Superligan] där 20 lag spelar mot varandra två gånger vardera och får 2 poäng för vinst.

När du matar in [national/landslag] är de olika alternativen:

De beschikbare Specials zijn afhankelijk van de op dit moment opgeladen gegevens.

Als er Clubteams opgeladen zijn, is de keuze als volgt:

UEFA Cup: 64 teams, twee rondes en de "Away Goals" regel voor alle ronden, inclusief de finale.

Euro Superleague: 20 teams spelen twee keer tegen elkaar. Twee punten voor het winnende team.

Kun klubijoukkueet ladataan, tarjolla olevat valinnot ovat:

EUFA Cup, jossa on 64 kahden otteluerän joukkuetta sekä away goals(vieraskenttämaalit)-sääntö kaikkia eriä varten mukaan lukien myös finaali.

Euro Superleague, jossa 20 joukkuetta pelaa toisiaan vastaan kahdesti; voitto antaa kaksi pistettä.

World Championship The World Championship is a 24 team cup competition which is initially split into six groups of four teams. The teams in each group play each other once, scoring 2 points for a win, 1 for a draw and 0 for a loss. Only the top two teams in each group plus the four best third place teams qualify for the next round. These teams then enter a straight knockout competition with all games from this point being single legged and going to extra time and then penalties. The winner of the final between these last two teams gets the glory.

Die Fußballweltmeisterschaften sind eine Pokalmeisterschaft, welche anfangs in sechs Gruppen mit jeweils vier Mannschaften unterteilt ist. Die Teams in jeder Gruppe spielen einmal gegeneinander, wobei 2 Tore einen Sieg, 1 Tor ein Unentschieden und 0 Tore eine Niederlage bedeuten. Nur die zwie besten Teams in jeder Gruppe sowie die vier besten Teams an dritter Stelle werden für die nächste Runde zugelassen. Diese Teams treten dann einen Ausscheidungswettkampf an, wobie ab diesem Zeitpunkt alle Spiele nur einmal ausgetragen, falls notwendig verlängert und dann Elfmeter verhängt werden. Der Sieger beim Endspiel der letzen beiden Teams werden zum Endsieger.

Les **Championnats du Monde** sont une coupe entre 24 équipes initialement réparties en six groupes de quatre équipes. Dans chaque groupe, chaque équipe joue contre les autres équipes une fois, et marque 2 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 pour une défaite. Seules les deux premières équipes de chaque groupe plus les quatre meilleures troisièmes places se qualifient pour la manche suivante. Ces équipes participent alors à une compétition éliminatoire, toutes les parties se disputent désormais en un seul match qui se conclut le cas échéant par des prolongations et penaltys . La gloire revient au gagnant de la finale entre les deux dernières équipes.

El **Campeonato Mundial** es un certamen en que intervienen 24 equipos aspirantes a ganar la copa, y que se dividen inicialmente en seis grupos de cuatro equipos cada uno. Los equipos de cada grupo juegan un partido entre sí una vez, adjudicándose 2 puntos por una victoria, 1 por un empate y 0 por una derrota. Sólo los dos primeros equipos de cada grupo y los cuatro mejores equipos situados en tercer lugar están habilitados para participar en la vuelta siguiente. Seguidamente, estos equipos juegan partidos eliminatorios, y a partir de ese momento todos los partidos son de una sola etapa, con tiempo extra y penalties, en su caso. El que gane el partido final entre estos dos equipos será el triunfador.

Il **Campionato Mondiale** è un campionato di coppa a 24 squarde che inizialmente èsuddiviso in sei gruppi di quattro squadre. Le squadre in ciascun gruppo si affrontano una volta, segnando 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. Sole le due squadre in testa a ciascun gruppo più le quattro migliori piazzate at terzo posto si qualificano per il girone successivo. Queste squadre quindi si affrontano direttamente e tutte le partite da questo momento in poi sono di sola andata e quindi passano ai tempi supplementari ed ai calci di rigore. Il vincitore della finale tra queste due square conquista la gloria.

World Championship är en lagtävling uppdelad på sex grupper med fyra lag i varje. Lagen i varje grupp spelar mot varandra en gång och får 2 poäng om de vinner, 1 om det är oavgjort och 0 om de förlorar. Bara de två bästa lagen i varje grupp och de fyra bästa tredjeplatslagen överlag går vidare till nästa omgång. Då möts de i en vanlig utslagstävlan, utan returmatcher, där matcherna kan fortsätta i förlängning och eventuellt avgöras med en straffsparkserie. Vinnaren i finalen mellan de sista två lagen är den som avgår med segern.

Het **Wereldkampioenschap** is een cup-competitie voor 24 clubs die aanvankelijk is onderverdeeld in zes groepen van vier teams. In iedere groep zullen de teams éénmaal tegen elkaar spelen. Een club die wint krijgt 2 punten, met een gelijkspel wordt 1 punt verdiend en de verliezer krijgt 0 punten. Alleen de beste twee teams in iedere groep, plus de vier beste teams op de derde plaats, kunnen doorgaan naar de volgende ronde. Dit is een eliminatie-ronde waarin alleen kan worden gewonnen of verloren. Zonodig wordt extra tijd toegekend en is dat niet voldoende, dan volgen penalties. De winnaar van de finale tussen deze laatste twee teams, wint de prijs.

Maailmanmestaruuskilpailu on 24 joukkueen cup-kilpailu, jonka osaanottajat on aluksi jaettu kuuteen neljän joukkueen ryhmään. Kunkin ryhmän joukkueet pelaavat kerran jokaista ryhmän joukkuetta vastaan saaden 2 pistettä voitosta, 1 pisteen tasapelistä ja 0 pistettä häviöstä. Vain kunkin ryhmän kaksi parasta joukkuetta sekä neljä kolmannelle sijalle tullutta joukkuetta pääsevät seuraavalle kierrokselle. Nämä joukkueet jatkavat sitten suorassa pudotuspelissä, jossa kaikki pelit pelataan yhdessä erässä jatkoaikaa ja rangaistuspotkuja käyttäen. Viimeisten kahden joukkueen välisen loppukilpailun voittaja saa kaiken kunnian.

The Maastricht Cup is a cup competition involving 32 teams. There are five rounds to play through. If a tie ends in a draw then extra time is played. If it still remains a draw then a replay is played to decide the winner.

When Custom teams are loaded the choices are:

Der Maastricht-Cup ist ein Cup der 32 Teams umfaßt. Es sind 5 Runden zu spielen. Bei einem Gleichstand wird eine Verlängerung gespielt. Wenn dann immer noch Gleichstand besteht, gibt es ein Wiederholungsspiel.

Wenn EigeneTeams geladen sind, haben Sie die Wahl zwischen:

Coupe de Maastricht comporte 32 équipes qui s'affrontent cinq fois. Si le score est toujours nul après les prolongations, un nouveau match est disputé pour départager les équipes.

Lorsque les équipes personnalisées sont chargées, les choix sont les suivants :

The Maastricht Cup: es una competición de copa con 32 equipos. Consta de cinco rondas. Si se da un empate, se juega una prórroga y si sigue sin deshacerse el empate, se vuelve a jugar el partido para conseguir un ganador.

Cuando están cargados los equipos de la categoría Custom, las opciones son como sigue:

Coppa Maastrichet: 32 squadre. Sono cinque i gironi da giocare. In caso di pareggio si ricorre ai tempi supplementari. In caso di continuo pareggio, la partita viene rigiocata per decidere il vincitore.

Quando sono caricate le squadre ospiti, le scelte sono:

Maastricht-cupen är en cuptävling med 32 lag. Du ska spela fem omgångar. En oavgjord match avgörs med hjälp av förlängning. Skulle matchen fortfarande vara oavgjord spelas matchen om för att man ska kunna utse en vinnare.

När du matar in [custom/egna] lag är de olika alternativen:

De Maastricht Cup: is een cupcompetitie met 32 teams. Er zijn 5 rondes. Bij gelijkspel wordt er verlenging gespeeld. Als het dan nog gelijkspel is wordt de wedstrijd overgespeeld. Als de "Custom" teams zijn opgeladen, is de keuze als volgt:

Maastricht Cup on cup-ottelu, jossa on mukana 32 joukkuetta. Pelattavana on viisi peliä. Jos tuloksena on tasapeli, pelataan jatkoaika. Jos tilanne on edelleen tasapeli, pelataan uusintaottelu voittajan määrittämiseksi.

Kun omarakenteiset joukkueet ovat ladattuina, valintoina ovat:

The Booby League is an 8 team league where the teams play each other once.

The Chicken Tournament is a 16 team cup competition. Each round is played over two legs, with the aggregate score deciding the winner of each tie in the round. If the tie is drawn at the end of the second leg then extra time is played. If the scores are still level then the match will be decided on penalties.

Trostliga, einer Liga mit 8 Teams, bei dem jedes Team einmal gegen jedes andere Team spielt

Versagerturnier, ein Wettkampf mit 16 Teams. Jede Runde besteht aus einem Hin- und Rückspiel, wobei der Sieger durch die Gesamtzahl der Tore in jedem Spiel der Runde bestimmt wird. Wenn Gelichstand am Ende des Rückspiels besteht wird verlängert. Wenn das Spiel dann immer noch gleich steht ist, wird durch Elfmeterschießen entschieden.

Catégorie des vaincus où huit équipes s'affrontent une fois.

Championnat des poussins où 16 équipes s'affrontent en matches aller-retour. L'addition des deux scores détermine le vainqueur. Si le score est nul à la fin du match retour même après les prolongations, les équipes se départagent par les penalties.

The Booby League: competición de liga en la que 8 equipos se enfrentan una vez entre sí.

The Chicken Tournament: es una competición de copa de 16 equipos. Cada ronda se juega con partidos de ida y vuelta, y el gandor se decide por la suma de los resultados de ambos partidos. Si hay empate en el partido de vuelta, se juega una prórroga. Si persiste el empate, se juega una tanda de penaltis.

Lega dei perdenti: 8 squadre , ognuna gioca una volta.

Torneo Polli: una competizione a coppa con 16 squadre. Ogni girone prevede due partite di andata e di ritorno, la squadra vincitrice è quella che raccoglie più goal in ogni incontro del girone. Se la partita di ritorno termina in pareggio, vengono giocati i tempi supplementari. Qualora rimanga la situazione di pareggio, la partita viene decisa in base ai calci di rigore.

[The Booby League/Gärdesgårdsserien] är en serie för 8 lag där de olika lagen möter varandra en gång vardera.

[The Chicken Tournament/Blåbärsturneringen] är en cup-tävling med 16 lag. Varje omgång utgörs av en dubbelmatch där det sammanlagda resultatet räknas. Om det är oavgjort när den andra matchen är slut spelas en förlängning. Är resultatet fortfarande oavgjort avgörs matchen på straffsparkar.

De Booby League: 8 teams spelen één keer tegen elkaar.

De Chicken Tournament: 16 team cupcompetitie. Iedere ronde bestaat uit twee wedstrijden. De scores worden bij elkaar opgeteld. Als een ronde in gelijkspel eindigt wordt er een verlenging gespeeld. Als het gelijkspel blijft worden er penalties genomen.

The Booby League - 8 joukkueen liigaottelu, jossa kukin joukkue pelaa toistaan vastaan kerran.

'The Chicken Tournament' on 8 joukkueen cup-ottelu. Kukin peli pelataan kahdessa erässä yhteispistemäärän ratkaistessa kunkin otteluerän voittajan. Jos toisen erän jälkeen tulosksena on tasapeli, pelataan jatkoaika. Jos tulos on edelleen sama, ottelun voittaja ratkaistaan rangaistuspotkujen perusteella.

Saved Games

The next option will either say 'No Game Saved' or 'Continue...' followed by the name of the tournament that was saved last in Battery Ram. Selecting this option when a save game is present will allow you to continue in that league or cup match.

NB When editing teams, exceeding the '20 team' limit will result in game failure and the loss of *ALL* saved game data.

Gespeicherte Spiele

Die nächste Option lautet entweder "Kein Spiel gespeichert" oder "Fortsetzen...", gefolgt vom Namen des Turniers, das zuletzt im Batterie Ram gespeichert wurde. Diese Option bei einem gespeicherten Spiel ermöglicht die Fortsetzung in einer Liga oder einem Match. Besetzung der Positionen vor dem Spiel

N.B. Wenn Sie bei der Teambearbeitung die "20 Team"-Grenze überschreiten, verlieren Sie das Spiel und ALLE gespeicherten Spieldaten.

Jeux enregistrés

L'option suivante affiche soit Aucun jeu sauvegardé, soit Continuer suivi du nom du tournoi enregistré. Si vous choisissez cette dernière option, vous pouvez continuer ce match de championnat ou de coupe.

N.B.Lors de l'édition des équipes, dépasser la limite "20 équipes" entraînera l'échec du jeu et la perte de TOUTES les données mises en mémoire.

Partidos grabados

Las opciones de grabación de partidos son "No Game Saved" (cuando no hay ningún partido grabado) y "Continue..." seguida del nombre del último torneo grabado en Battery Ram. Seleccione la segunda opción para continuar la competición de liga o copa en cuestión.

N.B. Al modificar los equipos, si se excede el límite de "20 equipos", se producirá una falla en el juego y se perderán TODOS los datos de juego almacenados.

Giochi salvati
La prossima opzione è "Nessun gioco salvato" o "Cont.", seguita dal nome del torneo memorizzato per ultimo nella memoria RAM a batteria. Selezionando tale opzione quando è presente un gioco salvato consente di continuare l'incontro di Lega o di Coppa.
N.B. Se nel modificare le squadre, superate il limite delle "20 squadre" finirete con il perdere il gioco e TUTTI i dati conservati in memoria.

Sparade spel
Nästa alternativ visar antingen meddelandet "[No Game Saved/Inget sparat spel]" eller "[Continue.../Fortsätt spela..." vilket följs av namnet på den turnering som senast sparades. Genom att välja det här alternativet när det finns ett sparat spel kan du fortsätta i den serien eller cupmatchen.
OBS: Om du överstiger gränsen på 20 lag när du redigerar lagen går hela spelomgången förlorad och du förlorar ALLA speluppgifter som du har sparat.

"Saved Games" (opgeslagen wedstrijden)
De volgende optie heeft de woorden "No Game Saved" (geen opgeslagen wedstrijd) of "Continue..." (ga verder met...) gevolgd door de naam van het toernooi dat de laatste keer in Battery Ram werd opgeslagen. Als je een wedstrijd hebt opgeslagen kun je hem met behulp van deze optie afmaken (league- of cup-wedstrijd).
N.B.:Als teams worden veranderd, zal het spel niet langer functioneren als de "20 team" limiet wordt overschreden. Ook worden dan ALLE opgeslagen spelgegevens verloren.

Tallennetut pelit
Seuraava toiminto ilmoittaa joko 'No Games Saved' ('Ei tallennettu pelejä)' tai 'Continue...' ('Jatka...'), jota seuraa viimeisin akun Rammuistiin tallennettu peli. Kun on kysymys tallennetusta pelistä, tämän toiminnon valinnan avulla on mahdollista jatkaa kyseistä liiga- tai cup-ottelua.
Huom. "20 joukkueen" -rajan ylitys joukkueiden muokkaustoimintoa käytettäessä johtaa pelin epäonnistumiseen ja KAIKKIEN tallennettujen pelitietojen häviämiseen.

Edit Teams

The Edit Teams option allows you to change or update all data relating to up to 20 teams in the game. First the team to be edited must be selected by moving the controller until the team you wish is highlighted from the list. Press Button B to select the team. The next screen shows the list of players on the left. On the right is the team name, the Manager/Coach and the Country of origin. Below these are the team kits (Home and away).

Selecting a players name will pop up a small window. Using the controller you can delete the current name using the delete function, which is 2nd from the right on the bottom row of characters in this new window. Simply choose each letter in turn and when you are finished, select the ENTER

Team bearbeiten

Die Option Team Bearbeitung (Edit Teams Option) ermöglicht die Änderung oder Aktualisierung der Daten von bis zu 20 Teams in Spiel. Um das zu bearbeitende Team zu markieren muß die Liste mit dem Controller durchlaufen werden, bis das gewünschte Team markiert ist. Durch Drücken der Taste B wird das Team gewählt. Auf dem nächsten Bildschirm wird das Team links angezeigt. Rechts steht der Name des Teams, der Trainer und das Herkunftsland. Darunter steht die Teambekleidung (Heimspiel oder Auswärtsspiel).

Wenn der Name eines Spielers gewählt wird, erscheint ein kleines Fenster. Mit dem Controller kann der aktuelle Name mit der Löschfunktion, die durch das an der zweiten Stelle von

Editer équipes

L'option Editer équipes permet de changer ou mettre à jour les données relatives à un maximum de 20 équipes du jeu. A l'aide du pavé-D, sélectionnez l'équipe à éditer en la mettant en surbrillance et en appuyant sur le bouton B. L'écran suivant propose à la gauche une liste de joueurs, à droite le nom des équipes, le manager/entraîneur et le pays. En dessous se trouvent les tenues des équipes (à domicile et à l'extérieur).

Sélectionnez un nom de joueur pour ouvrir une petite fenêtre. A l'aide du pavé-D et de la fonction Supprimer (2e en partant de la droite sur la rangée du bas de la fenêtre), vous pouvez effacer le nom en cours. Choisissez les lettres les unes après les autres. Lorsque vous avez terminé, sélec-

Edit Teams

Esta opción sirve para cambiar o actualizar los datos de hasta 20 equipos. Seleccione primero el equipo que desea modificar, para lo cual tiene que resaltarlo, sirviéndose de las flechas del panel de mandos, y pulsar el botón B. La pantalla que aparece a continuación muestra a la izquierda la lista de jugadores y a la derecha el nombre del equipo, del manager, del entrenador y del país de origen. Debajo se ven las combinaciones de equipo (en casa y fuera de casa).

Al seleccionar el nombre de un jugador se abre una pequeña ventana. Mediante el panel de mandos, puede borrarlo con la función de eliminación, la segunda por la derecha de la fila inferior de caracteres de la ventana. Simplemente, vaya escogiendo

Modifica squadre

Tale opzione consente di cambiare o aggiornare tutti i dati relativi fino a venti squadre in gioco. La prima squadra da cambiare va selezionata spostando il cursore fin quando non viene evidenziata la squadra desiderata. Premete il pulsante B per selezionare la squadra. Il prossimo schermo mostra la lista di giocatori sulla sinistra mentre sulla destra sono riportati i nomi dei giocatori, il direttore sportivo e l'allenatore e il paese di origine. Al si sotto sono riportati i tipi di squadra (in casa, fuori casa).

Selezionando i nomi dei giocatori apparirà un menu a tendina. Mediante il controllore, si può cancellare il nome corrente mediante la funzione annulla che è la seconda a partire da destra nella fila di pulsanti di caratteri di

Redigera lag

Med alternativet [Edit Teams/Redigera lag] kan du ändra eller uppdatera all information som har med upp till 20 av spelets lag att göra. Först måste du välja ut det lag du vill redigera genom att med hjälp av kontrollpanelen markera det i listan. Du väljer laget genom att trycka på knapp B. Nästa skärm visar spelarlistan till vänster. Till höger visas lagets namn, lagledare/tränare och vilket land de kommer ifrån. Därunder visas lagens färger (Hemma och Borta).

När du markerar ett spelarnamn visas ett litet fönster på skärmen. Med hjälp av kontrollpanelen kan du radera det aktuella namnet med raderingsfunktionen, vilken är den andra bokstaven från höger räknat i den undre teckenraden i fönstret som visas. Välj sedan nya

"Edit Teams" (teams bewerken)

Met deze optie kun je de gegevens over maximaal 20 teams in het spel wijzigen. Eerst moet je het te wijzigen team selecteren met behulp van het bedieningspaneel. Druk op knop B om het team van je keuze te bevestigen. Op het volgende scherm krijg je aan de linkerkant een lijst spelers te zien. Aan de rechterkant verschijnt de naam van het team, de manager/coach en het land. Hieronder zie je de teamkleding (uit en thuis).

Als je de naam van een speler selecteert krijg je een klein venster te zien. Gebruik het bedieningspaneel om de naam te wissen. Dit doe je met de "delete" functie, tweede van rechts op de onderste rij letters in dit nieuwe venster. Kies de letters om de beurt. Als je klaar bent, druk je op

Edit Teams (Joukkueiden muokkaus)

Edit Teams (Joukkueiden muokkaus) -toiminnon avulla voit muuttaa tai päivittää kaikkiaan 20 joukkuetta koskevia tietoja. Kyseinen muokattavaksi haluttu joukkue valitaan siirtämällä ohjainta, kunnes haluamasi joukkue näkyy korostettuna listalla. Paina näppäintä B joukkueen valitsemiseksi. Seuraava näyttö ilmoittaa pelaajalistan vasemmalla. Oikealla näkyy joukkueen nimi, manageri/valmentaja sekä kotimaa. Näiden alapuolella ovat joukkueen varusteet (Home and away - Koti ja vieras).

function which is the very last character in the bottom right of the window. This same window will pop up when you try and change any of the names (player, coach, team or country).

To edit the kit colours select either shorts, shirt or socks and then, with the Button B depressed, direct the controller up, down, left or right to cycle through the available colours. For two-coloured shirts, left and right will change the main shirt colour and up and down will change the secondary colour.

rechts in der untersten Reihe dieses Fensters stehende Zeichen dargestellt wird, gelöscht werden. Wählen Sie einfach jeden Buchstaben hintereinander, und drücken Sie die Eingabetaste, die das letzte Zeichen unten rechts im Fenster darstellt. Dasselbe Fenster erscheint wenn Sie versuchen, einen anderen Namen zu verändern (Spieler, Trainer, Team oder Land).

Um die Farbe der Bekleidung zu verändern werden Shorts, Trikot oder Stutzen gewählt und bei gedrückter Taste B der Controller nach oben, unten links oder rechts gedrückt, um die Farben zu durchlaufen. Um zweifarbige Trikots zu erzielen wird die Hauptfarbe durch Drücken nach links oder rechts verändert, und die Sekundärfarbe durch Drücken

tionnez la fonction Entrée (en bas à droite de la fenêtre). Cette même fenêtre apparaît quand vous changez l'un des noms (joueur, entraîneur, équipe ou pays).

Pour modifier les couleurs de la tenue, sélectionnez le short, le maillot ou les chaussettes, puis utilisez le pavé-D tout en maintenant le bouton B enfoncé pour parcourir les couleurs disponibles. Pour les maillots bicolores, les directions Gauche et Droite changent la couleur principale, Haut et Bas la couleur secondaire.

por turno las letras del nombre y, cuando termine, seleccione la funcion Intro, el último carácter de la fila. Esta ventana aparece siempre que seleccione uno cualquiera de los nombres, tanto de jugadores, entrenadores, equipos o países.

Para modificar los colores del uniforme, pulse el botón B para seleccionar la prenda en cuestión, suéltelo, llegue hasta el color adecuado mediante las flechas del panel de mandos y vuelva a pulsar el botón B. Para seleccionar los colores de camisetas bicolores, las flechas que apuntan a derecha e izquierdan cambian el color primario, mientras que las que apuntan hacia arriba y abajo modifican el secundario.

questa nuova finestra. Basta scegliere a turno ogni singola lettera e, una volta finito, selezionare la funzione INSERISCI che è l'ultimo carattere nella fila di pulsanti della finestra. Tale finestra a tendina si avrà quando cercate di cambiare nomi, quali di giocatori, di allenatori, di squadre o di paesi).

Per modificare il colore dei calzoncini, calzini o magliette della squadra, tendendo premuto il pulsante B, muovere il controller su e giù, a sinistra/destra passando per i colori disponibili. Per le magliette a due colori, destra e sinistra cambia il colore principale, su e giù quello secondario. Per selezionare un nuovo tipo di maglietta, selezionate dapprima maglietta e modificatela e portatela da una parte nelle piccole magliette tra il primo e il secondo

bokstäver en i taget. När du är klar väljer du funktionen ENTER som är den sista bokstaven i fönstrets nedre högra hörn. Samma fönster visas närhelst du försöker ändra något annat namn (spelare, tränare, lag eller land).

Vill du ändra färgerna på ditt lags dräkt kan du välja antingen shorts, tröja eller strumpor och sedan bläddra genom de tillgängliga färgerna genom att trycka uppåt/nedåt/vänster/höger på riktningskontrollen medan du håller knapp B nedtryckt. När det gäller tvåfärgade tröjor ändrar vänster/höger huvudfärgen och uppåt/nedåt den andra färgen.

de "ENTER" functie, de laatste letter rechtsonderin het venster. Telkens als je een naam wilt veranderen (van een speler, coach, team of land), krijg je dit venster te zien.

Je kunt de kleuren van de kleding veranderen door broek, shirt of sokken te selecteren en dan knop B ingedrukt te houden terwijl je op het bedieningspaneel op, neer, links of rechts indrukt om door de beschikbare kleuren te rollen. Als je een shirt met twee kleuren wilt kiezen kun je links/rechts gebruiken om de belangrijkste kleur te kiezen, en op/neer voor de tweede kleur.

Pelaajan nimen valinta tuo esille pienen ikkunan. Ohjainta käyttäen voit pyyhkiä kyseisen nimen käyttämällä ylipyyhintätoimintoa, joka on tämän uuden ikkunan kirjasimien alarivillä toisena oikealta laskettuna. Valitse kukin kirjain vuorollaan ja kun olet lopettanut, valitse ENTER-toiminto, joka on ikkunan alaosan oikealla puolella oleva viimeinen kirjain. Tämä sama ikkuna ilmestyy esille, kun yrität muuttaa nimiä (pelaaja, joukkue tai maa).

Varusteiden värien valitsemiseksi valitse joko shortsit, paita tai sukat, ja pitämällä näppäintä B alaspainettuna suuntaa ohjain ylös, alas, vasemmalle tai oikealle selaamaan tarjolla olevia värejä. Haluttaessa kaksivärinen paita suuntaus vasemmalle ja oikealle muuttaa paidan päävärin, ja suuntaus ylös ja alas muuttaa paidan toisen värin.

To select a new shirt type first select the shirt on the kit you wish to edit and then move sideways to the small shirts in between the first and second kits, then move up and down as appropriate and press Button B to select the new shirt type.

The team can be run by either a manager or a coach. Press Button B to edit.

G, D, M, F shows whether a player is a goalkeeper, defender, midfielder or forward (this information cannot be edited).
A Star beside a name denotes a Star Player (cannot be edited).
Player numbers cannot be edited.

nach oben oder unten verändert.

Pour sélectionner un type de maillot différent, choisissez d'abord le maillot à éditer, puis parcourez de haut en bas les petits maillots présentés entre la première et la seconde tenue. Enfin, sélectionnez le maillot approprié avec le bouton B.

L'équipe peut être dirigée par un manager ou un entraîneur. Pour changer, appuyez sur le bouton B.

G, D, M ou A indiquent si le joueur est gardien, défenseur, milieu de terrain ou avant (vous ne pouvez par éditer ces données). Un joueur Star est indiqué par une étoile située à côté de son nom (ne peut être édité).

Le nombre de joueurs ne peut pas être modifié.

Para seleccionar otro tipo de camiseta, elija primero la camiseta del uniforme que desea sustituir, luego desplácese horizontalmente hasta las camisetas sitas entre el primer y segundo uniforme, a continuación, desplácese verticalmente hasta llegar a la camiseta oportuna y, por último, oprima el botón B.

El equipo lo puede dirigir un manager o un entrenador. Pulse el botón para hacer el cambio.

Las letras G, D, M, F indican si el jugador es el portero, defensa, mediocampista o delantero respectivamente (esta información no puede modificarse).

La estrella al lado del nombre de un jugador indica que éste es un jugador estrella (tampoco puede cambiarse).

corredo. Quindi muoverla verso l'alto o il basso e premete il pulsante B per selezionare il nuovo tipo di maglietta.

La squadra può venire comandata da un allenatore o dal direttore sportivo. Per selezionare, premete il pulsante B.

I pulsanti G, D, M, F mostrano se un giocatore è un portiere, un difensore, mezzala o un attaccante (tali informazioni non possono venire cambiate). Una stella vicino ad un nome indica un giocatore STAR (non può venire modificata).

I numeri dei giocatori non possono venire modificati.

Om du vill välja en ny tröjtyp markerar du först den tröja du vill ta bort och flyttar den åt sidan till de små tröjorna som visas mellan den första och den andra dräktuppsättningen, sedan flyttar du uppåt/nedåt tills du hittar den tröjtyp du vill använda och väljer den genom att trycka på knapp B.

Laget kan anföras antingen av en lagledare eller en tränare. Du väljer vilket med knapp B.

G, D, M, F visar om spelaren är en målvakt (G), försvarare (D), mittfältare (M) eller forward (F) (den här informationen kan inte ändras).

En stjärna visas bredvid en [Star Player/stjärnspelare] (kan inte ändras).

Kies een nieuw soort shirt door het shirt te selecteren op de kledingset die je wilt wijzigen. Ga dan opzij, naar de kleine shirts tussen de eerste en tweede kledingsets, vervolgens op/neer naar wens. Druk dan op knop B om het nieuwe soort shirt te kiezen.

Het team kan worden geleid door een manager of een coach. Druk op knop B om dit te kiezen.

G, D, M, F geeft aan of een speler een doelverdediger, verdediger, middenvelder of aanvaller is (deze gegevens kunnen niet worden gewijzigd).

Een ster naast een naam geeft aan dat het een "Star" speler is (kan niet worden gewijzigd).

De nummers van de spelers kunnen niet worden gewijzigd.

Uusi paitatyyppi valitaan valitsemalla sen varusteiston paita, jonka haluat muokata ja siirtymällä sen jälkeen sivullepäin pieniin paitoihin ensimmäisen ja toisen varusteiston välillä; siirry sen jälkeen ylös ja alas tarvittavalla tavalla, ja paina näppäintä B valitaksesi uuden paitatyypin.

Joukkuetta voi johtaa joko manageri tai valmentaja. Paina näppäintä B muokkauksen suorittamiseksi.

G, D, M, F osoittavat, onko pelaaja maalivahti, puolustaja, keskikentän pelaaja vai hyökkääjä (näitä tietoja ei voida muokata).

Pelaajanumeroita ei voida muokata.

Peliä edeltävä taktikointi

Pre-Match Tactics

Before each match every player team is given the option to rearrange the tactical layout of his/her team.
The formation can be changed by selecting the appropriate grey box. There is a choice between eight formations:
4-4-2,
5-4-1,
4-5-1,
5-3-2,
3-5-2,
4-3-3,
All Out Attack and All Out Defence.

Um einen neuen Trikottyp zu wählen wird zuerst das betreffende Trikot aus der Bekleidung gewählt, dann wird der Pfeil seitlich zu den kleinen Trikots zwischen der ersten und zweiten Bekleidung verschoben und schließlich mit Richtungsblock oben/unten und Taste B der neue Trikottyp gewählt.

Das Team kann durch einen Trainer oder einen Coach geleitet werden. Zur Bearbeitung Taste B drücken.

G, D, M und F zeigen in dieser Reihenfolge, ob ein Spieler Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer ist (das kann nicht bearbeitet werden).

Die Nummer eines Spielers kann nicht bearbeitet werden.

Tactiques préalables au match

Avant chaque match, le choix est donné à chaque joueur de redéfinir la composition de son équipe.
La formation peut être modifiée par l'intermédiaire de la case appropriée. Il y a au total huit formations au choix : 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Attaque intégrale et Défense intégrale.

Pre-Match Tactics

Antes de cada partido, se le da a todos los participantes la posibilidad de cambiar la estrategia de juego de su equipo. La formación se cambia con la selección del cuadro gris correspondiente. Hay ocho formaciones distintas: 4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack (ataque) y All Out Defence (defensa).

Tattiche prima della partita
Prima di ogni partita, ogni giocatore ha la possibilità di predisporre di nuovo lo schema delle tattiche della propria squadra.
La formazione può essere cambiata selezionando l'apposita casella. Sono 8 le formazioni a disposizione: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, attacco completo e difesa completa.

Spelarnumren kan inte ändras.
[Pre-Match Tactics/Taktik]
Före varje match ges du chansen att ändra den taktiska uppställningen av laget.
Laguppställningen ändras genom att du väljer en av de grå rutorna. Det finns åtta olika uppställningar att välja mellan: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Anfall och Försvar.

"Pre-Match Tactics" (taktiek vóór de wedstrijd)
Vóór iedere wedstrijd krijgen alle spelers de gelegenheid de taktisch opstelling van hun team te wijzigen. De opstelling kan worden gewijzigd door het gewenste grijze hokje te selecteren. Je kunt kiezen uit acht opstellingen: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack (volkomen in de aanval) en All Out Defence (volkomen in de verdediging).

Ennen kutakin ottelua pelaajajoukkueelle annetaan mahdollisuus uudelleenjärjestää oman joukkueen taktinen pelaaminen. Muodostelua voidaan muutella valitsemalla asianomainen harmaa ruutu. Tarjolla on kahdeksan erilaista muodostusta: 4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack (täyshyökkäys) ja All Out Defence (täyspuolustus).

Substitutes are highlighted in the player list. To change players around on the field or to swap a substitute with someone in the starting line-up, select the name of the player to be moved from the list of names down the left-hand side of the screen and then pick his new position within the formation. The renumbering of swapped players is automatic.

Besetzung der Positionen vor dem Spiel

Vor jedem Spiel kann jeder Spieler die taktische Aufstellung seiner Mannschaft ändern. Die Aufstellung kann geändert werden, indem ein graues Feld mit der gewünschten Aufstellung von den insgesamt acht Möglichkeiten gewählt wird. Diese sind 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, voller Angriff und volle Verteidigung.

Les remplaçants sont mis en valeur dans la liste des joueurs. Pour changer la position des joueurs sur le terrain ou pour échanger un remplaçant avec un joueur dans la formation de départ, sélectionnez le nom du joueur à retirer de la liste dans la partie en bas à gauche de l'écran, puis choisissez sa nouvelle position au sein de la formation. Le nouveau numérotage des joueurs échangés se fait automatiquement.

Los reservas aparecen resaltados en la lista de jugadores. Para cambiar la posición dentro del campo de los jugadores o para sustituir a un titular con un reserva, seleccione de la lista sita en el extremo izquierdo el nombre del jugador en cuestión y, a continuación, su posición en el terreno de juego. La renumeración de jugadores intercambiados es automática.

Le sostituzioni sono evidenziate nell'elenco dei giocatori. Per cambiare i giocatori nel campo o per effettuare una sostituzione con qualcuno nella formazione iniziale, selezionate il nome del giocatore da spostare dall'elenco dei nomi, verso la parte inferiore sinistra dello schermo e poi scegliete la sua nuova posizione nella formazione. La rinumerazione dei giocatori sostituiti è automatica.

Avbytarna markeras i spelarlistan. När du vill ändra spelaruppställningen på planen eller byta ut en spelare väljer du först namnet på den aktuella spelaren i listan över namn i skärmens vänsterkant och väljer sedan hans nya position i uppställningen. Omnumrering av utbytta spelare sker automatiskt.

Reservespelers worden in de spelerlijst aangegeven. Je kunt de positie van de spelers op het veld veranderen, of een reservespeler het veld opsturen in plaats van een speler die deel uitmaakte van de eerste opstelling. Als je iemands positie wilt wijzigen moet je zijn naam kiezen uit de lijst van spelernamen aan de linkerkant van het scherm en dan zijn nieuwe positie binnen de opstelling kiezen. Omgeruilde spelers krijgen automatisch een ander nummer.

Varamiehet näkyvät korostettuina pelaajalistalla. Jos haluat muuttaa pelaajien asemaa kentällä tai vaihtaa varamiehen johon kuhun muuhun alkurivistössä seisovaan, valitse siirrettävän pelaajan nimi ruudun vasemmalla puolella olevasta nimilistasta ja hae sitten hänen uusi asentonsa muodostuksessa. Vaihdettujen pelaajien uudelleennumerointi tapahtuu automaattisesti.

The likely formation of the opposition team for the current match can be seen if View Oppo is selected (press Button B to exit). Once the player is happy with the team formation Play Game should be selected using the controller with which s/he wishes to play the game itself.

For a two-player game both players will be allowed to edit their own team formation in turn before play commences.

And then Bingo, Bongo! Let the fun begin.

Auswechselspieler sind in der Spielerliste markiert. Um die Spieler auf dem Feld in eine andere Position zu bringen oder um einen Auswechselspieler für einen Spieler der Anfangsaufstellung einzuwechseln, müssen Sie den Namen des Spielers, mit dem eine Änderung vorgenommen werden soll, in der Liste unten links auf dem Bildschirm und danach seine neue Position in der Aufstellung wählen. Die Spieler erhalten automatisch die ihrer neuen Position entsprechende Rückennummer.

La formation probable de l'équipe adverse pour le match en cours peut être vue si Voir adversaire est sélectionné (appuyez sur le bouton B pour quitter).

Lorsque vous êtes satisfait de la formation de l'équipe, sélectionnez Jouer jeu à l'aide du pavé-D que vous utiliserez.

Dans un jeu à deux utilisateurs, ceux-ci sont autorisés à éditer leurs propres formations d'équipe chacun à leur tour avant le début du jeu.

Et que la fête commence après le coup de sifflet.

Si selecciona View Oppo, puede ver la formación probable que va a adoptar el equipo contrario (pulse el botón B para salirse).

Una vez haya seleccionado la formación ideal, elija Play Game mediante el panel de mandos que va a utilizar.

Para los juegos de dos participantes, ambas personas pueden modificar por turno la formación de sus respectivos equipos antes de que empiece el partido. Y a partir de este momento, ¡da comienzo el espectáculo!

La possibile formazione della squadra avversaria per la partita attuale può essere vista selezionando Vis. avver. (per uscire, premete un qualsiasi pulsante ad eccezione di Selez.).

Quando siete soddisfatti della formazione della squadra l'opzione Gioca va selezionata usando il controller con cui volete giocare.

Quando giocano soltanto due persone, queste potranno a turno modificare le proprie formazioni prima di cominciare a giocare.
Ed ecco fatto! Ha inizio il divertimento!

Motståndarnas troligaste laguppställning för den aktuella matchen visas om du väljer alternativet [View Oppo/Visa motståndaruppställning] (avbryt med knapp B).

När du är klar med laguppställningen väljer du [Play Game/Sätt igång] med hjälp av den kontrollpanel du tänker använda.

Om ni är två spelare får ni ändra laguppställningarna i tur och ordning innan spelet börjar.
Och sedan är det bara att låta det roliga börja!

De meest waarschijnlijke opstelling van de tegenstanders in de huidige wedstrijd kan worden bekeken door "View Oppo" te selecteren (druk op knop B om dit te verlaten).

Als je eenmaal tevreden bent met de opstelling kun je "Play Game" selecteren met behulp van het bedieningspaneel waarmee je het spel wil gaan spelen.

Als er twee spelers meedoen mogen beide spelers hun eigen teamopstelling wijzigen voor de wedstrijd begint.

En nu van start! veel plezier!

Kyseisen ottelun vastapuolijoukkueen todennäköinen muodostelu on nähtävissä valitsemalla toiminto View Oppo (Katso vastapuolta) (Paina näppäintä B toiminnosta poistumiseksi).

Kun pelaaja on tyytyväinen joukkuemuodostelmaan valitaan toiminto Play Game (Pelaa ottelu) käyttämällä sitä ohjainta, jota käyttäen halutaan pelata kyseinen peli.

Kahden pelaajan pelissä molemmat pelaajat voivat muokata omaa joukkuemuodostelmaansa vuoron perään ennen pelin aloittamista.
Sitten onkin pelin aika!

Copyright 1992, 1993 Sensible Software.

Published under exclusive license to Sony Imagesoft Inc. from Renegade.

Original manual by Jon Hare.

Megadrive manual amendments by Richard Hewison.

Die wahrscheinliche Aufstellung der gegnerischen Mannschaft für das aktuelle Spiel kann eingesehen werden, wenn Gegn. zeigen gewählt wird. Beenden mit Taste B. Wenn der Spieler mit der Aufstellung seiner Mannschaft zufrieden ist, muß Spielen mit dem Controller gewählt werden, mit dem das Spiel gesteuert werden soll.

Spielen zwei Spieler gegeneinander, können sie beide ihre Mannschaftsaufstellung nacheinander ändern, ehe das Spiel beginnt.

Und dann kann der Spaß losgehen, "Bingo Bongo"!

Copyright 1992, 1993 Sensible Software

Publié sous licence exclusive de Renegade accordée à Sony Imagesoft Inc

Manuel original : Jon Hare

Modifications du manuel Megadrive : Richard Hewison

Copyright 1992, 1993 Sensible Software

Publicado po r Renegade bajo autorización exclusiva de Sony Imagesoft Inc.

Manual original de Jon Hare.

Adaptación del manual obra de Richard Hewison.

Copyright 1992, 1993 Sensible Software

Pubblicato sotto l'esclusiva licenza a Sony Imagesoft Inc. Renegade. Manuale originale di John Hare. Modifiche al manuale Megadrive di Richard Hewison

Copyright 1992, 1993 Sensible Software.

Utgiven av Sony Imagesoft Inc. under licens från Renegade.

Originalhandbok av Jon Hare.

Ändringar i Mega Drive-handboken av Richard Hewison.

Auteursrecht 1992, 1993 Sensible Software.

Gepubliceerd onder exclusieve licentie aan Sony Imagesoft Inc. van Renegade.

Oorspronkelijke handleiding door Jon Hare.

Megadrive handleiding wijzigingen door Richard Hewison.

Tekijänoikeudet 1992, 1993 Sensible Software.

Julkaistu erityslisenssillä, jonka omistaja on Sony Imagesoft Incl. Renegadesta.

Alkuperäisen ohjekirjan laatija: John Hare.

Megadrive-ohjekirjan muutokset: Richard Hewison.

"Sony Imagesoft warrants to the original purchaser of this Sony Imagesoft product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Imagesoft product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY IMAGESOFT. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY IMAGESOFT PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY IMAGESOFT IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY IMAGESOFT BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Imagesoft das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Imagesoft-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Imagesoft résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY IMAGESOFT. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY

"Sony Imagesoft le garantiza al comprador original de este producto Sony Imagesoft, por un período de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Imagesoft ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES,

"Sony Imagesoft garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Imagesoft, per un periodo di novanta (90) giorni dalla date d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale per iodo e a sua scelta, di ripararlo o sostitulrlo gratis. Spedlsci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Imagesoft è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY IMAGESOFT NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABLIE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUAN GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY IMAGESOFT NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY IMAGESOFT SARA' RESPONS-

"Sony Imagesoft garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Imagesoft-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig on defekten hos denna Sony Imagesoft-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARUPRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÄL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

"Sony Imagesoft garandeert de originele koper van het Sony Imagesoft produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecton of fabricagefouten vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te reparen of vorvangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Imagesoft produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRO-

"Sony Imagesoft takaa tämän Sony Imagesoft tuotteen alkuperälselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksl ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Imagesoft tuotteessa on alheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärlnkäslttelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY IMAGESOFTIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY IMAGESOFT EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY IMAGESOFT EI

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

Columbia Tristar Home Video UK
Horatio House, 4th Floor, 77-85
Fulham Palace Road, London W6 8JA

BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

Sony Music Entertainment (Germany) Gmbh
Stephanstrasse 15, 6000 Frankfurt am Main 1, Germany

IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

Sony Music Entertainment (France) OY
1-3 rue du Chateau, 92522 Neuilly sue Seine Cedex, France.

DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especilicos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais."

Columbia Tristar Home Video Y Cia, S.R.C.
C/Albacete, 5-4 Planta, 28027 Madrid, Spain.

ABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI RISUL TANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e'o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cul i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabill a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

Columbia Tristar Home Video S.P.A

Via Flaminia 872, 00191 Rome, Italy

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

Sony Music Entertainment (Sweden) AB

Mariehallsvagen 40, Bromma, Sweden

DUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdsllmiet toe betreffende de geldigheld van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op..u van toepassing. De voornoemde garantiebepailngen geven u bepaaide wottelijko rochten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

Columbia Tristar Home Video Holland,

Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B, 1216 CH Hilversum, The Netherlands

TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksla johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoltukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita olkeuksla, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

Sony Music Entertainment (Finland) OY

Ahventie 4 B, 02170 ESPOO, Finland

HANDLING THIS CARTRIDGE

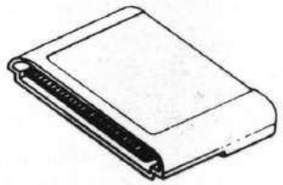
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

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

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



HANDHABUNG DES MODULS

Das Modul ist ausschließlich für das Sega Mega Drive System vorgesehen.

Zur vorschriftsmäßigen Behandlung

① Nicht mit Wasser in Berührung bringen!
② Nicht knicken!
③ Keine Gewalt anwenden!
④ Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren!
⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol etc. in Berührung bringen!

- Falls naß, vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem in Seifenwasser getauchten weichen Tuch abreiben.
- Nach der Benutzung in der Hülle aufbewahren.
- Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

(WARNUNG(!) an Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen sollte daher vermieden werden.

①



MANIPULATION DE LE CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le système Sega Mega Drive

Precautions d'emploi

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas infliger de choc violent.
④ Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
⑤ Ne pas endommager ou dénaturer.
⑥ Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
⑦ Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.

- Après utilisation, remettre dans la boîte.
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Veiller à faire des pauses en cas d'utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

②



MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho Mega está diseñado exclusivamente para el SEGA MEGA DRIVE.

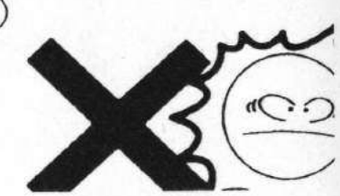
Para su uso apropiado:

① No sumergir en agua.
② No doblar.
③ No exponerlo a impactos violentos.
④ No exponerlo a luz solar directa.
⑤ No dañarlo ni deformarlo.
⑥ No colocarlo cerca de una fuente de alta temperatura.
⑦ No exponerlo a disolvente, bencina, etc.

- Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
- Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- Después de utilizarlo, colocarlo en su caja correspondiente.
- Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

AVISO! A los propietarios de televisores con pantallas de proyección grandes. Las imágenes fijas pueden provocar daños irreversibles en el tubo de imagen, o dejar marcas fosforescentes en el CRT. Evitar el uso repetido y prolongado de videojuegos en televisores con pantallas de proyección grandes.

③



TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA

La cartuccia Sega Mega Drive si intende per uso esclusivo su Sega Mega Drive.

① Non immergere in acqua!
② Non piegare!
③ Non sottoporre ad impatti violenti!
④ Non esporre alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiare o deturpare!
⑥ Non collocare presso fonti di alte temperature!
⑦ Non esporre a solventi, benzolo, ecc!

- Se bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Se sporca, detergere con cura con un panno mor bido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nella custodia dopo l'uso.
- Effettuare soste saltuarie nel corso di gioco prolungato.

AVVERTENZA! Per gli utenti con televisori a proiezione. I fotogrammi di immagini fisse possono provocare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

KASSETTSKÖTSEL

Denna kassett är avsedd uteslutande för europeiska och australasiatiska Sega Mega Drive.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Böj ej!
③ Utsätt ej för stötar!
④ Utsätt ej för starkt solljus!
⑤ Förstör eller disfigurera ej!
⑥ Placera ej nära någon högtemperaturkälla!
⑦ Utsätt ej för thinner, bensin, etc!

- När den är blöt, torka den noga innan användning.
- När den blir smutsig, torka den försiktigt med en mjuk trasa doppad i tvål och vatten.
- Stoppa tillbaka den i dess hölje efter användning.
- Se till att ta en paus då och då under långvarig användning.

VARNING: För ägare av projektortelevisioner. Stillbilder kan orsaka permanent bildrörsskada eller avlämna fosfor på katodstråleröret. Undvik upprepad eller långvarig användning av videospel på stora skärmprojektortelevisioner.

HET HANTEREN VAN DE CARTRIDGE

Deze cartridge is uitsluitend bestemd voor de Sega Mega Drive.

DE JUISTE BEHANDELING:

① Niet onderdompelen!
② Niet buigen!
③ Niet aan hevige schokken onderwerpen!
④ Niet aan direct zonlicht blootstellen!
⑤ Niet beschadigen of vervormen!
⑥ Niet bij een warmtebron leggen!
⑦ Niet blootstellen aan verdunningsmiddel, wasben zine etc!

- Indien hij nat wordt, vóór het gebruik volledig afdrogen.
- Als hij vuil wordt, voorzichtig met een in een zeepoplossing gedoopte zachte doek afwrijven.
- Na gebruik terug in de omslag doen.
- Neem bij langdurig spelen vooral af en toe even pauze.

WAARSCHUWING aan eigenaars van projectie televisietoestellen. Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen, of vlekken maken op de fosfor van de CRT (kathodestraalbuis). Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op projectie televisietoestellen met een groot scherm.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/ Sega Master System/Master System II/Power Base Converter järjestelmää varten.

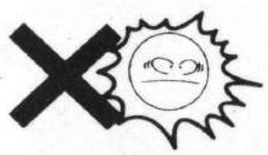
Oikea käyttö

① Älä upota veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä jätä välittömään auringonvaloon!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä jätä lähelle kuumaa paikkaa!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti saippuali uokseen kostutetulla pehmeällä kankaalla.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä tauko silloin tällöin pelatessasi kauan.

VAROITUS! Projektiotelevisioiden omistajille. Pysäytetyt kuvat taikuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforin. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

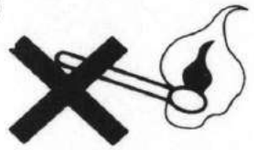
④



⑤



⑥



⑦



**This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM**

Patents: U.S. Nos. 4,442, 486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826;
Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029;
Japan Nos. 1,632,396/ 82-205605 (Pending)

**SEGA and MEGA DRIVE are trademarks
of Sega Enterprises Ltd.**

SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING™

Sensible
SOFTWARE



**Copyright 1992, 1993 Sensible Software.
Published under exclusive license to Sony Electronic Publishing
from Renegade.**