



Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey. KT18 5DH

©1995 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIAL FIFA LICENSED PRODUCT. EA SPORTS,
THE EA SPORTS LOGO AND ELECTRONIC ARTS ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.
T•HQ IS A LICENSED DISTRIBUTOR OF ELECTRONIC ARTS. BLACK PEARL SOFTWARE IS A
TRADEMARK OF T•HQ, INC. ©1995 T•HQ, INC.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo®

GAME BOY™



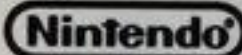
DMG-A6SP-EUR

FIFA
FIFA 96
SOCCER



**INSTRUCTION
MANUAL**

LICENSED BY



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

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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

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

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

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

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

- INTRODUCTION ••••• 2
- STARTING THE GAME ••••• 3
- GAME SETUP ••••• 4
- GAME MODES ••••• 5
- OPTIONS MENU ••••• 6
- GET INTO THE GAME ••••• 12
- DEFENSE ••••• 18
- INFORMATION AND SELECTION SCREENS ••• 24
- USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER •• 29



INTRODUCTION

Lace up your cleats and prepare to take on the worlds best in *FIFA Soccer 96*. Run your opponent ragged as you play the worlds most popular sport.



COMMAND SUMMARY

KICK OFF

Kick to teammate

OFFENSE

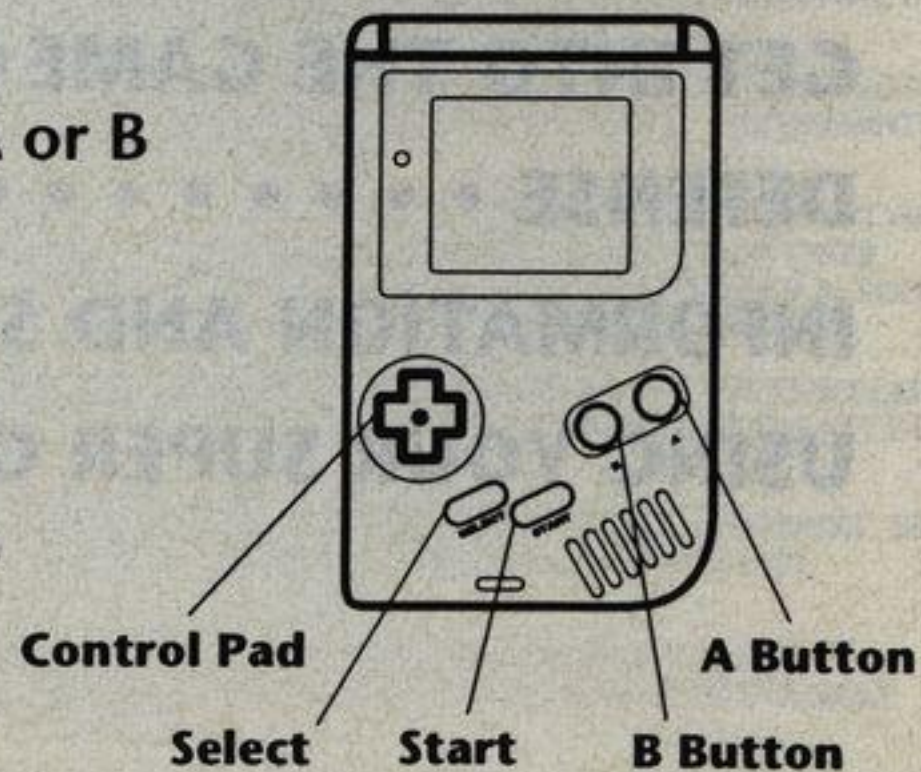
Pass to teammate

Shoot

A or B

B

A



DEFENSE

Sliding tackle

A

Switch player control/Steal

B

Push opponent

A + B

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy™. Never insert or remove a game cartridge when the power is on.
 2. Insert the *FIFA Soccer 96* cartridge into the slot on the Game Boy unit. To lock the cartridge in place, press firmly.
 3. Turn ON the power switch.
- Legal lines will appear (if you don't see them, begin again at step 1).



GAME SETUP



The Game Setup screen offers a choice of the game modes available in *FIFA Soccer 96*. You can also use **OPTIONS** to customize games.

To select a Game Setup option:

1. From the Game Setup screen, Control Pad up/down to highlight an option.
2. Press the A or the START button to select.

4

GAME MODES

FRIENDLY

A single game between two teams of your choice.

LEAGUES

Select the League you'd like to enter from the nine regional options available. In League play each team plays every other team twice. Take your team through an entire League season.

TOURNAMENTS

Choose from eight Domestic Tournament options, or pit country against country in the World Tournament. Tournament structure and divisional groupings are based on their real-life counterparts.

5

PLAYOFFS

If you like the options available to you in Tournament play, but don't have time for each round, Playoff mode is for you. The initial qualifying round is bypassed for a shorter path to the Cup match.

OPTIONS MENU

Language English
Game Type Action
Fouls Off
Injuries Off
Off-sides Off
Weather Dry
Pitch Grass
Clock Continuous
Half Length 4 minutes

OPTIONS

FIFA Soccer 96 offers thirteen game modifying options to customize matchups to your preference.

To change options:

1. From the Options screen, Control Pad up/down to highlight categories as you scroll through.

6

2. Control Pad left/right to cycle through choices.
3. Press the START button to accept changes. The Game Setup screen appears.

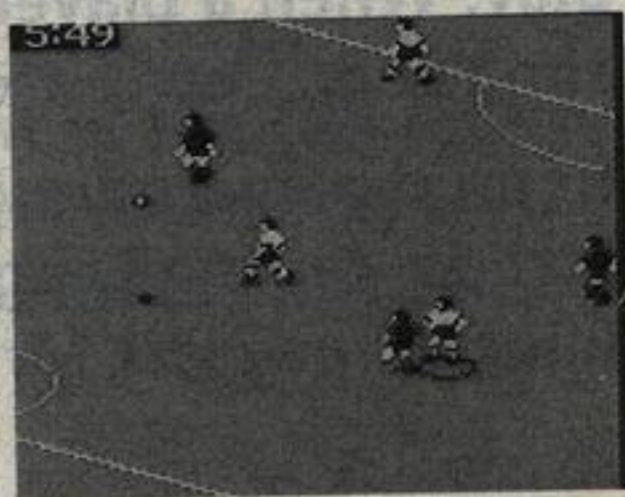
LANGUAGE

Four language options are available: ENGLISH, DEUTSCH (German), FRANCAIS (French), and ESPAÑOL (Spanish). Select the language you're most comfortable with, or take it upon yourself to learn a new one.

GAME TYPE

SIMULATION games reproduce the effects of tired legs on the players' passing and shooting ability. Players in **ACTION** games don't tire as the match progresses.

7



FOULS

Choose OFF and the referee doesn't call any fouls. NO BOOKINGS mode means that the ref does call fouls, but won't book players for their misdeeds. With fouls on NORMAL, a vicious tackle or push could result in the ref reaching for a yellow or red card.

INJURIES

With this option ON, all players are susceptible to injury. Injured players roll around on the turf until the next break in play. When a player rejoins the action, his attributes (speed, shooting,... etc.) are halved.

Injured players are indicated by a red cross on the substitution screen. During League, Tournament, and Playoff games, injuries may last for several days, depending on severity.

8

OFF-SIDES

The Off-Sides rule states that there must be at least two defending players (including the goalie) between an attacker (without the ball) and the defender's goal. This only applies when the attacking player is in a position to interfere with play. A player can't be Off-Sides in his own half of the field, on a Throw-In or on a Corner Kick.

When a player is caught Off-Sides, the referee signals a free kick.

WEATHER

The influence of weather conditions can be seen in the state of the field, which in turn affects the movement of the ball on the ground and the height of its bounce. As a rule of thumb, the drier the conditions, the quicker the ball rolls across the field and the higher it bounces.

9

PITCH (FIELD)

Choose either GRASS or ARTIFICIAL. On Artificial, a soccer ball bounces higher and runs along the ground faster.

CLOCK

Either CONTINUOUS or OUT OF PLAY. With Continuous selected, time ticks off toward the final whistle even when the ball is out of play. To prevent wasting time, the ref adds on any time spent during free kicks and throw ins.

HALF LENGTH

A complete soccer match consists of two equal halves. You determine the length of each half.

SOUND

Select from MUSIC AND SFX (Sound effects), NONE, SFX ONLY, and MUSIC ONLY.

GOAL KEEPERS

Choose between MANUAL and COMPUTER controlled goalies. In MANUAL mode, you control the Goal Keeper—not always an easy task in the heat of a world tournament final. It's a good idea to set this option to COMPUTER until you're proficient at *FIFA Soccer 96*.

TIME DISPLAY

A handy Time Display is provided to assist you in keeping track of time during a match. The Time Display can be turned OFF.

SKILL LEVEL

If you're a newcomer to *FIFA Soccer 96*, start out at the BEGINNER level; the CPU assists in ball control. EXPERT gives you total ball control and freedom of passes.

GET INTO THE GAME

PLAYING A FRIENDLY GAME

If you want to quickly begin a *FIFA Soccer 96* game, familiarize yourself with the Command Summary and select FRIENDLY from the Game Setup screen.

TIP: Press the START button from the Game Setup screen to immediately hit the field with the teams and options used in your previous game.

TEAM SELECT

From the Team Select screen, choose the teams to be matched-up in the ensuing game. Any two teams are available regardless of Country, Club, or League. To assist in your team selection, rating meters are presented for each team detailing seven substantial rating categories.

RATING CATEGORIES

- | | | |
|-------------|-------------|------------|
| 1. Shooting | 4. Tackling | 7. Overall |
| 2. Running | 5. Goalies | |
| 3. Passing | 6. Attack | |

SCOUTING



The Scouting screen matches up the teams with rating meters, similar to the Team Select screen. At the Scouting screen, seven rating categories are displayed side-by-side for easy team comparisons.

CONTROLLERS

From the Controllers screen, you can determine which team you wish to represent in the fray. Control Pad left/right to choose team. Press the B button when ready.

The two teams meeting in the upcoming game are displayed on the Controller screen—Home team on the left, Visitors on the right. An icon representing your Game Boy appears under the team you have chosen.

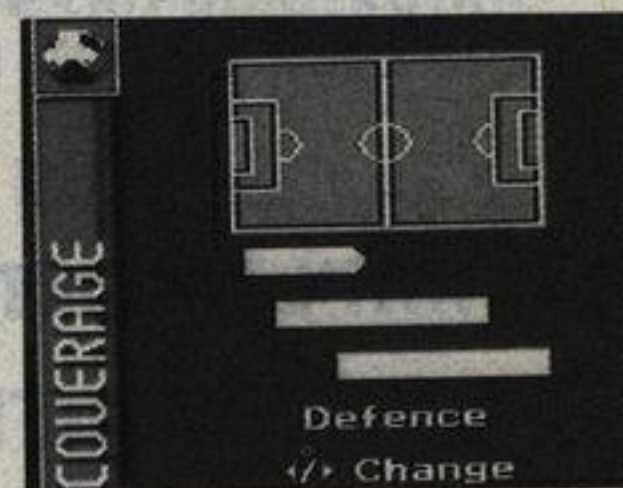
14

TEAM COVERAGE

Here you adjust the range of your players' field coverage. Coverage control is divided between Defense, Midfield, and Offense.

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

- When you're ready to move on, press the B button.



15

TEAM STRATEGY

The best way to win games is to be consistent. Select a Team Strategy at the beginning of the match and follow it through to the end.

TO IMPLEMENT YOUR STRATEGY:

TEAM FORMATION

Set the formation for the game. A diagram of players on the field displays how each formation appears.

STARTING LINEUP

The Player Subs screen appears, listing your entire squad. Only the first eleven take the field as starters. You can adjust your lineup for the present match.

NOTE: After the match begins, the Starting Lineup option is replaced by the Substitutions option.

KICK OFF/RESTART

Before each half and after each score, the players take their positions on either side of the center circle. The kick off is a pass to a fellow attacker.

DEFENSE

Don't underestimate the importance of solid defense. Great defensive plays create great offensive plays and invaluable scoring opportunities.

- Press the A button to slide tackle. Simply the best way to strip the ball from an attacking opponent.
- Press the B button to switch control to your player nearest the ball. When you are near an attacker, press the B button again to attempt a steal.

BALL IN THE AIR

The type of specialty move your players perform when the ball is in the air depends on the height of the ball at the time the move is executed. A waist high ball results in a bicycle kick—a header if it's a little higher, a volley if it's a little lower.

KEEPER'S BALL

When an attack breaks down and the ball is safely in the goalie's arms, it's a Keeper's ball. Even when Goal Keepers are set to COMPUTER, goalies in possession are controlled by you.

BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play when the whole of its circumference passes over the sideline or goal line, signaled by the referee's whistle. This results in one of four different methods of restarting play:

GOAL KICK: An attacking player shoots wide of the goal and none of the defenders touch the ball on its way over the goal line. The ball is automatically placed at the corner of the goalie's box.

GOAL: After each score, the players take their positions on either side of the center circle and the team that was scored against kicks off.

CORNER KICK: When the last player to touch the ball on its way over the goal line was a defender or the goalie, a Corner Kick is taken from within the quarter circle marked around the corner flag.

THROW-IN: When the ball passes over the sideline, the opposing team can restart play by throwing the ball in.

INFRINGEMENTS

Penalties awarded for infringements keep the game friendly and fair. The ref is responsible for catching infringements and enforcing the proper punishment.

FREE KICKS: Awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball and off-sides.

PENALTIES: Awarded when an infraction worthy of a free kick occurs in the penalty area. The ball is placed on the penalty spot automatically. Only your Keeper and the penalty taker are allowed into the penalty area. Even when Goal Keepers are set to COMPUTER, you must attempt a save.

The computer automatically nominates a penalty taker, who stands in the penalty area ready for the kick. This could be the clearest scoring opportunity you get all match.

BOOKINGS: If the referee witnesses a foul, the offender is given a yellow card. A player receiving two yellow cards in a game is kicked out of the game and the team must continue with one less player. A player who is yellow carded twice is not allowed to play in the next game in the series.

If the referee judges a foul to be particularly vicious he awards a red card. A red card instantly removes the offender from the game and suspends him from the next two games.

NOTE: For Bookings to occur, Penalties must be set to **NORMAL** in the Option menu.

HALF-TIME

When the referee signals the end of the first half, both teams retire to the sideline and the Control screen appears. The Options screen is displayed with the addition of Substitutions and Summaries.

RESUME GAME

Select Resume Game when you're ready to return to the contest. You are returned to midfield for the second half kick off. Any Control changes are implemented.

SUBSTITUTIONS

In Simulation mode, the number of subs used per game is limited to two; there is no such restriction in Action mode. Change lineups from the Substitutions screen in the same manner as the Starting Lineups screen.

INFORMATION AND SELECTION SCREENS

GAME STATS

The Game Stats screen presents up-to-the-minute statistics on both teams in eight critical categories.



U. da Gama		Botafogo	
0	Score	0	0
0	Saves	0	0
0	Shots	0	0
0	Corner Kicks	0	0
MINUTES			
0:00	Attacking	0:00	0:00
0:00	In Midfield	0:00	0:00
0:00	Defending	0:00	0:00
0	Fouls	0	0

GAME STATS (CRITICAL CATEGORIES)

- | | | |
|----------|-----------------|--------------|
| 1. Score | 4. Corner Kicks | 7. Defending |
| 2. Saves | 5. Attacking | 8. Fouls |
| 3. Shots | 6. In mid-field | |

SCORE SUMMARY

The Scoring screen displays which players have scored, the team they scored for, and the time when the ball flew into the back of the net.

FOUL SUMMARY

The Fouls screen lists all the players whose actions have warranted a red or yellow card, along with their team and the time the offense took place.

END OF GAME

At the end of a Friendly game, you return to the Control screen. You can check the final game Summaries or Quit and return to the Game Setup screen.

PAUSING THE GAME

At any time during game play, you can pause the game by pressing the Start button. When the game is paused, a list of Control options are available identical to the Half-Time screen.

LEAGUE PLAY

Selecting LEAGUES from the Game Setup screen brings up the Leagues selection. From the Leagues selection, you can choose which league you want to take part in.

LEAGUE STANDINGS

The League Standings screen appears after every match. Check on the current state of play and see how the last set of matches have affected league positions. Three points are awarded for wins and one point for drawn games.

TOURNAMENT PLAY

Selecting TOURNAMENTS from the Game Setup screen brings up the Tournaments selection. From the Tournaments selection, you can choose which tournament you want to take part in.

TOURNAMENT STANDINGS

The Tournament Standings screen is utilized in the same manner as the League Standings screen. (See League Standings on page 26.)

PLAYOFFS

Selecting **PLAYOFFS** from the Game Setup screen brings up the Playoffs selection. From the Playoffs selection you can choose which playoff you want to take part in.

PLAYOFF TREE

The Playoff Tree displays each team in a single elimination format. This throws up the possibility of many interesting matches, and some real one-sided goal feasts when the greats of world soccer take on the minnows—plus the possibility of an upset or two.

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position. For further operation information, please consult your Super Game Boy and/or Super NES instruction manual.

WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software 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 or obligate Black Pearl Software. Any implied warranties of Applicability to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) Day period described above. In no event will Black Pearl Software be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Black Pearl Software product. this in no way affects your statutory rights.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey. KT18 5DH

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	32
DEMARRER LE JEU	33
CONFIGURATION DU JEU	34
MODES DE JEU	35
MENU DES OPTIONS	36
ENTRER DANS LE JEU	42
ECRANS D'INFORMATIONS ET DE SELECTIONS	54
UTILISER L'ADAPTATEUR DE VOTRE SUPER GAME BOY	59

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	92
COMIENZO DEL JUEGO	93
INICIO DEL JUEGO	94
MODOS DE JUEGO	95
MENÚ DE OPCIONES	96
DENTRO DEL JUEGO	102
INFORMACIÓN Y SELECCIÓN DE PANTALLAS	114
EMPLEO DE TU ADAPTADOR SUPER GAME BOY	119

INTRODUCCIÓN

Atate tus botas de fútbol y prepárate a participar en lo mejor del mundo en Fútbol con FIFA 96. Haz polvo a tu contrincante jugando el deporte más popular del mundo.



SUMARIO DE COMANDOS

SAQUE INICIAL

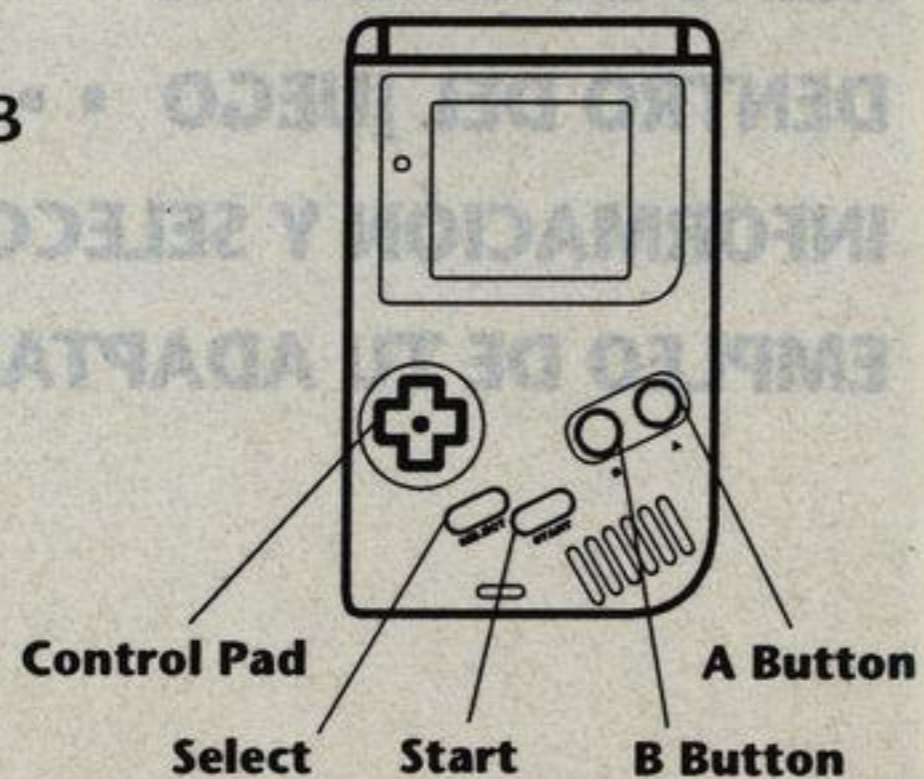
Tiro al Compañero de Equipo A ó B

OFENSIVA

Pase al Compañero de Equipo B

Tiro a portería A

92



DEFENSA

Entradas A

Control de Cambio de Jugador/Robo del balón B

Empujar al Oponente A + B

COMIENZO DEL JUEGO

1. Desconecta tu aparato Nintendo Game Boy. Nunca insertes o retires el cartucho del juego cuando esté el aparato encendido.
 2. Inserta el cartucho Fútbol FIFA 96 dentro de la ranura de la unidad Game Boy. Para colocar el cartucho correctamente, púlsalo firmemente.
 3. Enciende el interruptor de la corriente.
- Aparecerán líneas legales (Si no las ves, comienza otra vez desde el punto 1).

93

INICIO DE JUEGO



La configuración inicial de pantalla ofrece una gama de los tipos de juegos que hay disponibles en el Fútbol FIFA 96. También puedes utilizar OPCIONES para crear un partido de tu agrado.

Para seleccionar una opción de Inicio de Juego:

1. En la Pantalla Inicial de Juego, pulsa arriba/abajo en el control de mandos para así seleccionar una opción.
2. Pulsa el botón START ó A para seleccionarlo.

MODOS DE JUEGO

PARTIDO AMISTOSO

Consiste en un único juego entre dos equipos de tu elección.

LIGAS

Selecciona la Liga en la que te gustaría participar entre las nueve opciones que se te ofrecen. En el transcurso de la Liga, cada equipo juega con el resto de los otros equipos en dos ocasiones. Lleva a tu equipo a través de una sesión completa de Liga .

TORNEOS

Elige entre las opciones de ocho Torneos Domésticos, o enfrenta país contra país en un Torneo Mundial.

La estructura del torneo y el agrupamiento divisional se basan en sus homólogos de la vida real.

PARTIDOS DE SEMIFINALES

Si te gustan las opciones que se te ofrecen en el juego de Torneos pero no tienes tiempo suficiente como para completar cada ronda, la modalidad de Semifinales es para ti. Se prescinde de la ronda de calificación inicial sustituyéndola por una trayectoria más corta encaminada hacia el partido de la Copa.

MENÚ DE OPCIONES

Language English
Game Type Action
Fouls Off
Injuries Off
Off-sides Off
Weather Dry
Pitch Grass
Clock Continuous
Half Length 4 minutes

OPCIONES

El juego de Fútbol FIFA 96 te ofrece catorce opciones de modificación para poder así personalizar los encuentros a tu manera.

Para cambiar las opciones:

1. Desde la pantalla de Opciones, pulsa arriba/abajo en el panel de control para seleccionar las categorías mientras te desplazas a través de la lista.

2. Pulsa izquierda/derecha en el control de mandos para circular por las opciones.
3. Pulsa el botón START para aceptar los cambios. Aparece la pantalla de Inicio de Juego.

IDIOMA

Dispone de cuatro idiomas: ENGLISH (Inglés), DEUTSCH (Alemán), FRANCAIS (Francés) y ESPAÑOL. Selecciona el idioma de tu agrado, o atrévete a aprender uno nuevo por tu cuenta.

TIPO DE JUEGO

Los juegos de simulación reproducen los efectos de piernas cansadas en las habilidades de pase y tiro de los jugadores. Los jugadores en los partidos de ACCIÓN no se cansan durante el desarrollo del encuentro.



FALTAS

Elige OFF y el árbitro no indicará ninguna falta. La modalidad Sin Tarjeta significa que el árbitro indicará las faltas, pero no mostrará tarjeta a los jugadores por sus incorrecciones. Con faltas en la modalidad NORMAL, una entrada fuerte o un empujón podría resultar en que el árbitro mostrara la tarjeta amarilla o roja.

LESIONES

Con esta opción en ON, todos los jugadores son propensos a lesiones. Los jugadores lesionados ruedan por el césped hasta el próximo descanso del encuentro. Cuando un jugador se reincorpora a la acción, sus atributos (velocidad, tiro, ..etc.) se reducen a la mitad.

Los jugadores lesionados están indicados con una cruz roja en la pantalla de sustituciones. Durante los Partidos de Liga, Torneo y Semifinales, las lesiones pueden durar varios días, dependiendo de su gravedad.

FUERA DE JUEGO

La regla de Fuera de Juego indica que debe haber al menos dos jugadores de la defensa (incluyendo al guardameta) entre el atacante y el gol en el momento en el que el atacante coge el balón en la mitad opuesta del campo. Esto solo es válido cuando el jugador atacante está en posición de interferir en el juego. Un jugador no puede estar fuera de juego dentro de su mitad de campo, o directamente después de un saque de banda o saque de esquina.

Cuando un jugador se encuentra fuera de juego, el árbitro señalará saque de falta.

CONDICIÓN METEOROLÓGICA

La influencia de la condición meteorológica puede observarse en el estado del campo de juego el cual, en ocasiones, afectará al movimiento del balón en el terreno y a la altura de su rebote. Como regla general, cuanto más seco sea el estado del terreno, mayor será la velocidad de desplazamiento del balón a través del campo así como su rebote.

TERRENO (CAMPO)

Elige entre CÉSPED NATURAL o ARTIFICIAL. En Artificial, el rebote del balón de fútbol es más alto y se mueve más rápido a través del terreno de juego.

TIEMPO

Puede ser CONTINUO o FUERA DE JUEGO. Con la modalidad de Continuo seleccionado, el tiempo seguirá corriendo hasta que suene el silbato final, incluso cuando el balón está fuera de juego. Para evitar pérdida de tiempo, el árbitro añadirá el tiempo empleado en los saques de falta y saques de banda.

MEDIO TIEMPO

Un partido completo de fútbol consiste en dos mitades iguales. Usted determina la longitud de tiempo de cada mitad.

100

SONIDO

Puedes seleccionar entre MÚSICA Y SFX (Efectos de Sonido), NINGUNO, SOLO SFX y SOLO MÚSICA.

GUARDAMETA

Elige entre guardametas MANUALES o controlados por ORDENADOR. En el modo MANUAL, tu puedes controlar al Guardameta - no siempre una tarea fácil en los momentos culminantes de una final de torneo titánica. Es una buena idea el seleccionar la opción de ORDENADOR hasta que adquieras destreza en el Fútbol FIFA 96.

MONITOR DE TIEMPO

Dispones de un Monitor de Tiempo situado convenientemente para ayudarte a controlar el tiempo durante el partido de juego. El Monitor de Tiempo puede ser desconectado.

101

NIVEL DE DESTREZA

Si eres nuevo en el juego de Fútbol FIFA 96, comienza en el nivel de PRINCIPIANTE; la UPC te ayudará con el control del balón. EXPERTO te da el control total del balón y libertad de movimiento en los pases.

DENTRO DEL JUEGO

JUGANDO UN PARTIDO AMISTOSO

Si quieres comenzar rápidamente a jugar un partido de Fútbol FIFA 96, familiarízate primero con el Sumario de Comandos y selecciona la opción PARTIDO AMISTOSO del menú mostrado en la Pantalla de Inicio del Juego.

CONSEJO: Pulsa el botón START sito en la pantalla de Inicio de Juego para salir rápidamente al campo con los equipos y opciones que empleaste previamente en el juego anterior.

SELECCIÓN DE EQUIPO

De la pantalla Selección de Equipo, elige a los equipos que vas a enfrentar en el subsiguiente partido. Puedes seleccionar dos equipos cualesquiera independientemente del País, Club o Liga a los que pertenezcan. Para ayudarte con la elección de tu equipo, se te provee con índices de clasificación donde se detallan las siete categorías más relevantes de cada equipo.

ÍNDICE DE CATEGORÍAS

- | | | |
|--------------------|-------------|--------------------|
| 1. Tiro a portería | 4. Entradas | 7. Cómputo General |
| 2. Velocidad | 5. Goles | |
| 3. Pase | 6. Ataque | |

RECONOCIMIENTO



La pantalla de Reconocimiento agrupa aquellos equipos cuyos índices de clasificación coinciden con los del equipo que tu has seleccionado. En la pantalla de Reconocimiento, se muestran contiguos nueve índices de categorías para que la comparación de los equipos resulte más fácil.

DIRECCIÓN

A través de la pantalla de Dirección, tu puedes determinar el equipo que te gustaría representar en la competición. Pulsa el botón direccional izquierda/derecha en el control de mandos para elegir equipo. Pulsa el botón B cuando estés preparado.

En la pantalla de Dirección se muestran los dos equipos que van a enfrentarse en el partido que vas a disputar a continuación - El equipo de casa a la izquierda, los Visitantes a la derecha. El icono representando a tu Game Boy aparece en la mitad de la pantalla.

COBERTURA DEL EQUIPO

Aquí tienes que ajustar la extensión de la cobertura de campo de tus jugadores. El control de Cobertura se divide entre la Defensa, Medio Campo y Ofensiva

CONSEJO: Cuanto más avances tu defensa hacia el medio campo, mayor es tu posibilidad de encontrarte sin la debida defensa cuando la oposición te contraataque.

- Cuando estés preparado para avanzar, pulsa el botón B



ESTRATEGIA DE EQUIPO

La mejor forma de ganar los juegos es la de ser consecuente. Selecciona una Estrategia de Equipo al comienzo del partido y síguelo hasta el final del mismo.

PARA LLEVAR A CABO TU ESTRATEGIA:

FORMACIÓN DE EQUIPO

Establece la formación para el juego. El diagrama de jugadores en el campo muestra como se presenta cada formación.

ALINEACIÓN INICIAL

Aparece la pantalla de Jugadores Sustitutos, mostrándote la lista completa de tu equipo. Solo los once primeros jugadores saldrán al terreno. Tu puedes modificar tu alineación para el encuentro presente .

NOTA: Una vez que comienza el partido, la opción de Alineación Inicial se sustituye por la opción de Sustituciones.

SAQUE INICIAL/ REANUDACIÓN DEL PARTIDO

Antes de cada tiempo y después de cada gol, los jugadores toman sus posiciones en ambos lados del círculo central. El saque inicial consiste en un pase al compañero atacante.

DEFENSA

No desestimes la importancia de una defensa sólida. Un buen juego defensivo crea un gran juego ofensivo y oportunidades inestimables de marcar un tanto.

- Pulsa el botón A para las entradas. Esta es la mejor forma de robar el balón al contrincante.
- Pulsa el botón B para controlar al jugador que está más cerca del balón. Cuando te encuentres cerca de un adversario, pulsa el botón B una vez más para intentar robar del balón.

BALÓN EN EL AIRE

El tipo de movimiento especial que realizan tus jugadores cuando el balón está en el aire depende de la altura del balón en el momento en el que se ha ejecutado el movimiento. Un balón a la altura de la cintura resulta en una tijereta, — cabezazo si es un poco más alto, una volea si es algo más bajo.

EL BALÓN DEL PORTERO

Cuando un ataque ha fracasado y el balón está a salvo en los brazos del guardameta, es el balón del guardameta. Incluso cuando los Guardametas están en la modalidad de ORDENADOR, los porteros en posesión del balón están controlados por el jugador humano con la estrella coloreada convenientemente.

BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón se considera fuera de juego cuando la circunferencia completa del balón pasa sobre la línea lateral o la línea de gol, señalado por el silbato del árbitro. Esto resulta en uno de los tres siguientes métodos de reanudación del juego:

GOL: Después de cada gol, los jugadores toman sus posiciones en cada lado del círculo central y el equipo al que se le marcó el gol hará el saque inicial.

SAQUE DE ESQUINA: Cuando el último jugador en tocar el balón que iba en dirección a la portería fué un defensa o el guardameta, se realizará un Saque de Esquina desde el cuarto círculo que está marcado alrededor de la bandera del córner.

SAQUE DE BANDA: Cuando el balón pasa sobre la línea lateral, el equipo oponente puede volver a comenzar el juego arrojando el balón dentro del campo.

INFRACCIONES

Los penaltis que se conceden por infracciones hacen que el juego se mantenga amigable y justo. El árbitro será responsable de pillar las infracciones e imponer el castigo oportuno.

SAQUE DE FALTA: Es un saque que se concede por faltas e infracciones técnicas. Esto incluye entradas violentas o tardías, empujones cuyo objetivo es el quitar el balón al otro jugador y fuera de juegos.

PENALTI: Se conceden cuando ocurre una infracción dentro del área de penalti, la cual se merece un saque de falta. El balón se posiciona automáticamente en el lugar del penalti. Solamente tu guardameta y el jugador encargado de lanzar el penalti están autorizados a permanecer en el área de penalti. Incluso cuando los Guardametas están en la modalidad ORDENADOR, tu debes intentar despejarlo.

El ordenador asignará automáticamente al lanzador del penalti, el cual se encontrará dentro del área de penalti preparado para lanzar el tiro. Esta podría ser la oportunidad más clara que tienes de marcar un tanto en todo el partido.

TARJETAS: Si el árbitro presencia una falta, el infractor recibirá una tarjeta amarilla. El jugador que recibe dos tarjetas amarillas en un mismo partido es expulsado del juego y el equipo debe continuar jugando con un jugador de menos. Al jugador que se le ha mostrado dos tarjetas amarillas no podrá jugar en el siguiente encuentro de la serie.

Si el árbitro juzga que una falta es particularmente viciosa, tiene el derecho de mostrar una tarjeta roja. La tarjeta roja elimina automáticamente al ofensor del juego y lo suspenderá durante los dos próximos partidos.

NOTA: Para que se concedan tarjetas, es necesario que, dentro del menú de Opciones, la modalidad de Penalti se encuentre en NORMAL

MITAD DEL PARTIDO

Cuando el árbitro señala el final del primer tiempo, ambos equipos se retiran a las líneas laterales del campo y aparece la pantalla de Control. Aquí se mostrará la pantalla de Opciones además de Sustituciones y Sumarios.

REANUDACIÓN DEL JUEGO

Selecciona Reanudación del Juego cuando estés preparado para volver a la competición. Has regresado al medio campo para realizar el saque inicial de la segunda mitad de juego.

Este es el momento de realizar cualquier cambio de Control.


SUSTITUCIONES

En la modalidad de Simulación el número de sustitutos empleados por juego están limitados a do; no hay dicha restricción en la modalidad Acción. Realiza los cambios de alineación de la pantalla de Sustituciones de la misma forma que en la pantalla de Alineación Inicial.

INFORMACION Y SELECCION DE PANTALLAS

ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

La pantalla de Estadísticas del Juego muestra las estadísticas actualizadas de ambos equipos en ocho categorías importantes.



U. da Gama		Botafogo	
0	Score	0	0
0000	Saves	0	0
0	Shots	0	0
0	Corner Kicks	0	0
MINUTES			
0:00	Attacking	0:00	0:00
0:00	In Midfield	0:00	0:00
0:00	Defending	0:00	0:00
0	Fouls	0	0

ESTADÍSTICAS DEL JUEGO (CATEGORÍAS IMPORTANTES)

1. Goles
2. Paradas
3. Tiros a Gol
4. Saques de Esquina
5. Ataques
6. En medio-campo
7. Defensa
8. Faltas

SUMARIO DEL TANTEO

En la pantalla del Sumario de tanteo se muestra el nombre de los jugadores que han marcado un gol, y el momento en el que el balón cayó dentro de la red.

SUMARIO DE FALTAS

En la pantalla de Faltas encontrarás la lista de todos los jugadores amonestados que, como consecuencia de sus acciones, han recibido la tarjeta roja o amarilla, así como el nombre del equipo y el momento en el que ocurrió la ofensa.

FINAL DE JUEGO

Al final de un juego Amistoso, te vuelves a la pantalla de Control. Aquí puedes comprobar el Sumario de la final de juego o Salirte y volver a la pantalla Inicial de juego.

INTERVALO DEL JUEGO

Cuando haces una pausa en el juego, se te ofrece una lista de las opciones de Control idéntica a la de la pantalla de Mitad de Partido.

JUEGO DE LIGA

Cuando seleccionas LIGAS en la pantalla Inicial de Juego, aparecerá la selección de las Ligas. De la selección de las Ligas tu puedes elegir la liga en la que quieres tomar parte.

RESULTADOS DE LA LIGA

La pantalla de Resultados de la Liga aparecerá después de cada encuentro. Comprueba el estado actual de la jugada y mira como la última manga de partidos ha afectado las posiciones de la liga. Se conceden tres puntos a los partidos ganados y uno a los empatados.

JUEGO DE TORNEO

El seleccionar TORNEOS en la pantalla Inicial del Juego, hace que aparezca la selección de Torneos. De la selección de Torneos tu puedes elegir el torneo en el que cual quieres participar.

RESULTADOS DEL TORNEO

La pantalla de los Resultados de Torneo se utiliza de la misma forma que la pantalla de Resultados de la Liga. (Mira en Resultados de Liga, expuesto arriba)

SEMIFINALES

Al seleccionar SEMIFINALES en la pantalla Inicial de Juego, te aparece en pantalla la

selección de Semifinales. De la selección de Semifinales tu puedes elegir la semifinal en la que te gustaría tomar parte.

EMPAREJAMIENTO DE SEMIFINALES

El árbol de semifinales muestra a cada equipo en un formato sencillo de eliminación.

Esto te ofrece la posibilidad de muchos encuentros interesantes y algunos que se transforman en auténticos festines de goles, donde los mejores equipos del mundo arrollan a los no tan buenos - además de ofrecerte la posibilidad de algún que otro revés.

Introduzca correctamente el Game Pak del Game Boy en el Super Game Boy. Luego, introduzca el Super Game Boy en el Super NES, ponga el interruptor general del Super NES en posición ON. Para la demás información sobre la operación, sirvase consultar su manual de instrucciones para Super Game Boy y/o Super NES.