

FIFA97



Instruction Booklet



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

EA
SPORTSTM



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

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

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

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

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

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

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

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

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



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

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

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFALTIG DURCH!

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

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

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

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

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

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

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

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

EPILEPSY WARNING

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

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

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

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

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

TABLE OF CONTENTS

Starting The Game	3
Command Summary	4
Match Select	6
Options	7
A Friendly Little Match	11
Pausing The Game	18
On The Field	18
League Play	25
Tournament Play	26
Playoffs	27
Continue Play	27
Practice	28
Credits	31
ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY	32

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Super Nintendo Entertainment System.

WARNING: Never try to insert or remove a game pack when the power is ON.

2. Make sure a Controller is plugged into the controller socket 1 on the Super NES®.
 - If you're playing against a friend, plug the other Controller into controller socket 2.
3. Insert the game pak into the slot on the Super NES. Press firmly to lock the game pak in place.
4. Turn ON the power switch. Following the EA SPORTS™ screen, the *FIFA 97* logo appears. If you don't see it, begin again at step 1.

- Control Pad any direction to direct a player or the ball.
- *For a more powerful move, hold the action button.*

OFFENCE: BALL IN THE AIR

Bicycle kick Y

Diving header X

Kick & Volley A

- Control Pad **Left/Right** immediately after contact to give the ball a curve.

GOALKEEPER (MANUAL)

DEFENDING THE GOAL

Switch player B

Dive B+Control Pad

IN POSSESSION OF THE BALL

Throw B

Target Box Control Pad

CORNER KICK/THROW-IN

Toggle normal/receiver Y

Throw-in/Pass B

Shoot A

INSTANT REPLAY

Rewind/Forward Y + Control Pad **Left/Right**

Play B

Flip view A

MENU/OPTION SCREENS

Scroll options Control Pad **Up/Down**

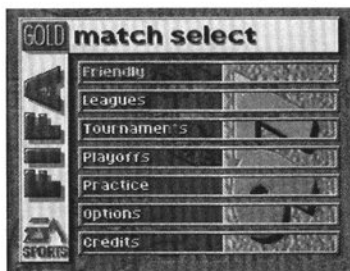
Cycle options Control Pad **Left/Right**

Select/Advance screen **START/B**

Return to previous screen X

MATCH SELECT

From the Match Select screen, select any of the game modes available in *FIFA 97* or choose OPTIONS to customise your game.



- To highlight an option Control Pad Up/Down.
- To select the highlighted option press START or B]

Friendly: A one-time game between two teams of your choice.
(See *A Friendly Little Match*.)

Leagues: Select a league from the 12 available, then take up to 8 teams through an entire league schedule. (See *League Play*.)

Tournaments: Select 1—8 teams to play in a Tournament. The teams with the best Tournament record go into a Playoff series to determine the champion. (See *Tournament Play*.)

Playoffs: If you like the options available in Tournaments mode, but don't have time for each round, Playoffs mode is for you.
(See *Playoffs*.)

Practice: Use any of the 6 practice scenarios to strengthen weak areas of your game—you choose the level of opposition. (See *on Practice*.)

Options: Go to the Options menu to set Half Length, Match Type, Field Conditions, and more. (See *Options* overleaf.)

OPTIONS



You can select to adjust your options from the Match Select, Pre-game, Pause and Half Time screens. Some options can be changed only before the competition begins. Those options are highlighted grey on the Pause and Half Time screens.

1. To set Options from the Match Select screen, Control Pad **Down** to highlight **OPTIONS** and press **B**. The Options screen appears.
2. Control Pad **Up/Down** to highlight an option.
3. Control Pad **Left/Right** to cycle game options.
4. Press **START** to accept your selections and return to the Match Select screen.
 - To return to the Match Select screen without accepting any changes, press **X**.

Note: These controls are used in all menus in *FIFA 97*, so learn 'em here and use them everywhere.

OPTION DESCRIPTIONS

Note: Default options are listed in bold.

LANGUAGE

Six on-screen language options are available: **ENGLISH**, **DEUTSCH** (German), **FRANÇAIS** (French), **ESPAÑOL** (Spanish), **ITALIANO** (Italian), and **SVENSKA** (Swedish).

MATCH TYPE

Select **SIMULATION** and experience the game as a real life match; players feel the strain of fatigue, and you're limited to 3 substitutions. Select **ACTION** and experience the match at its fastest and most exciting; gameplay is accelerated, players don't tire, and you have unlimited substitutions. This option can be changed only before the competition begins.

HALF LENGTH

(In minutes) 2, 4, 6, 8, 10, 20, or 45. This option can be changed only before the competition begins.

GOAL KEEPERS

COMPUTER or **MANUAL**. With **MANUAL** selected, you control the keeper to protect your goal. This adds a level of difficulty to your game; we suggest you select **COMPUTER** until you are more proficient at *FIFA 97*.

FOULS

Choose **OFF** and the referee doesn't call fouls. Select **NORMAL**, and a vicious tackle or push could result in the ref reaching for a yellow or red card. **NO BOOKINGS** means the ref calls fouls, but won't book players (assign a red/yellow card). (See *Bookings*.)

INJURIES

With this option **ON**, all players are susceptible to injury.

OFF-SIDES

Select **ON** or **OFF**. The Off-Sides rule states that there must be at least two defending players (including the goalie) between an attacker and the goal when the ball is played to him in the opposition half. This only applies when the attacking player is in a position to interfere with the play. A player can't be Off-sides in his own half of the field, or directly from a Throw-In or a Corner Kick.

When a player is caught Off-sides, the referee signals a free kick and the Off-sides icon appears along with the offending player's name.

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

PASSING ARROWS

ON or **OFF**. When **ON**, off-screen teammates have an arrow pointing toward them.

POWER CIRCLE

ON or **OFF**. Allows you to view the amount of power applied to a shot. (See Power Circle.)

Note: When you're on the field, hold the action button to increase your power.

PLAYER NUMBERS

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

CLOCK

CONTINUOUS or **OUT OF PLAY**. In **Continuous** mode, the clock keeps ticking even when the ball is out of play. However, to prevent players from intentionally killing time, the ref adds time that was wasted during free kicks and throw-ins to the clock. In **Out of Play** mode, the clock stops when the ball is out of play. This option can be changed only before the competition begins.

Note: The clock starts after the kick off.

TIME DISPLAY

The Time Display can be turned **ON** or **OFF**.

AUTO REPLAY

When **ON** you automatically view a replay following each goal. When **OFF** the Scoreboard is displayed instead.

Note: You can only celebrate a goal with Auto Replay **OFF**.

KEEPER

This option is only available in **INDOOR** mode. Select **IN**, and a keeper protects each goal. With the keepers **OUT**, the intensity of the game is increased; an attacker is added to each team and no player is assigned to protect the goal.

PITCH TEXTURE

Displays the cut of the grass on the field. Select between **CHEQUERED**, **HORIZONTAL**, and **VERTICAL**.

SOUND

Toggle music and sound effects. SFX include crowd, ref, and menu screen sounds; MUSIC is audible only during menu screens. Select between **MUSIC AND SFX**, **OFF**, **SFX ONLY**, and **MUSIC ONLY**.

ERASE LEAGUE

(Appears only when there is a League saved.) Select YES to erase a saved league series in progress.

ERASE TOURNAMENT

(Appears only when there is a Tournament saved.) Select YES to erase a saved tournament in progress.

A FRIENDLY LITTLE MATCH

If you're interested in a single match between two professional teams, select FRIENDLY from the Match Select screen—exactly how friendly the match is, is up to you.

STADIUM SELECT

Imagine your favourite two teams in battle. Now confine that energy inside four walls, reduce the manpower to 6 per team, drop them on a wooden floor, and you have the frenzy of an indoor soccer match. New to *FIFA 97*, select between a standard OUTDOOR game and the fast-paced INDOOR.

- To toggle between OUTDOOR and INDOOR stadiums, Control Pad **Up/Down**.
- To accept your selection, press **B**. The Select Teams screen appears.

EA TIP Press **START** from the Stadium Select screen to head straight to the match with the default teams (England and Germany).

SELECT TEAMS



To select your league, Control Pad **Left/Right**. Control Pad **Down** to highlight the team then Control Pad **Left/Right** to scroll the teams in that league. To select the team for the other side, press **A**. The longer the bar, the higher the team's skill rating in that aspect of their play.

- When finished, press **B** to go to Controllers screen.

CONTROLLERS SCREEN



From the Controllers screen, decide who controls which team and whether a team is controlled by one player or multiple players.

SETTING UP A MULTIPLAYER GAME

Up to five friends can join in a game of EA SPORTS FIFA 97. You need the Multi-Player Adapter and a controller for each player.

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

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

THE CONTROLLER ICON

Two teams are displayed on the Controllers screen—the home team on the left, visiting team on the right. Icons representing each controller appear in the middle.

MULTIPLE PLAYERS

If there are two or more controllers plugged into the Super NES, a controller icon appears in the centre of the screen for each controller. The icon for controller 2 is at the top of the stack, and the icon for controller 5 is at the bottom. On the field, each controller controls the player on its corresponding colour-coded circle.

CONTROLLER NUMBER	COLOUR-CODED CIRCLE
1	Yellow
2	Red
3	Blue
4	White
5	Black

To Select Teams:

- Press each Control Pad **Left/Right** to move its controller icon beneath a team. If a controller icon remains in the centre of the screen, that controller is inactive; if no controller icons are assigned to a team, the computer controls that team during the game.

Note: A controller can be reassigned during a game.

SKILL LEVEL

Pro gives you total ball control and passing freedom. If you're a newcomer to *FIFA 97*, start out at the Semi level; the CPU assists in ball control.

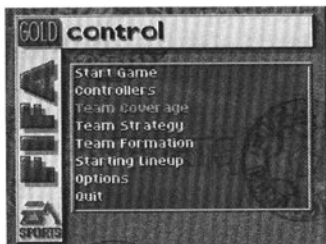
- Control Pad **Up/Down** to toggle between PRO and SEMI skill level.

CONTROL DIRECTION

You can change the response of your Control Pad to compensate for the 30° angle used to view the action on the field. The control direction is normally diagonal. Control Pad **Up** moves the players upfield. When the control direction is straight, Control Pad in the true direction you want the players to run.

- From the Controllers screen, press **A** to toggle control direction.
- Once all the controllers have been assigned to a team (or left in a neutral position), press **START** to go to the Control screen.

CONTROL SCREEN



Note: You can not adjust your COVERAGE, STRATEGY, and FORMATION for an Indoor match. To configure your team, highlight the option you want and press **B**

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

- To go straight to the field and play with default settings, press **START**.

START GAME

Leave the Control screen and line up on the field.

CONTROLLERS

Change the Control Setup you chose earlier. You can also change which team you control during a game. (See *Controllers Screen*.)

TEAM COVERAGE

Adjust the range of your players' field coverage.

- Control Pad **Up/Down** to highlight DEFENCE, MIDFIELD, or ATTACK.
- Control Pad **Left/Right** to adjust the length of the arrow on the field. The Midfield arrow can be extended toward defence and attack.

COVERAGE INFORMATION

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

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

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

- After you've adjusted your Team Coverage, press **B** to go straight to the Strategy screen.

TEAM STRATEGY

Use this option to select a strategy for your team.

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

STRATEGY INFORMATION

None: The computer automatically selects a strategy for your current field situation.

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

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

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

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

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

- After you've adjusted your Team Strategy, press **B** to go straight to the Formation screen.

TEAM FORMATION

Adjust the formation of your players on the field. Yellow X's mark player positions on the field.

Note: Different teams have different default formations.

- Control Pad to scroll the available formations. Diagrams on the field illustrate each formation.

FORMATION INFORMATION

3-5-2: The well-manned midfield controls the ball, protects the 3-man defence, and feeds the ball to the forwards.

4-4-2: With the 4-man guard hiding behind the well covered midfield there isn't much chance for your opponent to score a goal on you.

Sweeper: Derived from the 4-4-2, the Sweeper calls for a 3-man defence with an extra man, "the sweeper," who patrols the zone behind them. If the ball tears through the defence, the sweeper "sweeps" it up and clears it out of this zone.

4-2-4: This standard formation, although weak in midfield, keeps gameplay strong at either end of the field. It is especially effective with an Attack strategy.

4-3-3: Considered a more reliable formation, the 4-3-3 provides balanced coverage over the entire field, with an extra go-between in the midfield who falls back to assist the defenders or advances upfield to help the strikers.

- After selecting a formation, press **START**. The Control screen reappears.

STARTING LINEUP



Use this Option to adjust your lineup. Player positions are designated on this screen by single letters: **F**=Forward, **G**=Goalie, **D**=Defender, **M**=Midfielder.

Note: A goalie can be replaced only by another goalie.

1. Highlight the name of the player you want to pull from the game and press **A**.
2. Highlight the player you want to send into the game and press **A**. A **PLAYER SWAP OK** message confirms that the substitution is made.
 - Before substituting a player, Control Pad **Left/Right** to check his Skill Ratings. (See *Skill Ratings* for more info.)
 - Before making a swap, press **B** to cancel a substitution and choose another player.
3. To return to the Control screen, press **START**.

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

Note: In Indoor mode, the team of 6, including the goalie, begins the lineup. The tail end of the lineup is made up of players available for substitution. Separating these two groups is the midfielder who replaces the goalie if you select Keeper **OUT** from the Options screen. (See *Keeper*.)

OPTIONS

Modify any game options you selected earlier.
(See the *Options* section for descriptions.)

PAUSING THE GAME

When the game is paused, a list of options are available identical to the End of Half screen. (See *Half Time* on page 23.)

To pause the game during play:

- Press **START**. The game is paused and the Game Paused screen appears.
- Select **RESUME GAME** to return to the fray.
- Select **QUIT** to return to the Match Select screen.

ON THE FIELD

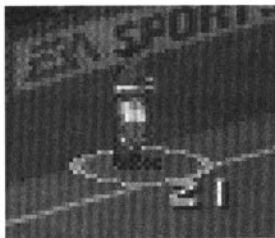
KICK OFF

Before each half and after each score, players take up their positions on either side of the centre circle.

To kick off:

- With both teams in Kick Off formation, press **A** or **B** to kick to your teammate.
EA TIP Defending players are not allowed into the centre circle until the ball has been kicked off.

POWER CIRCLE



It is important to control the amount of power you use when moving the ball. For instance, the more force used on a shot, the less accurate the shot is. To view the power used for lobs, shots, kicks, or corner kicks, check the Power Circle beneath your player. The Power Circle appears when a human controlled player has possession of the ball. When the circle is full, the player is ready to deliver the most powerful shot.

- To build power when a player is in possession of the ball, press and hold the action button.

BALL CONTROL

A player with a high skill level controls the ball more closely—but the faster he moves, the further from his body he dribbles the ball.

Note: The closer a player controls the ball, the harder it is for an opponent to tackle him.

- To clear the ball or attempt a chipshot, press **Y**.
- To pass to your nearest teammate, press **B**. Control Pad to direct the pass.
- To sprint while in possession of the ball, hold **X** + Control Pad.
- To take a shot toward the goal from anywhere on the field, press **A**.

In Pro Mode Only:

- For a One-Two, press **R** to pass, then **R** again to return the ball to the original carrier.
- When you are near your opponent, press **R** to throw an elbow.
- For a one-time shot or kick, press **A** or **B**.

Note: What's a soccer match without a celebration? After your player scores a goal, and the circle is still beneath him, press **A** or **Y** to blow a horn and **B** to shout "GOAL!" SFX must be ON and Auto Replay must be OFF. (See Options.)

DEFENCE

Don't underestimate the importance of solid defence.

- To slide tackle, press **Y**. This is the best way to strip the ball from an attacking opponent.
(Pro mode, any time/Semi mode, within proper range.)
- To switch control to your player nearest the ball, press **B**.
- For a burst of speed, press **X**.

In Pro Mode Only:

- To get tough, press **R** to throw an elbow or **L** to flatten your opponent.

BALL IN THE AIR

Performing a bicycle kick, header, or volley depends on the height of the ball at the moment of execution, and how close you are to the net.

To perform a specialty move:

1. When the ball is in the air, press **X** or **Y**.
2. After you make contact with the ball, Control Pad to add a slight curve.

In Pro Mode Only:

- For an immediate one-time shot, press **A**.
- For a diving header, press **B**.

NORMAL AND RECEIVER MODES

Normal and Receiver modes are available for corner kick, throw-in, and goal kick situations. Or if your skill level is set to PRO, you can access set plays for a free kick.

NORMAL

Normal mode has the circle beneath the ball carrier.

RECEIVER

Allows you to pass/throw the ball to a targeted field position.

To utilise Receiver mode:

1. When your players are in position for a corner kick, throw-in, or goal kick, Control Pad to move the Target Box to your desired field position.
2. To enter Receiver mode, press **Y**. Your receiver stands over a colour-coded circle.
3. Control Pad to move the receiver to a different field position.
 - To return to Normal mode, press **Y**. This returns the circle back to the ball carrier and the Target Box back to the field.
4. Press **A** or **B** to kick/throw the ball into play.

SET PLAYS

For each free kick opportunity, you can either utilise the target box or execute a set play—select one or the other.

1. To cycle through the three Set Plays, press **Y**. A soccer ball animation displays the direction of each set play
2. To execute the Set Play, press **A**.

OR

1. When your players are in position for a free kick, press **B** to access the Target Box. Control Pad to move the Target Box to your desired field position.
2. Press **A**, or **B** to put the ball into play.

KEEPER'S BALL

When the ball is safely in the goalie's arms, it's a Keeper's ball. Even when Goalkeepers are set to COMPUTER, goalies in possession are controlled by the human player with the appropriately coloured circle.

- To throw or kick, press **B**. Control Pad any direction to direct a throw or kick to a nearby defender.
- To throw or kick using the target box, press **Y**. The target box appears. Control Pad any direction to move the target box, then press **B** to throw or kick.

BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play when the whole of its circumference passes over the sideline or goal line. This results in one of four different methods of restarting:

Goal: After each goal, the players take their positions on either side of the centre circle and the team scored against kicks off.

(See *Kick Off*.)

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. (See *Keeper's Ball* above.)

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. The player taking the kick is automatically chosen.

(See *Normal and Receiver Modes*.)

- Control Pad any direction to place the target box, then press **A** or **B** to kick the ball.

Throw-In: Taken from the sideline where the ball went out of play.

(See *Normal and Receiver Modes*.)

- Control Pad any direction to place the target box, then press **A** or **B** to throw the ball.

INFRINGEMENTS

Penalties assessed for infringements keep the game friendly and fair.

Free Kicks: Awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball, and Off-Sides.

When you win a free kick, the ball is placed where the infringement took place.

- Press **X** for a short free kick to a nearby player. Control Pad to direct the ball.

- If you're in range, press **A** for a shot on goal directly from the free kick.

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

Penalties: Awarded when an infraction worthy of a free kick occurs in the *penalty* area. The ball is placed on the penalty spot, and your Keeper and the penalty taker are the only players allowed into the penalty area. You must attempt a save even if Goalkeepers are set to COMPUTER.

To save a penalty kick:

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

To take a penalty kick:

- To select another shot taker, press **B**. You want your most accurate foot at the line.
- To shoot, press **A**. Use the Control Pad to direct the ball in the air

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

BOOKINGS

If the referee considers a foul to be particularly vicious, he is likely to show the guilty player a yellow card. Play stops while the ref takes the player's name. When repeat offenders receive a red card, play stops and the offending player is ejected from the game. An ejected player can't be replaced by a sub; so after a team's first ejection, that team is down to ten players on the field. It is possible to play with as few as seven.

Note: For Bookings to occur, Fouls must be set to NORMAL in the Options menu. (See *Fouls*.)

HALF TIME

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

On Goal, and Saves.

- To go to the End of Half screen, press **START**. The options displayed before the match reappear with the addition of Instant Replay, Substitutions, Game Stats, and Summaries. (See *Control*.)

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 and any Control changes are implemented.

INSTANT REPLAY

Want to re-live a classic moment? Select INSTANT REPLAY *immediately* following the play.

The past 10 seconds are rewound and a controller icon appears on the screen displaying Instant Replay controls.

To view an instant replay:

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

SUBSTITUTIONS

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

GAME STATS

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

To view Game Stats:

- Control Pad **Up/Down** to scroll through the stat categories.
- Press **B** to cycle through Game Stats, Score and Foul Summary screens.

SCORE SUMMARY

The Scoring screen displays the last ten goals scored, the players who scored them, the team they scored for, and the exact time each goal was made.

FOUL SUMMARY

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

QUIT

Ends the current game.

END OF GAME

At the end of a Friendly game, you return to the Control screen. You can check the final game Summaries, view an Instant Replay of the last play, or Quit and return to the Match Select screen.

LEAGUE PLAY

Selecting LEAGUES from the Match Select screen brings up the Stadium Select screen (See Stadium Select.) After selecting a stadium, you select a league.

To select a league:

- Control Pad **Right** to cycle through league choices.
- To select, press **B**.

Each league team plays every other league team twice to determine a league champion. The champion is awarded that nation's Domestic Cup and is invited to play for the Winner's Cup. Additionally, following each league, the top 16 international teams (including at least one team from each nation) are invited to the Nation's Cup tournament.

SELECTING LEAGUE TEAMS

Once you have selected a league, the League Select Team screen appears. Here you can enter up to eight focus teams to follow and play during the league season.

To choose your focus team(s):

1. Control Pad **Right** to scroll teams.
2. Press **A** to add a focus team to your list.
 - To delete a focus team from your list, press **B**.
3. When you have chosen all the teams you want, press **START** to go to the League Standings screen. (See *League Standings* below.) Press **START** again to go to the Controllers screen.
4. From the Controllers screen, press **START** to go to the Control screen.

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

LEAGUE STANDINGS

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

CONTROLLERS

See *Controllers*.

TOURNAMENT PLAY

Selecting **TOURNAMENTS** from the Match Select screen brings up the Tournament Selection screen.

In Tournaments, teams are organised into groups of four. Each team plays every other team in their group once. The top two teams advance to the playoff portion of the tournament. The computer will also advance the top four third-place teams in a 24-team tournament (i.e. World Tournament).

Tournament and Team Selections are made in the same manner as League and Team Selections.

PLAYOFFS

Selecting **PLAYOFFS** from the Match Select screen brings up the Playoff Selection screen.

Playoff and Team Selections are made in the same manner as League and Team Selections.

Playoff structures are identical to structures available in Tournament Play. However, in Playoffs the initial round of the tournament is bypassed.

PLAYOFF TREE

The Playoff Tree displays each team in a single elimination format and appears before the Controllers screen. Check which teams have advanced on to the next round.

- From the Playoff Tree, Control Pad **Right** to scroll the entire screen.

CONTINUE PLAY

CONTINUE is an additional option on the Game Over screen following League, Tournament, and Playoff games. **CONTINUE** returns you to the updated Standings screen or Playoff Tree so you can continue your series.

SAVED GAMES

You must complete a full match in order for the League, Tournament, or Playoff to save automatically.

- To continue a League, Tournament, or Playoff in progress, select that mode from the Match Select screen.
- To erase a saved League or Tournament, see *Erase League* or *Erase Tournament*.

PRACTICE

Use any of the 6 practice scenarios to tighten weak areas of your game. Selecting PRACTICE from the Match Select screen brings up the Practice screen; select the level of your opposition and your practice scenario.

LEVEL OF OPPOSITION

Practice different moves with a varying level of opposition.

- To highlight Level, Control Pad **Down**.
- To adjust Level, Control Pad **Left/Right**. The choices are **MINIMAL**, **AVERAGE**, and **FULL**.

EA TIP Each drill continues until a point is scored; choose **MINIMAL** coverage and practice passing, clearing, and kicks without the interference of a defence.

PRACTICE SCENARIOS

The scenarios available are: Corner Kick, Penalty Kick, Goal Kick, Throw-In, Passing, and Shoot-out.

- To choose a practice scenario, Control Pad **Up/Down** and press **B**. The Team Select screen appears.

KICKS AND THROW-INS

Select **CORNER KICKS**, **PENALTY KICKS**, **GOAL KICKS**, or **THROW-INS** to prime a strategy. You can test new tactics by beginning drills from different areas of the field.

To begin the scenario:

1. Control Pad to move the soccer ball icon to various starting points on the field.
2. Press **B** to begin.

PASSING

Choose **PASSING** and pit two teams against each other to boost both offensive and defensive play. With the absence of goalies, each team must play a mean defence to protect its goal. Begin a passing game with a kick off, just as in a Friendly game.

SHOOTOUT

Select SHOOTOUT from the list of scenarios and experience the pressure of a one-on-one duel for victory. (See *Penalties*.)

- To pause during Practice, press **START**.

Note: All scenarios end once a team reaches ten points. Points are awarded when a goal is scored.

PRACTICE TEAM SELECT

Choose the teams to represent you and your opponent on the practice field. (See *Team Select*.)

CREDITS

PRODUCED BY EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DEVELOPER:	Rage Software
ANIMATOR:	David Demorest
CG SUPERVISOR:	John Rix
ANIMATION RENDERING:	Craig Hui
ART DIRECTION and ARTIST:	David Adams
AUDIO LEAD:	Chris Taylor
SOUND EFFECTS:	Omar Al-Khafaji
EXECUTIVE PRODUCER:	Bruce McMillan
LINE PRODUCERS:	Marc Aubanel, Robert Leingang
ASSOCIATE PRODUCER:	Heidi Newell
DEVELOPMENT DIRECTOR:	Dylan Miklashek
ASSISTANT PRODUCER:	Nicholas Wlodyka
TECHNICAL DIRECTOR:	Kevin Pickell
PRODUCT MANAGERS:	Paula Burt, Margaret Murray
PACKAGE ART DIRECTION:	Nancy Waisanen
PACKAGE DESIGN:	Mike Lippert
PACKAGE PHOTOGRAPHY:	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTATION:	Jason Armatta, Andrea Engstrom
DOCUMENTATION LAYOUT:	Edward Du Bois

QA COORDINATOR: Steve Livaja
LEAD TESTER: Todd Wilson
BACKUP LEAD: Aaron Watmough
TESTERS: Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson,
Mark Lawson, Benson Nair,
Derek LeClair, Owen Louis,
Lorne Wilson, Tim Dale,
Nathan Wawruck
LANGUAGE TESTING: Michael Gievers, Sylvain
Caburroso,
Markus Hoc
MASTERING: Bob Purewal, Peter Petkov,
Cary Chao
QUALITY ASSURANCE: **Chris Chaplin**
SPECIAL THANKS: Brian Plank, Shawn Taras,
Dave Hards, Erik Kiss,
Ted Sylka, Robert Bailey,
Jackie Ritchie, Penny Lee,
Tony Lam, Masahiko Yoshizawa,
M. James Schulte, Tamara Pearl,
Louise Read, Roslynn Drewitt,
Paul Smith, Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1996 Electronic Arts. All rights of the publisher and copyright owner reserved. These documents and program code may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the express written permission of Electronic Arts Ltd.

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

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

LIMITATIONS

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

RETURNS AFTER WARRANTY

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

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

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

EA SPORTS, the EA SPORTS logo and MotionBlending are trademarks and "If it's in the game, it's in the game" is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Official FIFA licensed product. Software and documentation © 1996 by Electronic Arts. All rights reserved.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

**A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU
VOTRE ENFANT**

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

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

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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

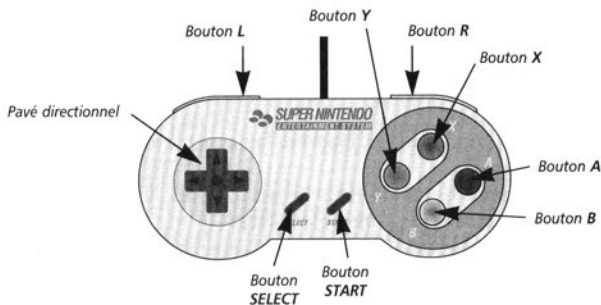
TABLE DES MATIÈRES

Commencement du jeu	35
Résumé des commandes	36
Choix Type de match	38
Options de jeu	39
Un match entre copains	43
Interruption du jeu	50
Sur le terrain	50
Match de championnat	57
Tournoi	58
Eliminatoires	59
Continuer un match	59
Entraînement	60
Générique	62
© 1996 ELECTRONIC ARTS	64
Garantie Limitée Electronic Arts	64

COMMENCEMENT DU JEU

1. Eteignez votre console Super Nintendo Entertainment System.
AVERTISSEMENT : n'essayez jamais d'insérer ou d'enlever une cartouche lorsque votre console est sous tension.
2. Assurez-vous qu'une manette de jeu est branchée dans la prise 1 de la Super NES®.
 - Si vous jouez contre un ami, branchez la deuxième manette dans la prise 2.
3. Insérez la cartouche dans la fente de la Super NES. Appuyez fermement dessus pour la mettre en place.
4. Allumez la console. Le logo EA SPORTS™ apparaît. Si ce n'est pas le cas, reprenez à partir de l'étape 1.

RÉSUMÉ DES COMMANDES



Remarque : deux niveaux d'aptitude sont disponibles dans *FIFA 97*: PRO et SEMI. Les mouvements qui ne sont disponibles que dans le mode Pro apparaissent en *italique* (reportez-vous à la rubrique *Aptitudes*).

COUP D'ENVOI

Coup de pied **A, B, X ou Y**

DÉFENSE

Tacle glissé **Y**
 Faire un sprint **Maintenir X**
 Passer d'un joueur à l'autre **B**
Donner un coup de coude **R**
 Pousser **L**

ATTAQUE AVEC LE BALLON AU SOL

Dribble **Pavé-D**
 Lob/Frappe en rupture **Y**
 Faire un sprint **Maintenir X**
 Faire une passe **B+Pavé-D**
 Tirer **A**
 Donner un coup de coude **R**
 Faire une passe une-deux **R pour faire la passe**
 Reprise de volée **B puis A**
 Célébration d'un but **Y, B ou A**

- Utilisez le Pavé-D dans n'importe quelle direction pour diriger un joueur ou le ballon
- *Pour un coup plus puissant, maintenez enfoncé le bouton d'action*

ATTAQUE AVEC LE BALLON EN L'AIR

Bicyclette	Y
Tête plongeante	X
Coup de pied et reprise de volée	A

- Utilisez les boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D immédiatement après le contact pour broser la balle.

GARDIEN DE BUT (MODE MANUEL)

DÉFENSE DES BUTS

Passer d'un joueur à l'autre	B
Plonger	B+Pavé-D

EN POSSESSION DU BALLON

Lancer	B
Viseur	Pavé-D

CORNER/REMISE EN JEU

Basculer entre le joueur en réception et normal	Y
Remise en jeu/Passé	B
Tirer	A

RALENTI

Avance/ Retour rapide	Y + boutons Gauche/Droit du Pavé-D
-----------------------	---

Lecture	B
Modifier l'angle de vue	A

ECRANS MENU/OPTIONS

Faire défiler les options	Boutons Haut/Bas du Pavé-D
Parcourir les options	Boutons Gauche/Droit du Pavé-D
Sélectionner une option/avancer d'un écran	Boutons START/B
Retourner au menu précédent	X

CHOIX TYPE DE MATCH

A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner les types de matchs disponibles dans *FIFA 97* ou choisir **OPTIONS** pour personnaliser votre partie.



- Pour mettre une option en surbrillance, utilisez les boutons **Haut/Bas** du Pavé-D.
- Pour sélectionner une option en surbrillance, appuyez sur **START** ou sur **B**.

Amical : un match simple entre deux équipes de votre choix (reportez-vous à la rubrique *Un match entre copains*).

Championnats : sélectionnez un championnat parmi les douze disponibles puis choisissez jusqu'à huit équipes qui s'affronteront pendant tout le championnat (reportez-vous à la rubrique *Match de Championnat*).

Tournois : choisissez de 1 à 8 équipes pour jouer dans un Tournoi. Les équipes qui se sont particulièrement distinguées lors du Tournoi passent à une série d'Éliminatoires pour déterminer le champion du Tournoi. (Reportez-vous à la rubrique *Match de Tournoi*).

Éliminatoires : si vous appréciez les options disponibles en mode Tournoi mais que vous n'avez pas le temps de disputer tous les matchs, le mode Éliminatoires est donc pour vous (reportez-vous à la rubrique *Éliminatoires*).

Entraînement : essayez les six scénarios d'entraînement pour vous améliorer dans les domaines où vous avez des faiblesses. Vous pouvez aussi choisir le niveau de votre adversaire (reportez-vous à la rubrique *Entraînement*).

Options : allez dans le menu d'options du jeu pour définir la Durée de la mi-temps, le Type de match, les Conditions du terrain, etc (reportez-vous à la rubrique *Options de Jeu*).

OPTIONS DE JEU



Vous pouvez choisir de définir vos options à partir des écrans : Choix du type de match avant la partie, Pause et Mi-temps. Certaines options ne peuvent être modifiées que dans l'écran Choix type de match et avant le début d'une compétition. Ces options sont indiquées en gris dans les écrans Pause et Mi-temps.

1. Pour définir des Options de jeu dans l'écran Choix type de match, servez-vous du bouton **Bas** du Pavé-D pour mettre **OPTIONS** en surbrillance puis appuyez sur **B**. L'écran des Options apparaît.
 2. Pour sélectionner une option, servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D.
 3. Pour faire défiler les options de jeu, utilisez les boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D.
 4. Appuyez sur **START** pour valider vos choix et retourner à l'écran Choix type de match.
- Pour retourner au menu de Configuration du jeu sans confirmer les changements, appuyez sur **X**.

Remarque : ces commandes sont utilisées dans tous les menus de *FIFA 97*. Apprenez-les maintenant et utilisez-les tout au long du jeu.

DESCRIPTION DES OPTIONS

Remarque : les options par défaut sont indiquées en **gras**.

LANGUE

Six langues sont disponibles dans le jeu : **ENGLISH (Anglais)**, **DEUTSCH (Allemand)**, **FRANÇAIS**, **ESPAÑOL (Espagnol)**, **ITALIANO (Italien)** et **SVENSKA (Suédois)**.

TYPE DE MATCH

Sélectionnez **SIMULATION** si vous voulez vivre un match comme dans la réalité. Les joueurs ressentent les effets de la fatigue et vous ne pouvez pas effectuer plus de trois remplacements. Sélectionnez **ACTION** et découvrez un match d'une rapidité époustouflante. Cette option ne peut être modifiée qu'avant le début de la compétition.

DURÉE DE LA MI-TEMPS

Calculée en minutes : 2, 4, 6, 8, 10, 20, ou 45. Cette option ne peut être modifiée qu'avant le début de la compétition.

GARDIENS

ORDINATEUR ou **MANUEL**. En mode Manuel, vous contrôlez vous-même le gardien. Cela peut s'avérer difficile avant que le jeu ne vous soit devenu familier, c'est donc une bonne idée de laisser l'ordinateur le contrôler jusqu'à ce que vous connaissiez mieux *FIFA 97*.

FAUTES

Si vous choisissez **SANS** l'arbitre ne siffle pas les fautes. En mode **NORMAL**, un tacle un peu trop violent ou une bousculade peuvent entraîner un carton rouge ou un carton jaune. En mode **PAS DE CARTON**, l'arbitre signale les fautes mais ne donne aucun carton (reportez-vous à la rubrique *Cartons*.)

BLESSURES

Si cette option est activée (**AVEC**), tous les joueurs risquent de se blesser.

HORS-JEUX

Sélectionnez **AVEC** ou **SANS**. La règle établit qu'il doit y avoir des défenseurs entre un attaquant et le but lorsqu'on envoie le ballon à l'attaquant dans le camp adverse. Cela ne s'applique cependant que lorsque l'attaquant est dans une position lui permettant d'interférer avec le jeu. Un joueur ne peut être immédiatement hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, ni directement à l'issue d'une remise en jeu ou d'un corner. Lorsqu'un joueur est hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc et l'icône hors-jeu apparaît avec le nom du joueur fautif. Un coup franc est alors obtenu, il est tiré à l'endroit où le joueur a été signalé hors-jeu. Lorsque cette option est désactivée, le jeu est plus fluide : il présente moins de coups francs et plus d'opportunités de marquer.

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

INDICATEUR DE PASSES

AVEC ou **SANS**. Lorsque cette option est activée, les coéquipiers non visibles à l'écran sont désignés par une flèche pointant dans leur direction.

CERCLE DE PUISSANCE

AVEC ou **SANS**. Vous permet de voir la puissance que vous appliquez à un tir. (Reportez-vous à la rubrique *Cercle de puissance*).

Remarque : lorsque vous êtes sur le terrain, maintenez enfoncé le bouton Action pour augmenter la puissance du tir.

NUMÉRO DES JOUEURS

MARCHE ou **ARRET**. Les numéros des joueurs apparaissent pendant le match.

MONTRE

CONTINUE ou **TEMPS MORT**. En mode Montre continue, la montre fonctionne même si le ballon est hors-jeu. Cependant, pour empêcher les joueurs de perdre du temps délibérément, l'arbitre ajoute le temps qui a été nécessaire pour les coups francs et les remises en jeu. En mode Temps Mort, la montre s'arrête lorsque le ballon est hors-jeu. Cette option ne peut être modifiée qu'avant le début de la compétition.

Remarque : la montre se déclenche dès le coup d'envoi.

CHRONOMÈTRE

AVEC (montre le temps qui reste) ou **SANS** (le chronomètre n'est pas affiché).

RALENTI

Lorsque cette option est **activée**, l'image du dernier but marqué est automatiquement visionnée. Lorsque cette option est désactivée, seul le Tableau d'affichage du score apparaît.

Remarque : vous ne pouvez célébrer un but que lorsque l'option Ralenti est désactivée.

GARDIEN

Cette option n'est disponible que pour les matchs en salle. Sélectionnez **avec** pour qu'un gardien protège son but. Si vous sélectionnez **SANS**, l'intensité du jeu est augmentée, un attaquant est ajouté à chaque équipe et aucun joueur n'est désigné pour protéger les buts.

TEXTURE DU TERRAIN

Cette option concerne la coupe du gazon du terrain. Vous avez le choix parmi **QUADRILLE**, **HORIZONTAL** ou **VERTICAL**.

SON

Vous pouvez activer la musique et les effets sonores. Effets sonores comprend les acclamations de la foule, le sifflet de l'arbitre et des sons pendant que défilent les écrans de menu. Vous pouvez entendre la MUSIQUE uniquement pendant les écrans de menu. Vous avez le choix entre **MUSIQUE** et **EFFETS, SANS, EFFETS SEULEMENT** et **MUSIQUE SEULEMENT**.

EFFACER CHAMPIONNAT

Cette option n'apparaît que lorsqu'un championnat a été sauvegardé. Sélectionnez OUI pour effacer une série de championnats enregistrée.

EFFACER TOURNOI

Cette option n'apparaît que lorsqu'un Tournoi a été sauvegardé. Sélectionnez OUI pour effacer un tournoi sauvegardé en cours.

UN MATCH ENTRE COPAINS

Si vous voulez disputer un match simple entre deux équipes professionnelles, sélectionnez AMICAL dans le menu Configuration du jeu.

CHOIX DU STADE

Imaginez un peu que vos deux équipes favorites s'affrontent. Toute l'énergie déployée doit se concentrer entre quatre murs, seulement six joueurs par équipe sont sur le terrain. Ce sont les éléments nécessaires à un grand match de football en salle. Dans FIFA 97, vous avez le choix entre les matchs en Salle ou en Extérieur.

- Pour alterner entre les matchs en Extérieur ou en Salle, servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D.
- Pour confirmer votre choix, appuyez sur **B**. L'écran du Choix de l'équipe apparaît.

Conseil EA Appuyez sur **START** dans le menu du Choix du stade pour passer directement au match avec les équipes par défaut, c'est-à-dire l'Angleterre et l'Allemagne.

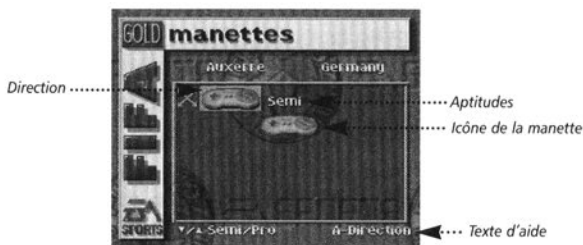
CHOIX DE L'EQUIPE



Utilisez les boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D pour effectuer votre sélection. Utilisez le bouton **Bas** pour mettre l'équipe de votre choix en surbrillance et les boutons **Gauche/Droit** pour faire défiler la liste des équipes disponibles. Pour sélectionner l'équipe adverse, appuyez sur **A**. Plus la barre dorée d'une catégorie donnée est longue, meilleures sont les aptitudes de l'équipe en ce qui concerne cet aspect de jeu

- Lorsque vous avez terminé votre sélection, appuyez sur **B** pour passer à l'écran Manettes.

ECRAN DES MANETTES



A partir de cet écran, vous pouvez choisir qui va contrôler chaque équipe et si une équipe est contrôlée par un ou plusieurs joueurs.

CONFIGURATION DE PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS

Jusqu'à cinq personnes peuvent disputer une partie de *FIFA 97* de EA SPORTS. Vous avez besoin pour cela de l'adaptateur multijoueur et d'une manette pour chaque joueur.

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

Remarque : l'adaptateur Multijoueur n'est pas conçu pour servir avec le Super NES Super Scope® ni avec la souris Super NES®.

ICÔNE DE LA MANETTE

Deux équipes apparaissent dans l'écran Manettes. A gauche, se trouve l'équipe locale à droite celle des visiteurs. Les icônes représentant chaque manette apparaissent au milieu de l'écran.

PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS

Si plus de deux manettes sont branchées à la Super NES, une icône de la manette apparaît au centre de l'écran pour chaque manette. L'icône de la manette 2 se trouve en haut de la pile et l'icône pour la manette 5 en bas. Sur le terrain, chaque manette contrôle le joueur qui correspond au cercle de couleur.

MANETTE	CERCLE DE COULEUR
1	Jaune
2	Rouge
3	Bleu
4	Blanc
5	Noir

Pour sélectionner des équipes :

- Servez-vous des boutons **Gauche/Droit** de chaque Pavé-D pour déplacer l'icône de la manette sous une équipe. Si l'icône d'une manette reste au milieu de l'écran, cette manette est désactivée. Si aucune icône de manette n'est assignée à une équipe, l'ordinateur contrôle cette équipe pendant le match.

Remarque : l'assignation d'une manette peut être modifiée en cours de match.

APTITUDES

Le mode Pro vous permet de contrôler entièrement le ballon et de faire des passes en toute liberté. Si vous n'avez encore jamais joué à *FIFA 97*, commencez par le niveau Semi. Le programme vous aide à contrôler le ballon.

- Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour alterner les niveaux **PRO** et **SEMI**.

DIRECTION DU CONTRÔLE

Vous pouvez modifier la réaction de votre Pavé-D pour compenser l'angle de 30° utilisé pour visionner l'action sur le terrain. Normalement, la direction du contrôle s'effectue en diagonale. Utilisez le bouton **Haut** du Pavé-D pour déplacer les joueurs vers le haut du terrain. Lorsque la direction est droite, utilisez le Pavé-D de façon à ce que les joueurs se dirigent dans la direction désirée.

- A partir de l'écran des Manettes, appuyez sur **A** pour modifier la direction du contrôle.
- Une fois que les manettes ont été assignées à leur équipe respective (ou sur une position neutre). Appuyez sur **START** pour passer à l'écran de Contrôle.

ECRAN DE CONTRÔLE



Remarque : vous ne pouvez pas modifier la COUVERTURE, la FORMATION et la STRATEGIE pour un match en salle. Pour configurer votre équipe, mettez en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur B.

L'écran de Contrôle apparaît avant le début du match. A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner la couverture de l'équipe, la stratégie, la formation, la composition et d'autres options.

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

DÉBUT DU MATCH

Vous quittez l'écran de Contrôle et vous vous placez sur le terrain.

MANETTES

Vous pouvez modifier la Sélection des manettes faite auparavant. Vous pouvez aussi modifier le choix de l'équipe à contrôler pendant le match (reportez-vous à la rubrique *Ecran des Manettes*).

COUVERTURE

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

- Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance Défense, Milieu terrain ou Attaque.
- Servez-vous des boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D pour ajuster la longueur de la flèche sur le terrain. Celle du Milieu de terrain peut être allongée dans toutes les directions, vers la défense et l'attaque.

INFORMATIONS SUR LA COUVERTURE

Plus vos défenseurs vont loin sur le terrain, plus votre défense a de chances de se voir trop affaiblie lorsque l'adversaire contre-attaque. Si vous laissez les joueurs de milieu de terrain groupés au centre du terrain, il leur est difficile de faire la liaison entre défenseurs et les attaquants. Par contre, si vous les disséminez sur le terrain, il est probable qu'ils se fassent déborder.

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

- Lorsque vous avez ajusté la Couverture, appuyez sur **B** pour retourner à l'écran *Stratégie*.

STRATÉGIE

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

- Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour faire défiler les stratégies disponibles. Les schémas sur le terrain changent pour illustrer chaque stratégie.

INFORMATIONS SUR LA STRATÉGIE

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

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

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

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

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

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

- Une fois que vous avez choisi la Stratégie, appuyez sur **B** pour passer à l'écran Formation.

FORMATION

Servez-vous de cette option pour ajuster le positionnement de vos joueurs sur le terrain. Les croix jaunes que vous voyez sur le terrain marquent les positions des joueurs.

Remarque : les équipes différentes ont des formations par défaut différentes.

- Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour faire défiler les formations disponibles. Des schémas sur le terrain illustrent chaque formation.

INFORMATIONS SUR LA FORMATION :

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

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

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

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

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

- Une fois que vous avez sélectionné une formation, appuyez sur **START**. L'écran de contrôle apparaît.

COMPOSITION



Servez-vous de cette option pour ajuster la composition de votre équipe. Les positions des joueurs sont indiquées sur cet écran par des initiales : F=Avant (Forward), G=Gardien, D=Défenseur, M=Milieu de terrain.

Remarque : un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

1. Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour déplacer la surbrillance à travers la liste de l'équipe. Lorsque le nom du joueur que vous voulez retirer du jeu est en surbrillance, appuyez sur **A** pour le sélectionner.
2. Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance le joueur que vous voulez envoyer dans le jeu comme remplaçant et appuyez sur **A**. Un message indiquant ECH. JOUEUR OK! confirme que le remplacement a été effectué.
 - Avant de remplacer un joueur, servez-vous des boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D pour vérifier ses aptitudes.
 - Avant d'effectuer le remplacement, appuyez sur **B** pour annuler le remplacement et choisissez un autre joueur.
3. Pour retourner à l'écran de Contrôle, appuyez sur **START**.

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

Remarque : pour les matchs en salle, l'équipe composée de six joueurs (y compris le gardien) commence à s'aligner. A la fin de la composition se trouvent les joueurs qui sont disponibles comme remplaçants. Si vous séparez ces deux groupes, le milieu de terrain remplace le gardien, si vous avez sélectionné Gardien SANS dans l'écran des Options.

OPTIONS

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

INTERRUPTION DU JEU

Lorsque vous faites une pause pendant le match, une série d'options est disponible tout comme dans l'écran de Fin de mi-temps (reportez-vous à la rubrique *Mi-Temps*).

Pour une pause pendant le jeu :

- Appuyez sur **START** pour interrompre la partie et l'écran Pause apparaît.
- Sélectionnez **REPRISE MATCH** pour retourner sur le terrain.
- Sélectionnez **QUITTER** pour retourner à l'écran de Match.

SUR LE TERRAIN

LE COUP D'ENVOI

Avant chaque mi-temps et après chaque but marqué, les joueurs reprennent leur position de chaque côté du rond central.

Pour donner le coup d'envoi :

- Lorsque les deux équipes sont prêtes pour le coup d'envoi, appuyez sur **A** ou **B** pour faire la passe à votre coéquipier.
Conseil EA Les joueurs en défense ne sont pas admis dans le rond central avant le coup d'envoi du ballon.

CERCLE DE PUISSANCE



Il est important de pouvoir contrôler la puissance avec laquelle le ballon est déplacé sur le terrain. Par exemple, plus un tir au but est puissant, moins il est précis. Pour voir la puissance utilisée pour des lobs, des tirs, des coups de pied, des remises en jeu ou des corners, regardez le Cercle de puissance. Le gardien peut lui aussi avoir recours au Cercle de puissance pour décider de la force à appliquer pour frapper le ballon. Le Cercle de puissance apparaît lorsqu'un joueur que vous contrôlez tire ou lance le ballon. Le Cercle de puissance n'apparaît pas dans le cas d'un joueur contrôlé par l'ordinateur.

- Pour accumuler la puissance lorsque l'un de vos joueurs est en possession du ballon, appuyez et maintenez enfoncé le bouton Action.

CONTRÔLE DU BALLON

Un joueur de haut niveau contrôle le ballon de façon plus serrée ; plus cette zone de contrôle s'élargit, plus il se déplace rapidement.

Remarque : plus un joueur contrôle le ballon proche de lui, plus il est difficile à un adversaire de le tacler.

- Pour dégager le ballon ou tenter une frappe en rupture, appuyez sur Y.
- Pour faire la passe amortie à votre coéquipier le plus proche, appuyez sur B. Servez-vous du Pavé-D pour diriger la passe.
- Pour sprinter en dribblant, maintenez enfoncé le bouton X et servez-vous du Pavé-D.
- Pour tirer depuis les buts n'importe où sur le terrain, appuyez sur A.

En mode Pro uniquement :

- Pour faire une passe une-deux, appuyez sur R pour faire la passe puis appuyez à nouveau sur R pour refaire la passe au joueur qui détenait le ballon au départ.
- Lorsque vous êtes proche de votre adversaire, appuyez sur R pour donner un coup de coude.
- Pour tirer ou pour une volée, appuyez sur A ou B.

Remarque : que serait le football sans les acclamations de la foule ? Une fois que votre joueur a marqué un but et que le cercle se trouve encore au-dessous de lui, appuyez sur A ou Y pour klaxonner et sur B pour entendre crier "Goal". L'option des effets sonores doit être activée et celle du Ralenti désactivée (reportez-vous à la rubrique *Options*).

DÉFENSE

Surtout ne sous-estimez jamais l'importance d'une défense solide :

- Pour faire un tacle glissé, appuyez sur **Y**. C'est la meilleure façon de dérober le ballon à un adversaire en attaque, en mode Pro et Semi.
- Pour basculer le contrôle au joueur le plus proche du ballon, appuyez sur **B**.
- Pour accélérer, appuyez sur **X**.

En mode Pro uniquement :

- Pour un tacle diabolique, appuyez sur la touche **R** pour donner un coup de coude et sur la touche **L** pour aplatir votre adversaire.

BALLON EN L'AIR

Le succès d'une bicyclette, d'une tête ou d'une reprise de volée dépend de la hauteur du ballon au moment de l'exécution et de votre proximité du but.

Pour effectuer une action particulière :

1. Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur **X** ou **Y**.
2. Une fois que vous touchez le ballon, servez-vous du Pavé-D dans n'importe quelle direction pour ajouter un léger effet (balle brossée).

En mode Pro uniquement :

- Pour envoyer une volée, appuyez sur **A**.
- Pour une tête plongeante, appuyez sur **B**.

MODES NORMAL ET EN RÉCEPTION

Les modes Normal et en Réception sont disponibles pour les corners, les remises en jeu et les dégagements. Si vous avez sélectionné le niveau Pro, vous pouvez accéder aux tactiques de coups francs.

NORMAL

En mode Normal, le cercle se trouve sous le porteur du ballon.

EN RÉCEPTION

Ce mode vous permet de passer et de lancer le ballon à un endroit précis du terrain.

Comment utiliser le mode Réception

1. Lorsque vos joueurs sont placés pour effectuer un corner, une remise en jeu ou un dégagement, servez-vous du Pavé-D pour déplacer le viseur à l'endroit du terrain de votre choix.
2. Pour entrer le mode Réception, appuyez sur **Y**.
3. Servez-vous du Pavé-D pour déplacer le joueur en réception à une autre position sur le terrain.
 - Pour repasser en mode Normal, appuyez sur **Y**. Le cercle se replace sur le porteur du ballon et le viseur retourne sur le terrain.
4. Appuyez sur **A** ou **B** pour mettre la balle en jeu.

LES TACTIQUES DE COUPS FRANCS

Dès qu'une occasion de coup franc se présente, vous pouvez utiliser le viseur ou sélectionner une tactique de coup franc.

1. Pour faire défiler les tactiques de coups francs disponibles, appuyez sur **Y**. Une animation indique la direction de chaque tactique.
2. Pour exécuter une des tactiques disponibles, appuyez sur **A**.

OU

1. Lorsque vos joueurs sont en position pour un coup franc, appuyez sur **B** pour accéder au viseur. Servez-vous du Pavé-D pour déplacer le viseur à l'endroit de votre choix.
2. Appuyez sur **A**, **B** ou **Y** pour remettre le ballon en jeu.

BALLON DU GARDIEN

Lorsque le ballon est en sécurité dans les bras du gardien, on dit que c'est le Ballon du gardien. Même lorsque les gardiens sont contrôlés par l'ordinateur, les gardiens en possession du ballon sont contrôlés par un joueur humain.

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

BALLON EN TOUCHE

Le ballon est dit " en touche " lorsque la totalité de sa circonférence est passée au delà de la ligne de touche ou de la ligne de but. Il y a alors quatre différentes façons de reprendre le match :

Buts : après chaque but, les joueurs reprennent leurs positions de part et d'autre du rond central et l'équipe contre qui le but a été marqué fait la remise en jeu. (Reportez-vous à la rubrique *Coup d'envoi*).

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

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

(reportez-vous à la rubrique *Modes Normal et En Réception*).

- Servez-vous de l'un ou l'autre des boutons de direction du Pavé-D pour placer le viseur rouge à l'endroit où vous voulez envoyer le ballon, puis appuyez sur **A** ou **B** pour envoyer le ballon dans la surface de réparation.

Remises en jeu effectuées à partir de la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti en touche (reportez-vous à la rubrique *Modes Normal et En Réception*).

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

INFRACTIONS

Les fautes obtenues sur des infractions garantissent un jeu amical et loyal.

Coups francs Les Coups francs sont obtenus à l'occasion de fautes et d'infractions techniques dont les tacles violents ou tardifs, le fait d'écartier un joueur de la balle en le poussant ainsi que les hors-jeux.

Lorsque vous bénéficiez d'un coup franc, le ballon est placé à l'endroit où l'infraction a eu lieu.

- Appuyez sur **X** pour un coup franc court vers un joueur proche. Servez-vous du Pavé-D pour diriger le ballon.

- Si vous n'en êtes pas trop loin, appuyez sur **A** pour un tir au but directement sur le coup franc.

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

Penalty Un penalty est obtenu quand une infraction méritant un coup franc a lieu dans la surface de réparation. Donc, une faute d'un défenseur à l'intérieur de sa propre surface de réparation a pour résultat un penalty. Le ballon est placé automatiquement au point de penalty. Seuls votre gardien et le joueur adverse qui tire le penalty sont admis dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent entrer tant que le penalty n'a pas été tiré. Même si vos gardiens sont contrôlés par l'ordinateur, vous devez tenter d'arrêter le ballon.

Arrêter un penalty :

- Pour plonger lorsque le ballon est frappé, utilisez les boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D et appuyez sur **B**.

Tirer un penalty :

- Pour sélectionner un autre tireur, appuyez sur **B**. Vous avez besoin ici du pied le plus précis de votre équipe
- Pour tirer, appuyez sur **A**. Servez-vous du Pavé-D pour diriger le ballon en l'air.

Remarque : lorsqu'il y a plus d'un joueur par équipe contrôlé par une personne, c'est le joueur contre qui la faute a été commise qui tire le penalty.

CARTONS

Si l'arbitre considère qu'une faute est particulièrement grave, il y a de grandes chances pour qu'il mette un carton jaune au joueur coupable. Le jeu s'arrête pendant que l'arbitre prend le nom du joueur. Les récidivistes reçoivent en général un carton rouge. Le jeu s'arrête alors et le joueur en infraction est expulsé du match. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé ; à la suite de la première expulsion d'un joueur d'une équipe, lorsque le jeu reprend, celle-ci n'a donc plus que dix hommes sur le terrain (il est possible de jouer avec seulement sept joueurs sur le terrain).

Remarque : pour qu'il y ait des cartons jaunes ou rouges, il faut que l'option Fautes soit réglée sur NORMAL dans le menu Options.

MI-TEMPS

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

le Score, les Tirs au but et les Arrêts.

- Pour retourner à l'écran de Fin de mi-temps, appuyez sur **START**. Les options affichées avant le match réapparaissent accompagnées des options suivantes : Ralenti, Remplacements, Statistiques et Résumé (reportez-vous à la rubrique *Contrôle*).

REPRISE DU MATCH

Sélectionnez **REPRISE MATCH** lorsque vous êtes prêt à retourner sur le terrain. Cette option vous renvoie dans le match à l'endroit où vous l'avez interrompu ; les éventuelles modifications de la configuration que vous avez effectuées pendant que le match était interrompu prennent effet lorsque vous le reprenez.

RALENTI

Vous voulez revivre un grand moment du match ? Sélectionnez **RALENTI** *immédiatement* après l'action.

Un film repasse les dix dernières secondes du match. Une icône de manette apparaît à l'écran. Les boutons de la manette permettent de contrôler les fonctions du ralenti.

Pour visionner la séquence vidéo :

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

REPLACEMENTS

En mode Simulation, le nombre de remplacement est limité à trois. Cette restriction ne s'applique pas au mode Action. Vous pouvez modifier les formations à partir de l'écran de Remplacement de la même manière que dans l'écran Composition (reportez-vous à la rubrique *Composition*).

STATISTIQUES

L'écran des Stats du match vous donne un résumé constamment mis à jour des statistiques concernant huit catégories, et ce pour les deux équipes.

Pour afficher les statistiques :

- Servez-vous des boutons **Haut/Bas** du Pavé-D pour faire défiler les catégories de statistiques disponibles.
- Appuyez sur **B** pour faire défiler les écrans de Statistiques, de Résumé des Buts et des Cartons.

RÉSUMÉ DES BUTS

L'écran des buts affiche les dix derniers buts marqués, les joueurs qui les ont marqués, l'équipe à laquelle ils appartiennent ainsi que l'heure à laquelle chaque but a été marqué.

RÉSUMÉ CARTONS

L'écran des cartons répertorie tous les joueurs dont les actions ont occasionné un carton jaune ou rouge, ainsi que leur équipe et l'heure à laquelle l'infraction a eu lieu.

QUITTER

Termine le match en cours.

FIN D'UN MATCH

A la fin d'un match amical, vous retournez à l'écran de Contrôle. Vous pouvez afficher le résumé du match, visionner le ralenti de la dernière action ou quitter et retourner à l'écran du Choix type de match.

MATCH DE CHAMPIONNAT

Si vous sélectionnez Championnat dans l'écran Choix type de match, l'écran du Choix du stade apparaît (reportez-vous à la rubrique *Choix du stade*). Une fois que vous avez sélectionné un stade, vous choisissez un championnat.

Pour sélectionner un championnat :

- Servez-vous du bouton **Droit** du Pavé-D pour faire défiler la liste des championnats disponibles.
- Pour en sélectionner un, appuyez sur le bouton **B**.

Toutes les équipes se rencontrent en match aller-retour pour déterminer le vainqueur du championnat. Le vainqueur remporte la Coupe des nations de son pays et est invité à disputer la Coupe des Champions. De plus, après chaque championnat, les seize premières équipes internationales (comprenant au moins une équipe de chaque pays) sont invitées à disputer le tournoi de la Coupe des Nations.

SÉLECTION DES ÉQUIPES D'UN CHAMPIONNAT

Lorsque vous avez sélectionné un Championnat, l'écran de Choix du championnat apparaît. Vous pouvez entrer jusqu'à huit équipes à suivre pendant les matchs de la saison du championnat.

Pour choisir une équipe :

1. Servez-vous du bouton **Droit** du Pavé-D pour faire défiler la liste des équipes.
2. Appuyez sur **A** pour ajouter une équipe de votre liste.
 - Pour supprimer une équipe à votre liste, appuyez sur **B**.
3. Lorsque vous avez choisi toutes les équipes voulues, appuyez sur **START** pour aller dans le menu de Classement du championnat (reportez-vous à la rubrique *Classement du championnat*). Appuyez sur **START** pour passer à l'écran des Manettes.
4. A partir de l'écran des Manettes, appuyez sur **START** pour passer à l'écran Contrôle.

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

CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT

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

MANETTES

Reportez-vous à la rubrique *Manettes*.

TOURNOI

Lorsque vous sélectionnez **TOURNOIS** à partir de l'écran Choix type de match, l'écran Choix du tournoi apparaît.

Lors des tournois, les équipes sont divisées en quatre groupes égaux. Chaque équipe joue une fois contre chaque autre équipe de sa groupe. Les deux meilleures équipes de chaque région avancent jusqu'aux éliminatoires.

La sélection des tournois et des équipes se fait de la même façon que les sélections du Championnat et des équipes. Affichez les Matchs du jour, le Classement et le Profil de la même façon qu'un match de Championnat (reportez-vous à la rubrique *Match de Championnat*).

ELIMINATOIRES

Lorsque vous sélectionnez ELIMINATOIRES à partir de l'écran Choix type de match, l'écran du choix des Eliminatoires apparaît.

Les sélections des Eliminatoires et des équipes se font de la même façon que les sélections du championnat et des équipes. Affichez les Matches du jour, le Classement et le Profil de la même façon qu'un match de Championnat (reportez-vous à la rubrique *Match de Championnat*).

La composition des éliminatoires est identique à celle disponible en mode Tournoi. Cependant, en mode Eliminatoires, le premier tour du tournoi est élué.

TABLEAU DES ÉLIMINATOIRES

Le tableau des Eliminatoires affiche chaque équipe représentée et apparaît avant l'écran des Manettes. Vérifiez que les équipes ont avancé au tour suivant.

- A partir de l'écran du Tableau des éliminatoires, servez-vous du bouton **Droit** du Pavé-D pour faire défiler l'écran dans sa totalité.

CONTINUER UN MATCH

Continuer est une option supplémentaire disponible dans l'écran de Fin après un match de championnat, de tournoi ou d'éliminatoires. Cette option vous permet de retourner dans l'écran de Classement mis à jour ou au Tableau des éliminatoires. Vous pouvez ainsi continuer votre série.

MATCHS SAUVEGARDÉS

Vous devez terminer un match pour que le Championnat, le Tournoi ou les Eliminatoires soient sauvegardés automatiquement.

- Pour continuer un Championnat, des Eliminatoires ou un Tournoi en cours, sélectionnez ce mode à partir de l'écran type de match. Sélectionnez ensuite OUI dans la boîte de dialogue Reprise Match.
- Pour effacer un championnat ou un tournoi sauvegardé, reportez-vous à la rubrique Effacer championnat ou Effacer tournoi.

ENTRAÎNEMENT

Servez-vous de l'un des six scénarios d'entraînement pour améliorer votre jeu. Sélectionnez Entraînement dans l'écran de Choix type de match pour faire apparaître l'écran d'Entraînement. Sélectionnez le niveau de votre adversaire et le scénario d'entraînement.

NIVEAU DE L'ADVERSAIRE

Travaillez différentes actions avec des adversaires de niveaux différents

- Servez-vous du bouton **Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance un Niveau
- Servez-vous des boutons **Gauche/Droit** du Pavé-D pour ajuster le Niveau. Les choix disponibles sont les suivants : **MINIMAL**, **MOYEN** et **MAXIMAL**.

Conseil EA Chaque entraînement continue jusqu'à ce qu'un point soit marqué. Sélectionnez l'option **MINIMAL** pour la couverture, les passes, les dégagements et les tirs sans que la défense n'intervienne.

SCÉNARIO D'ENTRAÎNEMENT

Les scénarios d'entraînement disponibles sont : Corner, Penalty, Dégagement, Remise en jeu, Passes, Volées et Tirs au but.

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

TIRS ET REMISES EN JEU

Sélectionnez **Corners**, **Coups francs**, **Dégagements** ou **Remises en jeu** comme stratégies de base. Vous pouvez tester de nouvelles tactiques en commençant les entraînements à divers endroits du terrain.

Pour commencer un scénario d'entraînement :

1. Servez-vous des boutons du Pavé-D pour déplacer l'icône du ballon à différents points du terrain.
2. Appuyez sur **B** pour commencer.

PASSES

Choisissez **Passes** et faites s'affronter deux équipes pour travailler à la fois votre jeu offensif et défensif. Un bon contrôle du ballon est essentiel dans la mesure où un point est accordé chaque fois que vous êtes hors-jeu.

Comme il n'y a pas de gardien, chaque équipe doit avoir une excellente défense pour protéger ses buts. Vous commencez le jeu de passes avec un coup d'envoi, comme dans un match amical.

TIRS AU BUT

Sélectionnez TIRS AU BUT dans la liste des scénarios et vivez la pression de l'affrontement pour la victoire (reportez-vous à la rubrique *Penaltys*).

- Pour faire une pause pendant le jeu, appuyez sur **START**.

Remarque : tous les scénarios se terminent lorsqu'une équipe atteint dix points. Un point est attribué lorsqu'un but est marqué, un tir bloqué dans les cages ou que le ballon est hors-jeu.

SÉLECTION DE L'ÉQUIPE POUR L'ENTRAÎNEMENT

Cette option vous permet de sélectionner l'équipe qui vous représente et celle de votre adversaire sur le terrain d'entraînement (reportez-vous à la rubrique *Choix de l'équipe*).

GÉNÉRIQUE

REALISE PAR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DEVELOPPEUR :	Rage Software
ANIMATEUR :	David Demorest
SUPERVISOR CG :	John Rix
RENDU DES ANIMATIONS :	Craig Hui
ARTISTE ET DIRECTION ARTISTIQUE :	David Adams
DIRECTION DU SON :	Chris Taylor
EFFETS SONORES :	Omar Al-Khafaji
PRODUCTEUR DELEGUE :	Bruce McMillan
REALISATEURS DE LA GAMME :	Marc Aubanel, Robert Leingang
REALISATEUR ASSOCIE :	Heidi Newell
DIRECTEUR DU DEVELOPPEMENT :	Dylan Miklashek
ASSISTANT REALISATEUR :	Nicholas Wlodyka
DIRECTEUR TECHNIQUE :	Kevin Pickell
CHEF DE PRODUIT :	Paula Burt, Margaret Murray
DIRECTION ARTISTIQUE DE L'EMBALLAGE :	Nancy Waisanen
CONCEPTION DE L'EMBALLAGE :	Mike Lippert
PHOTOGRAPHIE DE L'EMBALLAGE :	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTATION :	Jason Armatta, Andrea Engstrom
MISE EN PAGE DE LA DOCUMENTATION :	Edward Du Bois
COORDINATION DU CONTROLE QUALITE :	Steve Livaja

TESTEURS PRINCIPAUX :	Todd Wilson
TESTEUR COMPLEMENTAIRE :	Aaron Watmough
TESTEURS:	Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson, Mark Lawson, Benson Nair, Derek LeClair, Owen Louis, Lorne Wilson, Tim Dale, Nathan Wawruck
TESTS DE LANGUE :	Michael Gievers, Sylvain Caburrosso, Markus Hoc, Marco Mete
COORDINATION DE LA LOCALISATION EUROPE :	Bianca Norman
ADAPTATION FRANCAISE :	Sandra Picaper
MASTERING :	Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao
CONTROLE QUALITE en France :	Franck Badin
NOUS REMERCIONS PARTICULIEREMENT :	Brian Plank, Shawn Taras, Dave Hards, Erik Kiss, Ted Sylka, Robert Bailey, Jackie Ritchie, Penny Lee, Tony Lam, Masahiko Yoshizawa, M. James Schulte, Tamara Pearl, Louise Read, Roslynn Drewitt, Paul Smith, Warren Wall, Marco Mele, Gilbert "Keaton" Tarin Forner

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

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

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

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat postal de 150 FF.

Electronic Arts S.A., Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe,
69771 St Didier au Mont d'or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

EA SPORTS, le logo EA SPORTS et MotionBlending sont des marques et "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" est une marque déposée de Electronic Arts. Tous droits réservés. Produit officiel sous licence de la FIFA. Logiciel et documentation © 1996 par Electronic Arts. Tous droits réservés.

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

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

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

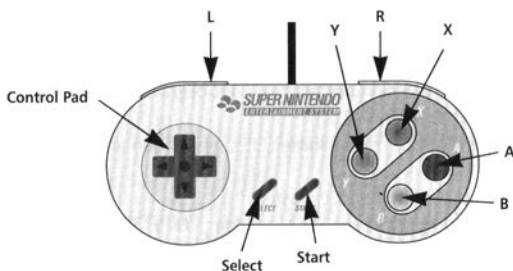
INHALT

Starten des Spiels	67
Befehlsübersicht	68
Art des Spiels	70
Optionen	71
Freundschaftsspiel	75
Das Spiel unterbrechen	82
Auf dem Feld	82
Ligaspiele	89
Turnierspiele	90
Playoffspiele	91
Weiterspielen	91
Training	92
Mitwirkende	94
© 1996 Electronic Arts	96
Eingeschränkte Garantie	96

STARTEN DES SPIELS

1. Schalten Sie den Netzschalter an Ihrem Super Nintendo Entertainment System AUS.
WARNUNG: Versuchen Sie nicht, ein Spiel einzulegen oder herauszunehmen wenn der Netzschalter EINGESCHALTET ist.
2. Sorgen Sie dafür, daß ein Controller im Controlleranschluß 1 an Ihrem Super NES® eingesteckt ist.
 - Wenn Sie gegen einen Freund spielen, stecken Sie den anderen Controller in Controlleranschluß 2.
3. Legen Sie das Spiel ein, bis es einrastet.
4. Schalten Sie den Netzschalter EIN. Nach dem *FIFA 97*-Bildschirm erscheint das EA SPORTS™ Logo. Sollten Sie das Logo nicht sehen, beginnen Sie nochmals bei Schritt 1.

BEFEHLSÜBERSICHT



Anmerkung: Es sind zwei Schwierigkeitsstufen in *FIFA 97* verfügbar: **PROFI** und **ANFÄNGER**. Spielzüge, die nur in der Anfängerstufe gespielt werden können, sind kursiv gedruckt. (Siehe dazu Schwierigkeitsstufen.)

ANSTOß

Kick Off	A, B, X, or Y
Anstoß	A, B, X, oder Y

VERTEIDIGUNG

Tackling mit Grätschen	Y
Sprint (halten)	X
Spieler wechseln	B
<i>Ellbogen R</i>	
Stoßen	L

ANGRIFF: BALL AM BODEN

Dribbeln	Steuerkreuz
Langer/kurzer Heber	Y
Sprint (halten)	X
Paß	B+Steuerkreuz
Schuß	A
Ellbogen	R
Doppelpaß	R für Paß, dann R für Rückpaß
Volley	B, dann A
Torjubel	Y, B, oder A

- Mit dem Steuerkreuz lenken Sie einen Ball in eine beliebige Richtung.
- Für einen kräftigeren Angriff halten Sie den Action-Knopf gedrückt.

ANGRIFF: BALL IN DER LUFT

Fallrückzieher	Y
Flugkopfball	X
Kick & Volley	A

- Steuerkreuz **links/rechts** sofort nach Kontakt, um den Ball anzuschneiden.

TORWART (MANUELL)

VERTEIDIGUNG DES TORES

Spieler wechseln	B
Nach dem Ball hechten	B+Steuerkreuz

IN BALLBESITZ

Abwurf	B
Zielbereich	Steuerkreuz

ECKBALL/EINWURF

Einstellen auf Normal/Empfänger	Y
Einwurf/Paß	B
Schuß	A

SOFORTWIEDERHOLUNG

Schneller Rück-/Vorwärtslauf	Y + Steuerkreuz links/rechts
Wiedergabe	B
Übersicht	A

BILDSCHIRM MENÜ/OPTION

Optionen auflisten	Steuerkreuz aufwärts/abwärts
Optionen durchblättern	Steuerkreuz links/rechts
Bildschirm auswählen/weiterblättern	START/B
Zurück zum vorhergehenden Bildschirm	X

ART DES SPIELS

Suchen Sie sich am Bildschirm Art des Spiels einen beliebigen Spielmodus von FIFA 97 aus oder wählen Sie OPTIONEN, um Ihr Spiel individuell zu gestalten.



- Markieren einer Option mit Steuerkreuz **aufwärts/abwärts**.
- Um die markierte Option zu bestätigen drücken Sie **START** oder **B**.

Freundschaftsspiel: Einmaliges Spiel zwischen zwei Mannschaften Ihrer Wahl. (Siehe dazu *Freundschaftsspiel*)

Ligen: Wählen Sie eine der 12 verfügbaren Ligen aus, und führen Sie bis zu 8 Mannschaften durch einen kompletten Ligaspielplan. (Siehe dazu *Ligaspiele*)

Turniere: Wählen Sie 1-8 Mannschaften aus, die um die Landesmeisterschaft kämpfen sollen. Die Mannschaften mit den besten Ergebnissen entscheiden die Meisterschaft in einer Playoff-Runde. (Siehe dazu *Turnierspiele*)

Playoffspiele: Wenn Sie die Optionen aus dem Turniermodus bevorzugen, aber keine Zeit für jede Runde haben, ist der Playoff-Modus optimal für Sie. (Siehe dazu *Playoffs*)

Training: Nutzen Sie die 6 Trainingsspielzüge, um Schwächen Ihres Spiels auszugleichen - Sie bestimmen die Stärke der Gegenwehr. (Siehe dazu *Training*)

Optionen: Im Optionenmenü können Sie unter anderem die Halbzeitlänge, den Spieltyp oder die Bodenbeschaffenheit verändern. (Siehe dazu *Optionen*)

OPTIONEN



Sie können Ihre Optionen wahlweise an den Bildschirmen Art des Spiels, vor dem Spiel, Pause und Halbzeit einstellen. Manche Optionen können nur vor Spielbeginn geändert werden. Diese Optionen sind grau an den Bildschirmen Pause und Halbzeit markiert.

1. Um Optionen am Bildschirm Art des Spiels einzustellen, markieren Sie **OPTIONEN** mit Steuerkreuz **abwärts** und drücken Sie **B**. Der Optionen-Bildschirm erscheint.
 2. Markieren einer Option mit Steuerkreuz **aufwärts/abwärts**.
 3. Durchblättern der Spieloptionen mit Steuerkreuz **links/rechts**.
 4. Drücken Sie **START**, um Ihre Auswahl zu bestätigen und gehen Sie zurück zum Bildschirm Art des Spiels.
- Um zum Bildschirm Art des Spiels zurückzukehren, ohne die von Ihnen vorgenommenen Änderungen beizubehalten, drücken Sie bitte **X**.
- Anmerkung:** Da diese Arbeitsschritte in allen Menüs von *FIFA 97* verwendet werden, können Sie sie hier lernen und dann überall anwenden.

BESCHREIBUNG DER OPTIONEN

Anmerkung: Standardoptionen sind **fett** gedruckt.

SPRACHE

Sechs Sprachoptionen sind verfügbar: **ENGLISCH**, **DEUTSCH**, **FRANZÖSISCH**, **SPANISCH**, **ITALIENISCH** und **SCHWEDISCH**.

SPIELTYP

Wählen Sie **SIMULATION** und erleben Sie das Spiel wie im richtigen Leben; Spieler leiden unter Anstrengung und Erschöpfung, und Sie dürfen höchstens 3 Spieler auswechseln. Wählen Sie **AKTION** und genießen Sie das Match von seiner schnellsten und aufregendsten Seite; die Spielzüge sind beschleunigt, die Spieler werden nicht müde und Sie dürfen unbegrenzt auswechseln. Diese Option kann nur vor Spielbeginn geändert werden.

HALBZEITLÄNGE

(In Minuten) 2, 4, 6, 8, 10, 20, oder 45. Diese Option kann nur vor Spielbeginn geändert werden.

TORWARTE

COMPUTER oder **MANUELL**. Mit **MANUELL** können Sie beeinflussen, wie der Torwart Ihr Tor verteidigt. Damit spielen sie auf einem höheren Schwierigkeitsgrad; es ist ratsam mit **COMPUTER** zu beginnen bis Sie geübt in *FIFA 97* sind.

FOULS

Bei **AUS** pfeift der Schiedsrichter keine Fouls. Wählen Sie **NORMAL** und ein brutaler Angriff oder Stoß könnte dazu führen, daß der Schiedsrichter die gelbe oder rote Karte zeigt. **KEINE STRAFEN** bedeutet, daß der Schiedsrichter Fouls pfeift, aber keine Spieler verwarnt (keine rote/gelbe Karte zeigt). (Siehe dazu *Strafen*)

VERLETZUNGEN

Wenn diese Option **EIN**geschaltet ist, können die Spieler Verletzungen erleiden.

ABSEITS

Wählen Sie **EIN** oder **AUS**. Die Abseitsregel legt fest, daß sich mindestens zwei Verteidiger (einschließlich Torwart) zwischen einem Angreifer und dem Tor aufhalten müssen, wenn der Ball ihm in der gegnerischen Hälfte zugespielt wird. Das gilt nur, wenn sich der Angreifer in einer Position befindet, von der aus er ins Spielgeschehen eingreifen kann. Ein Spieler kann nicht in seiner eigenen Feldhälfte ins Abseits geraten oder direkt nach einem Einwurf oder einem Eckstoß.

Wenn ein Spieler ins Abseits läuft, gibt der Schiedsrichter einen Freistoß und das Abseitssymbol erscheint mit dem Namen des entsprechenden Spielers.

Anmerkung: Wenn die Abseits-Option eingeschaltet ist gibt der Schiedsrichter einen Freistoß für jede Abseitsstellung, auch wenn die Option Fouls ausgeschaltet ist.

PASSPFEILE

EIN oder **AUS**. Wenn Sie für diese Option **EIN** wählen, deutet ein Pfeil auf Mannschaftskollegen, die am Bildschirm nicht zu sehen sind.

KRAFTKREIS

EIN oder **AUS**. Zeigt in einem Kreis an, wieviel Kraft für einen Schuß verwendet wird. (Siehe dazu *Kraftkreis*)

Anmerkung: Wenn Sie sich auf dem Feld befinden, halten Sie den Action-Knopf, um die Kraft zu vergrößern.

SPIELERNUMMERN

EIN oder **AUS**. Zeigt die Trikotnummer jedes Spielers an.

UHR

FORTLAUFEND oder **AUS DEM SPIEL**. Im ersteren Modus läuft die Uhr weiter, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Um absichtliches Zeitschinden zu verhindern, lassen Schiedsrichter allerdings in der Regel die Zeit nachspielen, die bei Freistößen und Einwürfen verschwendet wurde. **AUS DEM SPIEL** bedeutet, daß die Uhr angehalten wird, wenn der Ball aus dem Spiel ist. Diese Option kann nur vor Spielbeginn geändert werden.

Anmerkung: Die Uhr läuft ab dem Anstoß.

ZEITANZEIGE

Die Zeitanzeige kann **EIN** oder **AUS** geschaltet werden.

AUTOM. WIEDERHOLUNG

Wenn diese Option **EIN**geschaltet ist, wird automatisch nach jedem Tor eine Wiederholung gezeigt. Bei **AUS** erscheint statt dessen die Punktetafel.

Anmerkung: Der Torjubil ist nur zu hören, wenn die Wiederholung **AUS** ist.

TORWART

Diese Option ist nur im Modus Halle verfügbar. Wählen Sie **REIN**, deckt jeweils ein Torwart ein Tor. Wenn die Torwarte **RAUS** sind, wird das Spiel spannender; jede Mannschaft bekommt einen zusätzlichen Angreifer und kein Spieler wird zur Tordeckung abgestellt.

PLATZ-TEXTUREN

Zeigt an, wie das Gras des Spielfelds geschnitten ist. Sie haben die Wahl zwischen **KARIERT**, **HORIZONTAL**, und **VERTIKAL**.

TON

Sie können Musik und Soundeffekte (=SFX) verändern. SFX enthält die Geräusche der Zuschauer, Schiedsrichter und Menübildschirme; MUSIK kann man nur hören, während man sich im Menübildschirm befindet. Wählen Sie zwischen **MUSIK UND SFX**, **AUS**, **NUR SFX** und **NUR MUSIK**.

LÖSCHE LIGA

(Erscheint nur, wenn eine Liga gespeichert ist.) Wählen Sie **JA** um eine noch nicht beendete, gespeicherte Liga zu löschen.

LÖSCHE TURNIER

(Erscheint nur, wenn ein Turnier gespeichert ist.) Wählen Sie **JA**, um eine noch nicht beendete, gespeicherte Meisterschaft zu löschen.

FREUNDSCHAFTSSPIEL

Wenn Sie gerne ein einmaliges Spiel zwischen zwei Profimannschaften abhalten wollen, wählen Sie FREUNDSCHAFTSSPIEL am Bildschirm Art des Spiels – wie freundschaftlich das Spiel letztendlich wird, liegt an Ihnen.

STADION-AUSWAHL

Stellen Sie sich Ihre beiden Lieblingsmannschaften im Kampf gegeneinander vor. Jetzt fangen Sie diese geballte Energie innerhalb von vier Mauern ein, beschränken die Spieleranzahl auf 6 pro Mannschaft, unterlegen Holzboden, und Sie haben ein aufregendes Hallenfußballspiel. Neu in *FIFA 97* ist die Wahl zwischen einem Standard -Spiel DRAUSSEN und dem rasanten HALLEN-Spiel.

- Wählen Sie DRAUSSEN oder HALLE mit Steuerkreuz **aufwärts** /**abwärts**.
- Drücken Sie **B**, um Ihre Wahl zu bestätigen. Der Bildschirm Team wählen erscheint.

EA TIP: Wählen Sie im Bildschirm Stadion-Auswahl **START**, wenn Sie sofort mit dem Spiel der Standardteams (England und Deutschland) beginnen wollen.

TEAM WÄHLEN



Für die Wahl der Liga drücken Sie Steuerkreuz **links/rechts**. Steuern Sie **abwärts**, um eine Mannschaft zu markieren, dann **links/rechts** um die Teams der jeweiligen Liga aufzulisten. Um die gegnerische Mannschaft auszuwählen, drücken Sie **A**. Je länger der Balken ist, desto höher wird die Stärke der Mannschaft unter einem bestimmten Aspekt eingestuft.

- Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, gelangen Sie mit **B** zum Bildschirm Steuergerät.

BILDSCHIRM STEUERGERÄT



Am Bildschirm Steuergerät können Sie entscheiden, wer welche Mannschaft steuert und ob ein Team von einem oder von mehreren Spielern gesteuert wird.

INSTALLATION EINES SPIELS FÜR MEHRERE SPIELER

Bis zu fünf Spieler können an einem Spiel von EA SPORTS *FIFA 97* teilnehmen. Sie brauchen dazu den Multi-Spieler-Adapter und einen Controller für jeden Spieler.

- Stecken Sie einen Controller in den Controlleranschluß 1 und den Multi-Spieler-Adapter in den Controlleranschluß 2 an der Vorderseite Ihres Super NES ein.
- Legen Sie den kleinen schwarzen Schalter mit der Markierung **Auswahl 2P<—>3-5P** an der Vorderseite des Multi-Spieler-Adapters nach links auf die Position 3-5P.
- Spieler 1 benutzt den Controller von Controlleranschluß 1. Die Spieler 2 bis 5 benutzen die Controller des Multi-Spieler-Adapters.

Anmerkung: Der Multi-Spieler-Adapter ist nicht für die Benutzung mit NES Super Scope® oder der Super NES Mouse® vorgesehen.

DAS CONTROLLER-SYMBOL

Zwei Mannschaften werden am Bildschirm Steuergerät dargestellt - die Heimmannschaft links, die Gastmannschaft rechts. Symbole für jeden Controller erscheinen in der Mitte.

MEHRERE SPIELER

Wenn zwei oder mehr Controller in den Super NES eingesteckt sind, erscheint ein Controller-Symbol für jeden Controller in der Mitte des Bildschirms. Das Symbol für Controller 2 befindet sich ganz oben, das Symbol für Controller 5 ganz unten. Auf dem Spielfeld lenkt jeder Controller Spieler des ihm zugeordneten Farbkreises.

Controller #	zugeordneter Farbkreis
1	Gelb
2	Rot
3	Blau
4	Weiß
5	Schwarz

Team wählen:

- Drücken Sie am Steuerkreuz **links/rechts**, um das Controller-Symbol unter eine Mannschaft zu bewegen. Wenn sich ein Controller-Symbol nicht aus der Bildschirmmitte bewegen läßt, ist der entsprechende Controller nicht einsatzbereit; wenn einer Mannschaft kein Controller-Symbol zugeordnet wird, steuert der Computer diese Mannschaft.

Anmerkung: Ein Controller kann während eines Spiels neu zugeordnet werden.

SCHWIERIGKEITSSTUFE

Die PROFISTufe überläßt Ihnen absolute Ballkontrolle und Paßfreiheit. Wenn Sie Anfänger in *FIFA 97* sind, beginnen Sie besser mit der Anfängerstufe; die CPU hilft Ihnen dann bei der Lenkung des Balles.

- Steuerkreuz **aufwärts/abwärts** ermöglicht ein Umschalten zwischen den Schwierigkeitsstufen PROFIS und **ANFÄNGER**.

RICHTUNGSSTEUERUNG

Sie können mit Ihrem Steuerkreuz den 30° Winkel ausgleichen, aus dem man die Spielaktion am Feld sieht. Die Steuerungsrichtung ist normalerweise diagonal. **Aufwärts** am Steuerkreuz läßt die Spieler das Feld hinauf laufen. Wenn die Steuerrichtung gerade ist, drücken Sie das Steuerkreuz in die Richtung, in der Sie die Spieler laufen lassen wollen.

- Am Bildschirm Steuerungsgerät drücken Sie **A**, um die Steuerungsrichtung umzuschalten.
- Sobald alle Controller einer Mannschaft zugeordnet (oder neutral belassen) wurden, drücken Sie bitte **START**, um zum Bildschirm Steuerung zu gelangen.

BILDSCHIRM STEUERUNG



Anmerkung: Man kann für ein Hallenspiel die Parameter DECKUNG, STRATEGIE und AUFSTELLUNG nicht verändern. Um die Mannschaft zusammenzustellen, markieren Sie die gewünschte Option und drücken Sie B.

Der Bildschirm Steuerung erscheint vor Spielbeginn. Hier können Sie Deckung, Strategie, Aufstellung, Startaufstellung und andere Optionen bestimmen.

- Drücken Sie **START**, um sofort ein Spiel mit der Standardeinstellung zu beginnen.

SPIEL STARTEN

Mit dieser Option verlassen Sie den Steuerungsbildschirm und nehmen Aufstellung auf dem Feld auf.

STEUERGERÄTE

Hier ändern Sie die Steuerungseinstellung, die Sie zuvor gewählt haben. Auch die Wahl der Mannschaft für ein Spiel kann hier geändert werden. (Siehe dazu *Bildschirm Steuerung*.)

MANNSCHAFTSDECKUNG

Mit dieser Option können Sie die Felddeckung Ihrer Spieler bestimmen.

- Steuerkreuz **aufwärts/abwärts** markiert VERTEIDIGUNG, MITTELFELD oder ANGRIFF.
- Steuerkreuz **links/rechts** verändert die Länge des Pfeils am Spielfeld. Der Mittelfeld-Pfeil kann in Richtung Verteidigung und Angriff verlängert werden.

INFORMATIONEN ZUR DECKUNG

Je weiter Ihre Verteidiger vorstoßen, desto eher werden Sie bei einem Counter feststellen müssen, daß Sie in der Verteidigung unterbesetzt sind.

Wenn Sie alle Ihre Mittelfeldspieler im Zentrum gruppieren, können diese schwerer mit Verteidigern und Angreifern Verbindung halten. Wenn sie hingegen zu großzügig verteilt sind, werden sie leicht überrannt.

Die Fläche, die Ihre Stürmer abdecken, hängt zum Großteil von Ihrer gewählten Strategie ab (siehe dazu *Strategie*). Wenn Sie WEITSCHUSS wählen, können Sie Ihre Stürmer getrost in der gegnerischen Hälfte lassen, aber bei VERTEIDIGEN werden sie möglicherweise in der Deckung benötigt.

- Nach der Einstellung von Mannschaftsdeckung, drücken Sie **B**, um direkt zum Bildschirm Strategie zu gelangen.

MANNSCHAFTSSTRATEGIE

Benutzen Sie diese Option, um eine Strategie für Ihr Team auszuwählen.

- Mit dem Steuerkreuz können Sie die verfügbaren Strategien auflisten. Die Diagramme auf dem Spielfeld ändern sich, um die jeweilige Strategie zu veranschaulichen.

INFORMATIONEN ZUR STRATEGIE

Keine: Der Computer legt automatisch eine passende Strategie für die gegenwärtige Feldsituation fest.

Weitschuß: Der Ball wird weit abgeschlagen und Mittelfeldspieler und Angreifer laufen hinterher (wird oft als Weg Nr. 1 bezeichnet). Diese Strategie ist einfach, direkt und funktioniert am besten, wenn man große Spieler im vorderen Mittelfeld hat, die gute Kopfballspieler sind. Fußball-Puristen meinen allerdings, Fernpässen fehle die Finesse, die man bei geschicktem Paßspiel beobachten kann.

Totale Verteidigung: Die Spieler werden hinter dem Ball gehalten und entfesseln eine wahre Abwehrschlacht. Wählen Sie diese Möglichkeit, wenn Sie einen Sturmangriff der Gegner erwarten oder gegen Ende eines Spiels, wenn Sie einen knappen Vorsprung verteidigen.

Angriff: Eine offene Strategie, die eine maximale Anzahl von Schüssen auf das Tor ermöglicht; die Verteidiger stoßen vor, während die Mittelfeldspieler die Stürmer unterstützen.

Verteidigen: Eine Strategie, die die Mittelfeldspieler nahe an der eigenen Spielfeldhälfte hält, um einen wirkungsvollen Verteidigungsgürtel zu errichten.

Totaler Angriff: Alle Spieler stoßen in die gegnerische Hälfte vor, ohne auf die Verteidigung des eigenen Tors zu achten. Diese Strategie ist nützlich, wenn die Zeit davonläuft und eine Niederlage unvermeidlich zu sein scheint.

- Nach Einstellung der Mannschaftstrategie drücken Sie **B**, um direkt zum Bildschirm Aufstellung zu gelangen.

TEAMAUFSTELLUNG

Legen Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft fest. Gelbe X markieren die Positionen auf dem Spielfeld.

Anmerkung: Verschiedene Mannschaften haben verschiedene Standardaufstellungen.

- Mögliche Aufstellungen können mit dem Steuerkreuz aufgelistet werden. Diagramme auf dem Feld veranschaulichen die einzelnen Aufstellungen.

INFORMATIONEN ZUR AUFSTELLUNG

3-5-2: Das starke Mittelfeld hat Ballkontrolle, schützt die 3-Mann-Verteidigung und bringt den Ball nach vorne.

4-4-2: Mit der Vierer-Kette hinter dem abgesicherten Mittelfeld besteht kaum eine Torchance für Ihren Gegner.

Libero: Entstanden aus 4-4-2 benötigt der Libero eine 3-Mann Abwehr mit einem extra Mann, dem Libero, der den Rückraum kontrolliert. Durchbricht der Ball die Verteidigung, nimmt der Libero ihn auf und "putzt" ihn aus diesem Bereich.

4-2-4: Diese Standardaufstellung hält das Spiel an jeder Seite des Feldes in Aktion, auch wenn sie schwach im Mittelfeld ist. Besonders wirksam in Kombination mit einer Angriffsstrategie.

4-3-3: Diese Aufstellung gilt als relativ verlässlich. Sie sorgt für gleichmäßige Deckung auf dem kompletten Spielfeld mit einem extra Läufer im Mittelfeld, der je nach Bedarf zurückfällt, um die Verteidiger zu unterstützen, oder vorstößt, um den Stürmern zu helfen.

- Nach Auswahl einer Aufstellung **START** drücken, um den Steuerungsbildschirm aufzurufen.

STARTAUFSTELLUNG

Name	Fähigkeit
21 G T. Flowers	93
3 D S. Pearce	93
6 D T. Adams	91
4 D S. Howey	91
27 D G. Neville	91
12 M P. Gascoigne	93
15 M D. Platt	93
9 M B. Anderson	91

A= Tauschen B=beckungsspiel

Mit Hilfe dieser Option können Sie die taktische Ausrichtung Ihrer Spieler festlegen. Die Spielerpositionen werden hier durch einzelne Buchstaben angezeigt: S=Stürmer, T=Torwart, V=Verteidiger, M=Mittelfeldspieler.

Anmerkung: Ein Torwart kann nur durch einen anderen Torwart ersetzt werden.

1. Markieren Sie den Namen des Spielers, den sie nicht einsetzen wollen, und drücken Sie **A**.
2. Markieren Sie den Spieler, den Sie ins Spiel schicken wollen und drücken Sie **A**. Eine Nachricht SPIELERAUSTAUSCH OK bestätigt, daß der Wechsel ausgeführt wurde.
 - Benutzen Sie das Steuerkreuz **links/rechts** vor einem Spielerwechsel, um die Fähigkeitsewertung des Spielers einzusehen. (Siehe dazu *Fähigkeitsewertung*)
 - Vor dem Austausch **B** drücken, um einen Spielerwechsel zu stoppen und einen anderen Spieler auszuwählen.
3. **START** drücken, um zum Steuerungsbildschirm zurückzukehren.

EA TIP: Wurde ein Spieler auf Grund eines eklatanten Fouls vom Feld gewiesen, benutzen Sie die Option Auswechslungen, um die übrigen Spieler umzustellen - versuchen Sie die Lücke, die er hinterließ, zu schließen.

Anmerkung: Im Modus Halle beginnt das sechser Team, einschließlich Torwart, mit der Startaufstellung. Das hintere Ende der Reihe steht für mögliche Einwechslenspieler zur Verfügung. Zwischen diesen beiden Gruppen steht der Mittelfeldspieler, der den Torwart ersetzt, wenn Sie **TORWART RAUS** vom Optionen-Bildschirm wählen.

(Siehe dazu *Torwart*)

OPTIONEN

Verändern Sie jede beliebige Option, die Sie zuvor gewählt haben.
(Siehe dazu *Optionen*)

DAS SPIEL UNTERBRECHEN

Wenn die Uhr angehalten wurde ist eine Optionenliste verfügbar, die mit dem Bildschirm Ende der Halbzeit identisch ist.

Um das Spiel zwischendurch anzuhalten:

- **START** drücken. Das Spiel wird unterbrochen und der Bildschirm Spielpause erscheint.
- Wählen Sie **SPIEL WIEDERAUFNEHMEN**, um zum Spiel zurückzukehren.
- Wählen Sie **BEENDEN**, um zum Bildschirm Art des Spiels zurückzukehren.

AUF DEM FELD

ANSTOSS

Vor jeder Halbzeit und nach jedem Tor nehmen die Spieler ihre Positionen an beiden Seiten des Anstoßkreises ein.

Anstoß:

- Mit beiden Teams in Anstoß-Aufstellung drücken Sie **A** oder **B**, um einen Mannschaftskollegen anzuspielen.
EA TIP Verteidiger dürfen den Anstoßkreis nicht betreten, bis der Ball angestoßen wurde.

KRAFTKREIS



Es ist wichtig, die Kraftmenge zu dosieren, mit der Sie den Ball lenken. Je kräftiger ein Ball zum Beispiel geschossen wird, umso ungenauer wird der Schuß. Wenn Sie die Kraftkreis unter Ihrem Spieler beobachten, sehen Sie die Kraft, die er für Heber, Schüsse, Kicks oder Eckstöße aufwendet. Die Kraftkreis erscheint, wenn ein nicht computergesteuerter Spieler in Ballbesitz ist. Wenn der Kreis der Anzeige voll ist, ist der Spieler bereit, den kraftvollsten Schuß auszuführen.

- Um die Kraft eines Spielers, der in Ballbesitz ist, zu vergrößern, halten Sie den Actionknopf gedrückt.

BALLBESITZ

Ein Spieler mit hohem Fähigkeitsgrad beherrscht den Ball besser - aber je schneller er sich bewegt, desto weiter von seinem Körper entfernt dribbelt er den Ball.

Anmerkung: Je besser die Ballbeherrschung eines Spielers ist, desto schwerer kommt ein Gegner gegen ihn an.

- Für eine Ballabgabe oder den Versuch eines Hebers drücken Sie **Y**.
- Für einen Paß zum nächsten Mannschaftskollegen drücken Sie **B**. Die Paßrichtung kann mit dem Steuerkreuz beeinflusst werden.
- Für Sprints mit Ballbesitz halten Sie **X** + Steuerkreuz.
- Für einen Torschuß drücken Sie **A**.

Nur im PROFI-Modus:

- Für einen Doppelpaß drücken Sie **R**, um zu passen, und erneut **R**, um den Ball zu seinem ursprünglichen Besitzer zurückzuspielen.
- Wenn Sie sich nahe an Ihrem Gegner befinden, drücken Sie **R** für Ellbogeneinsatz.
- Für einen einzelnen Schuß oder Kick drücken Sie **A** oder **B**.

Anmerkung: Was wäre ein Fußballmatch ohne Jubelfeier? Wenn Sie, nachdem einem Ihrer Spieler ein Tor gelungen ist und die Kraftkreis noch unter ihm erscheint, **A** oder **Y** drücken, wird ein Horn geblasen und bei **B** erschallt ein "TOR!"-Ruf; SFX muß dazu EIN sein und Autom. Wiederholung muß AUS sein. (Siehe dazu Optionen.)

VERTEIDIGUNG

Unterschätzen Sie nicht die Bedeutung einer soliden Verteidigung.

- Für Tackling mit Grätsche drücken Sie **Y**. Das ist die beste Art, einem angreifendem Gegner den Ball abzunehmen. PROFI-Modus immer/ANFÄNGER-Modus wenn angebracht).
- Um die Ballsteuerung Ihrem nächsten Partner zu übergeben, drücken Sie **B**.
- Für einen Geschwindigkeitsschub drücken Sie **X**.

Nur im PROFI-Modus:

- Für groben Ellbogeneinsatz drücken Sie **R** oder **L**, um den Gegner flachzulegen.

BALL IN DER LUFT

Bei einem Fallrückzieher, Kopfball oder Volley kommt es auf die Höhe des Balls im Moment der Ausführung an und es ist ausschlaggebend, wie nahe Sie am Tor sind.

Für eine dieser Spezialbewegungen:

1. Wenn der Ball in der Luft ist, **X** oder **Y** drücken.
2. Nach dem Ballkontakt mit dem Steuerkreuz eine leichte Kurve hinzufügen.

Nur im PROFI-Modus:

- Für einen sofortigen Schuß **A** drücken.
- Für einen Hechkopfball **B** drücken.

NORMAL UND EMPFÄNGER-MODUS

Normal und Empfänger Modi sind in Eckstoß-, Einwurf- und Torschuß verfügbar. Wenn Sie allerdings auf der Stufe PROFI spielen, können Sie für Freistöße festgelegte Spielzüge verwenden.

NORMAL

Der Normalmodus plaziert den Kreis unter dem Spieler im Ballbesitz.

EMPFÄNGER

Gibt die Möglichkeit, den Ball zu einer anvisierten Feldposition zu kicken/werfen.
Einstellen des Empfänger Modus:

1. Wenn Ihre Spieler für Eckstoß, Einwurf oder Torschuß in Position sind, bewegen Sie den Zielbereich mit dem Steuerkreuz zur gewünschten Position.
2. Um den Empfänger-Modus einzuschalten, drücken Sie **Y**. Ihr Empfänger steht über einem zugeordneten Farbkreis.
3. Bewegen Sie den Empfänger mit dem Steuerkreuz zu einer beliebigen Position.
 - Um zum Normal-Modus zurückzukehren, drücken Sie **Y**. Damit kehrt der Kreis zurück zum Spieler in Ballbesitz und der Zielbereich zurück auf das Feld.
4. Drücken Sie **A** oder **B**, um den Ball ins Spiel zu schießen/werfen.

SPIELZÜGE ANSAGEN

Für jede Freistoßvariante können Sie entweder den Zielbereich individuell einstellen oder festgelegte Spielzüge ablaufen lassen – wählen Sie eines von beiden.

1. Um durch die drei Optionen Spielzüge ansagen zu blättern, drücken Sie **Y**. Eine Fußballanimation zeigt die Richtung jedes angesagten Spielzuges an.
2. Um einen angesagten Spielzug auszuführen, drücken Sie **A**.

ODER

1. Wenn Ihre Spieler bereit für einen Freistoß sind, können Sie den Zielbereich benutzen, indem Sie **B** drücken. Bewegen Sie den Zielbereich mit dem Steuerkreuz zur gewünschten Position.
2. Drücken Sie **A**, **B**, oder **Y**, um den Ball ins Spiel zu bringen.

TORABSCHLAG

Wenn sich der Ball sicher in den Händen des Torwart befindet, gibt es einen Abschlag. Selbst wenn die Torwart-Option auf COMPUTER eingestellt ist, werden Torwarte in Ballbesitz mit Hilfe des dementsprechenden farbigen Kreises vom menschlichen Spieler gelenkt.

- Für Würfe oder Kicks drücken Sie **B**. Mit dem Steuerkreuz läßt sich ein Wurf oder Kick in alle Richtungen zu einem nahestehenden Mitspieler lenken.
- Wenn Sie mit Benutzung des Zielbereiches werfen oder kicken wollen, drücken Sie **Y**, um den Zielbereich aufzurufen. Mit dem Steuerkreuz können Sie den Zielbereich in alle Richtungen bewegen. Drücken Sie anschließend **B** um zu werfen oder schießen.

BALL AUS DEM SPIEL

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er mit seinem ganzen Umfang die Seiten- oder Torlinie überquert hat. Dies führt zu einer von vier verschiedenen Methoden, das Spiel neu zu starten:

Tor: Nach jedem Tor nehmen die Spieler ihre Positionen am Anstoßkreis ein und die Mannschaft, gegen die gerade ein Tor erzielt wurde, stößt an. (Siehe dazu *Anstoß*.)

Torabschuß: Ein Angreifer schießt weit am Tor vorbei und keiner der Verteidiger berührt den Ball auf seinem Weg über die Torlinie. Der Ball wird automatisch auf eine Ecke des Torraums gelegt. (Siehe dazu *Torabschlag* oben).

Eckball: Wenn ein Verteidiger oder Torwart den Ball vor Überquerung der Torlinie berührt hat, wird ein Eckstoß ausgeführt, und zwar aus dem Viertelkreis um die Eckfahne. Der Eckball-Schütze wird automatisch bestimmt. (Siehe dazu *Normal und Empfänger Modus*.)

- Zielbereich mit dem Steuerkreuz beliebig bewegen, dann **A** oder **B** drücken, um den Ball abzustößen.

Einwurf: Wird von der Seitenlinie ausgeführt, über die der Ball das Spiel verlassen hat. (Siehe dazu *Normal und Empfängermodus*.)

- Zielbereich mit dem Steuerkreuz beliebig bewegen, dann für Einwurf **A** oder **B** drücken.

REGELVERSTÖSSE

Strafen, die für Regelverstöße vergeben werden, sorgen für ein faires Spiel.

Freistoße: Werden für Fouls und technische Regelverstöße vergeben. Dazu gehören brutales oder spätes Grätschen, Sperren eines Spielers und Abseits. Wenn Ihnen ein Freistoß zugesprochen wird, wird der Ball an der Stelle der Regelübertretung plaziert.

- Drücken Sie **X** für einen direkten Freistoß zu einem nahestehenden Spieler. Die Richtungssteuerung des Balles erfolgt mit dem Steuerkreuz.

- Wenn Sie die richtige Entfernung zum Tor haben, drücken Sie **A** für einen direkten Torschuß.

Anmerkung: Gegnerische Spieler müssen mindestens 9.15 Meter vom Ball entfernt sein, bevor der Freistoß ausgeführt wird.

Elfmeter: Werden verhängt, wenn ein Vorfall der einen Freistoß verdient im *Strafraum* geschieht. Der Ball wird auf dem Elfmeterpunkt platziert. Jetzt dürfen sich lediglich der Torwart und der Elfmeterschütze im Strafraum aufhalten. Auch wenn die Torwarte auf COMPUTER gestellt sind, müssen Sie selbst versuchen, den Elfmeter abzuwehren.

Abwehr eines Elfmeters:

- Hechten, sobald der Schütze den Ball berührt: Steuerkreuz **links/rechts** und **B** drücken.

Ausführen eines Elfmeters:

- Drücken Sie **B**, um einen Spieler zu wählen. Sie wollen ja schließlich Ihren besten Schützen zum Einsatz bringen.
- Um zu schießen, drücken Sie **A**. Eine Richtungssteuerung des Balls in der Luft erfolgt mit dem Steuerkreuz.

Anmerkung: Werden mehr als ein Spieler pro Mannschaft von einem Menschen gesteuert, führt der gefoulte Spieler den Strafstoß selbst aus.

STRAFEN

Hält der Schiedsrichter ein Foul für besonders schwer, kann er dem schuldigen Spieler die gelbe Karte zeigen. Das Spiel wird unterbrochen, während der Schiedsrichter den Namen des Spielers notiert. Wenn ein Spieler wiederholt Regelverstöße begeht, kann er die rote Karte bekommen; das Spiel wird unterbrochen und der schuldige Spieler wird des Feldes verwiesen. Es ist möglich, mit nur sieben Feldspielern zu spielen.

Anmerkung: Strafen werden nur ausgesprochen, wenn die Fouls im Optionen-Menü auf NORMAL eingestellt sein. (Siehe dazu *Fouls*.)

HALBZEIT

Wenn der Schiedsrichter das Ende der ersten Halbzeit pfeift, verlassen beide Mannschaften das Spielfeld und der Halbzeitbericht erscheint. Er enthält Informationen über die erste Halbzeit des laufenden Spiels: Punktstand, Schüsse aufs Tor und gehaltene Bälle.

On Goal, and Saves.

- Drücken Sie **START**, wenn Sie den Bildschirm Ende der Halbzeit aufrufen wollen. Die vor dem Spiel angezeigten Optionen erscheinen erneut und zusätzlich dazu Sofortwiederholung, Auswechslung, Spielstatistik und Zusammenfassungen. (Siehe dazu *Bildschirm Steuerung*.)

SPIEL WIEDERAUFNEHMEN

Wählen Sie **SPIEL WIEDERAUFNEHMEN**, wenn Sie zum Spiel zurückkehren wollen. Sie befinden sich wieder am Anstoßkreis für den Anpfiff der zweiten Halbzeit. Von Ihnen eingegebene Steuerungsänderungen treten nun in Kraft.

SOFORTWIEDERHOLUNG

Wollen Sie eine Szene nochmals sehen? Wählen Sie dazu nach dem Spiel **SOFORTWIEDERHOLUNG**.

Die letzten 10 Sekunden werden zurückgespult und ein Controller-Symbol für die Wiederholung erscheint auf dem Bildschirm.

Betrachten einer Wiederholung:

- Halten Sie **Y** gedrückt und Steuerkreuz **links/rechts** für schnellen Vor- oder Rücklauf.
- Um eine Szene noch mal in normaler Geschwindigkeit anzuschauen, drücken Sie **B**. Sie können die Wiederholung mit **B** wieder stoppen, sonst läuft sie bis zum Ende.
- Um die Kamera auf den Ball zu richten, drücken Sie **A**.

AUSWECHSLUNG

Im Modus Simulation ist die Anzahl der Auswechslungen auf drei beschränkt; es gibt keine derartige Beschränkung im Aktionsmodus. Ändern Sie die Aufstellung am Bildschirm Auswechslungen in gleicher Weise wie am Bildschirm Startaufstellung. (Siehe dazu *Startaufstellung*).

SPIELSTATISTIK

Der Spielstatistiken-Bildschirm enthält aktuelle Statistiken zu beiden Mannschaften in acht Kategorien.

Betrachten der Spielstatistiken:

- Mit dem Steuerkreuz **aufwärts/abwärts** werden die Statistikkategorien aufgelistet.
- Mit **B** können Sie die Bildschirme Spielstatistiken-, Zwischenstand- und Foulzusammenfassung durchblättern.

PUNKTEZUSAMMENFASSUNG

Der Punkte-Bildschirm listet die letzten zehn Tore, deren Schützen, sowie ihre Mannschaft auf und gibt den Zeitpunkt an, zu dem das Tor erzielt wurde.

FOULZUSAMMENFASSUNG

Der Bildschirm Fouls listet alle Spieler auf, die eine rote oder gelbe Karte gesehen haben, sowie ihre Mannschaft und die Zeit, zu der der Regelverstoß stattfand.

BEENDEN

Beendet das laufende Spiel.

SPIELEND

Am Ende eines Freundschaftsspiels kehren Sie automatisch zum Bildschirm Steuerung zurück. Dort können Sie die endgültigen Zusammenfassungen des Spiels abrufen, eine Sofortwiederholung des letzten Spiels ansehen oder beenden und zum Bildschirm Art des Spiels zurückkehren.

LIGASPIELE

Wenn Sie LIGEN am Bildschirm Art des Spiels wählen, erscheint der Auswahl-Bildschirm (Siehe dazu Stadion-Auswahl). Wählen Sie eine Sprache, nachdem Sie sich für einen Ort entschieden haben.

Auswahl einer Liga:

- Steuerkreuz **rechts** um die Ligaauswahl durchzublätern.
- Drücken Sie **B** um die Auswahl zu bestätigen.

Alle Mannschaften einer Liga spielen mindestens zweimal gegeneinander, um den Landesmeister zu ermitteln. Dem Meister wird der Pokal des jeweiligen Landes verliehen, und er darf in der Championsleague spielen. Anschließend werden die 16 besten Mannschaften aus allen Nationen (mindestens ein Team aus jedem Land) zur Meisterschaft der Championsleague eingeladen.

TEAM WÄHLEN

Wenn Sie sich für eine Liga entschieden haben, erscheint der Bildschirm Liga, Team wählen. Hier können Sie bis zu acht Mannschaften auswählen, die Sie durch die Ligasaison führen wollen.

Auswahl der Mannschaften:

1. Steuerkreuz **rechts** um die Mannschaften aufzulisten.
2. Drücken Sie **A**, um eine weitere Mannschaft in Ihre Liste aufzunehmen.
 - Sie können eine Mannschaft mit **B** löschen.
3. Nach Beendigung Ihrer Wahl drücken Sie bitte **START** um zum Liga-Stand zu gelangen (Siehe dazu *Liga-Stand*. Mit **START** gelangen Sie wieder zum Bildschirm Steuerungsgerät.
4. Vom Bildschirm Steuerungsgerät gelangen Sie mit **START** zum Bildschirm Steuerung.

Die ausgewählten Ligamannschaften sind von 1 bis 8 durchnummeriert. Wenn Sie weniger als 8 Teams auswählen, füllt der Computer die übrigen Plätze nach dem Zufallsprinzip mit Mannschaften, die allerdings nicht numeriert sind. Sie können nur die Spiele der numerierten Mannschaften ausführen.

LIGA-STAND

Der Bildschirm Liga-Stand erscheint vor dem ersten und zwischen den Ligaspielen. Er zeigt wie oft die Mannschaften jeweils verloren bzw. gewonnen haben sowie den gegenwärtigen Punktstand. Die gelbe Markierung weist auf die nächsten beiden Spielmannschaften hin.

STEUERUNGSGERÄTE

Siehe dazu *Bildschirm Steuerungen*.

TURNIERSPIELE

Wählen Sie **TURNIERE** am Bildschirm Art des Spiels. Der Turnier-Auswahl-Bildschirm erscheint.

Zu Beginn einer Meisterschaft sind alle Mannschaften in verschiedene Gruppen eingeteilt. Jede Mannschaft spielt einmal gegen jeden Gruppenegegner. Die beiden besten Teams einer Gruppe qualifizieren sich für die Playoffrunde. Der Computer nimmt außerdem die besten vier Drittplazierten in eine 24-Mannschaften-Meisterschaft auf (Weltmeisterschaft).

Die Mannschaften für ein Turnier werden auf die gleiche Weise ausgewählt wie für ein Ligaspiel. Sie erhalten Einblick in (Heutige Spiele, Punktstand und Kundschafter-Berichte wie bei einem Ligaspiel. (Siehe dazu *Ligaspiele*.)

PLAYOFFSPIELE

Wählen Sie **PLAYOFFSPIELE** am Bildschirm Art des Spiels. Der Playoff-Auswahl-Bildschirm erscheint.

Die Mannschaften im Playoffspiel werden auf die gleiche Weise ausgewählt wie für ein Ligaspiel. Wie dort können Sie auch Heutige Spiele und Kundschafter-Berichte aufrufen. (Siehe dazu *Ligaspiele*.)

Der Aufbau der Playoffs entspricht dem Aufbau eines Turniers. In Playoffs wird allerdings die erste Runde übersprungen.

PLAYOFF-BAUM

Der Playoff-Baum zeigt jede Mannschaft im KO-System an und erscheint vor dem Bildschirm Steuergerät. Sie können einsehen, welche Teams in die nächste Runde Vorgerückt sind.

- Im Playoff-Baum können Sie mit dem Steuerkreuz **rechts** den ganzen Bildschirm durchblättern.

WEITERSPIELEN

FORTSETZEN ist eine zusätzliche Option im Spielende-Bildschirm, der den Liga-, Turnier-, und Playoffspielen folgt. **FORTSETZEN** bringt Sie zum aktuellen Spielstand-Bildschirm oder zum Playoff-Baum, damit Sie Ihre Runde fortsetzen können.

GESPEICHERTE SPIELE

Damit eine Liga, Turnier, oder ein Playoff automatisch gespeichert wird, muß das aktuelle Spiel zu Ende geführt werden.

- Um begonnene Liga-, Turnier-, oder Playoffspiele weiterzuführen, wählen Sie den **GESPEICHERTE SPIELE**-Modus im Bildschirm Art des Spiels, und bestätigen Sie mit **JA** im Dialogfenster (Wiederaufnehmen).
- Für das Löschen einer gespeicherten Liga oder Turnier siehe *Lösche Liga* oder *Lösche Meisterschaft* .

TRAINING

Nutzen Sie die 6 Trainingsspielzüge, um Schwächen Ihres Spiels auszugleichen. Wählen Sie TRAINING im Bildschirm Art des Spiels, um den Bildschirm Training aufzurufen; Sie bestimmen die Stärke der Gewehr und die Trainingsspielzüge.

GEGENWEHR

Üben Sie verschiedene Spielzüge mit unterschiedlicher Gegenwehr.

- Steuerkreuz **abwärts** markiert den Level.
- Mit Steuerkreuz **links/rechts** können Sie die Stärke verändern. Sie haben die Wahl zwischen **MINIMAL**, **DURCHSCHNITT**, und **VOLL**.
EA TIP: Das Training endet erst, wenn ein Punkt erzielt wird; wählen Sie **MINIMAL** bei Deckung, Trainingspässen, Abstoßen und Schüssen, um nicht von der Verteidigung gestört zu werden.

TRAININGSSPIELZÜGE

Die verfügbaren Trainingsspielzüge sind: Eckstoß, Freistoß, Torschuß, Einwurf, Paß und Elfmeterschießen.

- Steuerkreuz **abwärts/aufwärts** und **B** für die Auswahl eines Trainingsspielzuges. Der Team wählen-Bildschirm erscheint.

SCHÜSSE UND EINWÜRFE

Wählen Sie **ECKSTÖSSE**, **FREISTÖSSE**, **TORSCHÜSSE** oder **EINWÜRFE**, um eine Strategie einzuüben. Sie können eine neue Strategie testen, indem Sie das Training auf verschiedenen Teilen des Spielfelds durchführen.

Beginn des Spielzugs:

1. Das Fußballsymbol läßt sich mit dem Steuerkreuz zu verschiedenen Startpunkten auf dem Feld bewegen.
2. Beginnen Sie mit **B**.

PASS

Wenn Sie **PASS** wählen, lassen Sie zwei Teams gegeneinander antreten, um sowohl Ihr Angriffs- als auch Ihr Verteidigungsverhalten zu trainieren. Ständige Ballkontrolle spielt hier eine große Rolle, da Punkte addiert werden, sobald Sie aus dem Spiel gedrängt werden. Jede Mannschaft muß ohne Torwart ihr Tor schützen. Sie können ein Paßspiel genau wie in einem Freundschaftsspiel mit einem Anstoß beginnen.

ELFMETERSCHIESSEN

Wählen Sie ELMETERSCHIESSEN aus der Liste der Spielzüge und erleben Sie die Spannung eines Mann-gegen-Mann Duells um den Sieg.

(Siehe dazu *Strafen*)

- Für eine Pause während des Trainings drücken Sie **START**.
Anmerkung: Alle Spielzüge enden, sobald eine Mannschaft zehn Punkte erreicht hat. Punkte werden vergeben, wenn ein Tor erzielt wird, ein Schuß auf das Tor abgewehrt oder der Ball aus dem Spiel befördert wird.

AUSWAHL DER TRAININGSMANNSCHAFT

Wählen Sie Ihre und eine gegnerische Mannschaft für das Training.

(Siehe dazu *Team wählen*)

MITWIRKENDE

PRODUKTION: EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

ENTWICKLUNG:	Rage Software
ANIMATION:	David Demorest
CG-LEITUNG:	John Rix
ANIMATIONSÜBERTRAGUNG:	Craig Hui
KÜNSTLERISCHE LEITUNG und KÜNSTLER:	David Adams
AUDIO-LEITUNG:	Chris Taylor
SOUNDEFFEKTE:	Omar Al-Khafaji
LEITENDER PRODUZENT:	Bruce McMillan
PRODUZENTEN:	Marc Aubanel, Robert Leingang
CO-PRODUZENT:	Heidi Newell
ENTWICKLUNGSLEITUNG:	Dylan Miklashek
ASSISTANT PRODUCER:	Nicholas Wlodyka
TECHNISCHE LEITUNG:	Kevin Pickell
PRODUKTMANAGEMENT:	Paula Burt, Margaret Murray
VERPACKUNG:	Nancy Waisanen
VERPACKUNGSDESIGN:	Mike Lippert
FOTOS VERPACKUNG:	Chris Cole/All Sport USA
DOKUMENTATION:	Jason Armatta, Andrea Engstrom
DOKUMENTATIONSLAYOUT:	Edward Du Bois
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG DER DOKUMENTATION:	zeiX image digital publishing GmbH

KOORDINATION

QUALITÄTSSICHERUNG:

TESTLEITUNG:

LEITENDE UNTERSTÜTZUNG:

TESTER:

Steve Livaja

Todd Wilson

Aaron Watmough

Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson,

Mark Lawson, Benson Nair,

Derek LeClair, Owen Louis, Lorne

Wilson, Tim Dale, Nathan

Wawruck

SPRACHTESTER:

Michael Gievers, Sylvain

Caburroso,

Markus Hoc

BEARBEITUNG:

Bob Purewal, Peter Petkov,

Cary Chao

DANK AN:

Brian Plank, Shawn Taras, Dave

Hards, Erik Kiss, Ted Sylka, Robert

Bailey, Jackie Ritchie, Penny

Lee, Tony Lam, Masahiko

Yoshizawa,

M. James Schulte, Tamara Pearl,

Louise Read, Roslynn Drewitt,

Paul Smith, Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sofern nichts anderes vermerkt wurde, ist alle Software und Dokumentation © 1996 Electronic Arts. Alle Rechte des Publishers und Urheberrechtseigentümers bleiben vorbehalten. Das vorliegende Handbuch und das Programm dürfen weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, gemietet, ausgeliehen oder in irgendeiner Weise weitergegeben werden. Beides darf nicht in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Ltd. eingeholt.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

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

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie den originalen Datenträger an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 37,50 DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

Offizielles FIFA-lizenziertes Produkt.

EA SPORTS, das EA SPORTS Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts.

Software und Dokumentation © 1996 von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de video juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

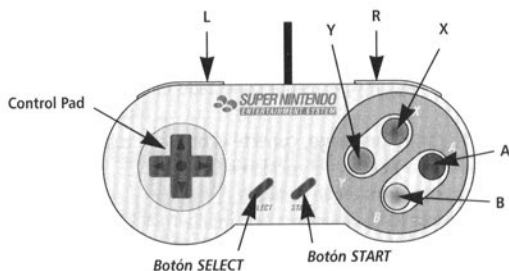
INDICE

Empezar a jugar	99
Resumen de controles	100
Selección de juego	102
Opciones	103
Un pequeño torneo amistoso	107
Pausing The Game (Pausa)	114
On The Field (En el campo)	114
League Play (Juego de liga)	121
Tournament Play (Juegos de Torneo)	122
Playoffs	123
Continue Play (Continuar el juego)	123
Practice (Practicar)	124
Créditos	126
© 1996 ELECTRONIC ARTS	128
Garantía Limitada De Electronic Arts	128

EMPEZAR A JUGAR

1. Apague el interruptor (OFF) de su Super Nintendo Entertainment System.
ADVERTENCIA: No intente insertar ni quitar el módulo de juego cuando la consola se encuentra encendida.
2. Asegúrese de que hay un controlador conectado en el puerto 1 de la Super NES®.
 - Si está jugando contra un amigo, conecte el otro controlador al puerto 2.
3. Inserte el módulo de juego en el zócalo de la Super NES. Acomódelo con firmeza para que encaje bien en su lugar.
4. Encienda su consola (ON). Aparecerá la pantalla *FIFA 97*, el logotipo de EA SPORTS™. Si no ve nada, empiece de nuevo desde el paso 1.

RESUMEN DE CONTROLES



Nota: Hay dos modos de habilidad disponibles en FIFA 97: PRO y SEMI. Los movimientos posibles sólo en el modo Pro están en *italica*. (Consulte Modos de habilidad)

SAQUE INICIAL

Saque inicial

Botón A, Botón B, Botón X, o Botón Y

DEFENSA

Entrada

Botón Y

Correr a toda velocidad
(mantener pulsada)

Botón X

Cambiar de jugador

Botón B

Codazo

Botón R

Empujar

L

ATAQUE: BALÓN EN JUEGO

Regatear

Teclas de dirección

Voleo/Picar

Botón Y

Correr a toda velocidad
(mantener pulsada)

Botón X

Pase

Botón B + Teclas de dirección

Lanzar

Botón A

Codazo

Botón L

Uno-Dos

Botón R para pasar, después Botón R para devolver

Celebrar el gol

Botón Y, Botón B, o Botón A

- Pulse las teclas de dirección en cualquier dirección para dirigir a un jugador o al balón.
- *Para conseguir movimientos más vigorosos, mantenga pulsado el botón Action.*

ATAQUE: BALÓN EN EL AIRE

Patada de tijera	Botón Y
Cabezazo a fondo	Botón X
Patada & Volea	Botón A

- Utilice las Teclas de dirección **Izqda/Dcha** inmediatamente después del contacto con el balón, para imprimirle un sentido curvo al lanzamiento.

PORTERO (MANUAL)

ATAQUE SOBRE EL PORTERO

Cambiar de jugador	Botón B
Lanzarse a fondo	Botón B + Teclas de dirección

EN POSESIÓN DEL BALÓN

Lanzar	Botón B
Cuadro de puntería	Teclas de dirección

SAQUE DE ESQUINA/LATERAL

Cambiar entre normal/receptor	Botón Y
Saque de banda/Pase	Botón B
Lanzar	Botón A
Repetición instantánea	
Retroceso/Avance	Botón Y + Teclas de dirección

Izqda/Dcha

Juego	Botón B
Vista volante	Botón A
Pantallas MENU/OPTION (MENU/OPCIONES)	
Desplazarse por las opciones	Teclas de dirección Arriba/Abajo
Cambiar las opciones	Teclas de dirección Izqda/Dcha
Selección/Avance de pantalla	Botón START/Botón B
Regresar a la pantalla anterior	Botón X

SELECCIÓN DE JUEGO

En la pantalla Selección de Juego puede elegir uno de los modos de juego disponibles en *FIFA 97* o seleccionar **OPTIONS** (Opciones) para personalizar los partidos.



- Para resaltar una opción, Teclas de dirección **Arriba/Abajo**.
- Para seleccionar una opción resaltada, pulse **START** o **Botón B**

Amistoso: Un simple partido de exhibición entre dos equipos que ha elegido. (Consulte *Un pequeño partido amistoso*.)

Liga: Seleccione un liga de las doce disponibles. Luego siga a ocho de los equipos a través del calendario de liga. (Consulte *La Liga*.)

Torneo: Seleccione de 1 a 8 equipos para jugar un torneo. Los equipos con los mejores resultados del torneo irán a los Playoffs para determinar un campeón. (Consulte *Torneo*)

Playoffs: Si le gusta jugar los torneos, pero no dispone de tiempo para seguir cada ronda, el modo Playoff es el que mejor le irá. (Consulte *Playoffs*.)

Práctica: Utilice cualquiera de los seis escenarios de práctica para fortalecer los puntos flacos de su juego. Ud. elige el nivel del contrincante. (Consulte *Práctica*)

Opciones: Vaya al menú Opciones para establecer la Duración de un tiempo, el Tipo de juego, el Tipo de partido, el Estado del terreno, y mucho más. (Consulte *Opciones*)

OPCIONES



Puede especificar sus propias opciones en las pantallas Match Select Pre-game (Selección previa de partido), Pause (Pausa), y Half Time (Descanso). Algunas opciones sólo pueden cambiarse antes de que empiece la competición. Son las que están resaltadas en gris en las pantallas Pause (Pausa) y Half Time (descanso).

1. Para definir las opciones desde la pantalla Match Select (Selección de partido), Teclas de dirección **Abajo** para resaltar **OPTIONS** y pulse el **botón B**. Aparecerá la pantalla Options (Opciones).
 2. Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para resaltar una opción.
 3. Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para cambiar las opciones del juego.
 4. Pulse el botón **START** para aceptar sus selecciones y regresar a la pantalla Match Select (Selección de partido).
- Para regresar a la pantalla Selección de partido sin hacer ningún cambio, pulse el **botón X**.

Note: Estos controles funcionan en todos los menús de *FIFA 97*, de modo que debe aprendérselos y usarlos en todas las pantallas.

DESCRIPCIÓN DE LAS OPCIONES

Nota: Las opciones por defecto aparecen en **negrita**.

LANGUAGE (IDIOMA)

Dispone de seis opciones para el idioma de las pantallas: **ENGLISH** (Inglés), **DEUTSCH** (Alemán), **FRANÇAIS** (Francés), **ESPAÑOL** (Español), **ITALIANO** (Italiano), y **SVENSKA** (Sueco).

MATCH TYPE (TIPO DE PARTIDO)

Seleccione **SIMULATION** (Simulación) y experimente el juego tal y como es en la realidad; los jugadores sienten la fatiga, y Ud. está limitado a tres sustituciones como máximo. Seleccione **ACTION (Acción)** y jugará un partido más rápido y excitante; la velocidad del juego se acelera, los jugadores no se cansan, y dispone de sustituciones sin límite. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

HALF LENGTH (DURACIÓN DE UN TIEMPO)

(En minutos) 2, 4, 6, 8, 10, 20, o 45. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

GOAL KEEPERS (PORTEROS)

COMPUTER Ordenador o **MANUAL (Manual)**. Si selecciona **MANUAL**, Ud. controla a su portero en aras de defender su portería. Esto le añade dificultad a su juego; le sugerimos que seleccione **COMPUTER** hasta que haya adquirido cierta pericia en *FIFA 97*.

FOULS (FALTAS)

Seleccione **OFF** y el árbitro no pitará las faltas. Seleccione **NORMAL**, y cualquier patada o empujón ilegal puede ocasionar que el árbitro le muestre una tarjeta roja o amarilla. **NO BOOKINGS (Sin tarjetas)** significa que el árbitro pita las faltas, pero no saca tarjetas a los jugadores. (Consulte *Tarjetas*.)

INJURIES (SANCIONES)

Con esta opción activa **ON**, todos los jugadores pueden sufrir lesiones.

OFF-SIDES (FUERA DE JUEGO)

Seleccione **ON (Activado)** u **OFF (Desactivado)**. La regla Fuera de juego establece que tiene que haber al menos dos defensas (incluyendo al portero) entre un atacante y la meta cuando se pasa al balón al atacante en la mitad del campo contrario. Esto sólo se aplica cuando el atacante está en posición de interferir con el juego. Un jugador puede estar en fuera de juego en su propia mitad del campo, inmediatamente después de un saque de banda o de esquina.

Cuando un jugador está en posición de fuera de juego, el árbitro señala falta y aparecerá un icono de Fuera de juego junto al nombre del jugador que ha cometido la falta.

Nota: Cuando la opción de Fuera de juego está activada, el árbitro otorga un tiro libre por todos los fuera de juego, inclusive si la opción **Fouls (Faltas)** está desactivada.

PASSING ARROWS (FLECHAS DE PASE)

ON (Activado) u **OFF (Desactivado)**. Cuando está activado los jugadores de su equipo tienen una flecha apuntando hacia ellos.

CÍRCULO DE POTENCIA

ON (Activado) u **OFF (Desactivado)**. Le permite ver la cantidad de potencia aplicada a un lanzamiento (Consulte Círculo de potencia)

Nota: Cuando el balón está en el campo, mantener el botón Action pulsado incrementa la potencia.

PLAYER NUMBERS (NÚMERO DE JUGADORES)

ON (Activado) u **OFF (Desactivado)**. Muestra el número de cada jugador en su jersey.

CLOCK (RELOJ)

CONTINUOUS (Continuo) o **OUT OF PLAY (Fuera de juego)**. En el modo Continuo el tiempo no se detiene cuando el balón está parado. Sin embargo, para evitar que los jugadores pierdan tiempo intencionalmente, el árbitro añade un tiempo adicional para compensar el de los tiros libres y los Saques de banda. En el modo Fuera de juego, el reloj se detiene cuando el balón está en fuera de juego. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

Nota: El reloj empieza a correr después del saque inicial.

TIME DISPLAY (TIEMPO)

La pantalla del tiempo puede activarse (**ON**) o desactivarse (**OFF**).

AUTO REPLAY (REPETICIÓN AUTOMÁTICA)

Cuando está activa, se visualiza automáticamente la repetición de los goles. Cuando está desactivada, aparece el marcador.

Nota: Sólo es posible celebrar un gol con la opción Repetición automática desactivada.

KEEPER (PORTERO)

Esta opción sólo está disponible en modo INDOOR. Seleccione **IN**, y un jugador protegerá cada meta. Con la opción desactivada **OUT**, la intensidad del juego se incrementa, se añade un atacante a cada equipo y ningún jugador protege el arco.

PITCH TEXTURE (TEXTURA DEL CÉSPED)

Muestra e corte del césped del terreno de juego. Seleccione entre **AJEDREZADO**, **HORIZONTAL**, y **VERTICAL**.

SOUND (SONIDO)

Cambie entre música y efectos de sonido. SFX (Efectos de sonido) incluye sonidos del público, el árbitro y de la pantalla de menú; MUSIC (Música) sólo es audible durante las pantallas de menú. Seleccione entre **MUSIC AND SFX**, **OFF**, **SFX ONLY** (Música y efectos de sonido, Desactivado y Sólo efectos de sonido), y **MUSIC ONLY**. (Sólo música)

ERASE LEAGUE (BORRAR LIGA)

(Sólo aparece cuando hay una liga guardada) Seleccione YES (Si) para borrar una liga guardada.

ERASE TOURNAMENT (BORRAR TORNEO)

(Sólo aparece cuando hay un torneo guardado) Seleccione YES (Si) para borrar un torneo guardado.

UN PEQUEÑO TORNEO AMISTOSO

Si está interesado en un simple partido entre dos equipos profesionales, seleccione FRIENDLY (Amistoso) de la pantalla Match Select (Selección de partido). El grado exacto de la amistosidad del enfrentamiento es cuestión suya.

STADIUM SELECT (SELECCIÓN DE ESTADIO)

Imagine a sus dos equipos favoritos en pleno enfrentamiento. Ahora encierre toda esa energía entre cuatro paredes, reduzca el personal a 6 por equipo, llévelos a un campo de madera, y obtendrá toda la emoción del auténtico fútbol sala. Algo nuevo en *FIFA 97*, seleccione entre un partido estándar OUTDOOR o uno a toda velocidad INDOOR.

- Para cambiar entre los estadios OUTDOOR e INDOOR, Teclas de dirección **Arriba/Abajo**.
- Para aceptar su selección, pulse **Botón B**. Aparecerá la pantalla Select Teams (Selección de equipos).

Consejo EA Pulse el botón **START** de la pantalla Stadium Select (Selección de estadio) para ir directamente al partido con los equipos por defecto.

SELECT TEAMS (SELECCIÓN DE EQUIPOS)



Para seleccionar su liga, Teclas de dirección **Izqda/Dcha**. Teclas de dirección **Abajo** para resaltar el equipo, luego Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para desplazarse por los equipos de esa liga. Para seleccionar un equipo del otro lado, pulse el **botón A**. Cuanto más larga sea la barra, mayores serán las calificaciones de habilidad del equipo en ese aspecto del juego.

- Cuando haya terminado, pulse el **botón B** para ir a la pantalla Controllers (Controladores).

PANTALLA CONTROLLERS (CONTROLADORES)



Desde la pantalla Controladores, Ud. decide quién controla cada equipo, y si un equipo está controlado por uno o varios jugadores.

CONFIGURAR UN JUEGO MULTIJUGADOR

Pueden unirse a un partido EA SPORTS FIFA 97 hasta siete jugadores.

Necesitará el adaptador Multijugador y un controlador por cada jugador.

- Conecte un controlador al puerto de controlador 1 y conecte el adaptador Multijugador al puerto 2, en la parte frontal de su Super NES.
- Empuje el pequeño interruptor negro de la parte frontal de su adaptador Multijugador, marcado **Select 2P** <—> **3-5P**, dejándolo en la posición 3-5P.
- El Jugador 1 utiliza el controlador conectado al puerto 1. Los Jugadores 2 al 5 usarán los controladores conectados al adaptador.

Nota: El adaptador Multijugador no está diseñado para el Super NES Super Scope® o el ratón Super NES®.

EL ICONO DEL CONTROLADOR

Aparecerán dos equipos en la pantalla Controlllers (Controladores). El equipo local a la izquierda, el equipo visitante a la derecha. En el campo, cada controlador controlará al jugador con el círculo del color identificativo correspondiente.

MÚLTIPLES JUGADORES

Hay dos o más jugadores conectados a la Super NES, aparecerá un icono por cada controlador en el centro de la pantalla. El icono para el controlador 2 es el que se encuentra en primer lugar del grupo, y el icono del controlador 5 es el último. En el campo, cada controlador controla al jugador de su correspondiente color.

CONTROLADOR #	CÍRCULO DE COLOR
1	Amarillo
2	Rojo
3	Azul
4	Blanco
5	Negro

Para seleccionar equipos:

- Pulse las teclas de dirección **Izqda/Dcha** para mover el icono del controlador debajo de un equipo. Si un icono de controlador permanece en el centro de la pantalla, ese controlador está inactivo; si no se asignan iconos de controlador a un equipo, el ordenador controlará a ese equipo durante el juego.

Nota: Es posible reasignar un controlador durante el juego.

SKILL LEVEL (NIVEL DE HABILIDAD)

Pro le proporciona un control total del balón y libertad de pases. Si es Ud. un recién llegado a *FIFA 97*, empiece en el nivel Semi; la CPU le ayudará en el control del balón.

- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para cambiar entre nivel de habilidad PRO y SEMI.

DIRECCIÓN DEL CONTROL

Puede cambiar la respuesta de sus teclas de dirección para compensar el ángulo de 30° usado para visualizar la acción del campo. La dirección del control es, normalmente, diagonal. Teclas de dirección **Arriba** para mover a los jugadores hacia campo arriba. Cuando la dirección del control es exacta, pulse las teclas de dirección en la dirección en que desea que corran los jugadores.

- En la pantalla Controllers (Controladores), pulse el **botón A** para cambiar la dirección del control.
- Una vez que se ha asignado cada controlador a un equipo (o se han dejado en posición neutral), pulse el botón **START** para ir a la pantalla Control.

PANTALLA CONTROL



Nota: No es posible ajustar su COVERAGE, STRATEGY (Cobertura, Estrategia), y FORMATION (Formación) en un partido Indoor. Para configurar su equipo, resalte la opción deseada y pulse el **botón B**.

La pantalla Control aparece antes de que empiece el juego. En esta pantalla, puede seleccionar el cobertura de su equipo, la estrategia, la formación, la alineación inicial y otras opciones.

- Para ir directamente al campo y jugar con las opciones por defecto, pulse el botón **START**.

START GAME (EMPEZAR PARTIDO)

Sale de la pantalla Control y aparecen las alineaciones en el campo.

CONTROLLERS (CONTROLADORES)

Cambia la configuración de control Control Setup que ha elegido anteriormente. Puede cambiar el equipo que controla durante el partido. (Consulte *Pantalla Controllers*)

TEAM COVERAGE (COBERTURA DEL EQUIPO)

Ajusta el alcance de la cobertura de sus jugadores en el campo.

- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para resaltar DEFENCE, MIDFIELD, (Defensa, Mediocampista o ATTACK. (Delantero).
- Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para ajustar la longitud de la flecha en el campo. La flecha del Mediocampo puede extenderse hacia la defensa o el ataque.

INFORMACIÓN DE COBERTURA

Mientras más jugadores de la defensa suban hacia el campo contrario, hay más probabilidades de que se encuentre sin las defensas suficientes cuando el adversario contraataque.

Si deja a los mediocampistas agrupados en el centro del campo, será difícil que jueguen con los defensas y delanteros. Si extiende demasiado su campo de acción, es posible que acaben muy fatigados.

El área del campo cubierta por sus jugadores delanteros depende de la estrategia elegida. (Consulte *Team Strategy*.) Si está jugando con LONG BALL (Balones largos) está bien dejarlos siempre en la zona delantera del campo enemigo, pero si elige DEFEND (Defender) es posible que tengan que correr campo abajo.

- Una vez que ha ajustado su Team Coverage (Cobertura de campo), pulse el botón B para ir directamente a la pantalla Strategy (Estrategia).

TEAM STRATEGY (ESTRATEGIA DE EQUIPO)

Utilice esta opción para seleccionar una estrategia para su equipo.

- Teclas de dirección para desplazarse por las estrategias disponibles. Los diagramas del campo cambian para mostrar la estrategia.

STRATEGY INFORMATION (INFORMACIÓN DE ESTRATEGIA)

None (Ninguna): El ordenador selecciona automáticamente una estrategia para la situación actual del campo.

Long Ball (Balón largo): El balón es lanzado campo arriba, con los jugadores de mediocampo y atacantes compitiendo por alcanzarlo. Se conoce como Ruta 1; esta estrategia es simple, directa, y trabaja mejor cuando dispone de centro-delanteros altos con buen juego de cabeza. Sin embargo, los puristas dicen que esta estrategia carece del refinamiento del juego técnico.

All Out Defend (Todos en defensa): Los jugadores se sitúan detrás del balón en un intento de rechazar el ataque adversario con el sólo argumento de los números. Elija esta opción si espera un martilleo constante de los delanteros contrarios, o en los momentos cruciales de un partido en que está defendiendo una corta ventaja.

Attack (Ataque): Una estrategia abierta diseñada para maximizar las posibilidades de gol, con los defensas subiendo y los mediocampistas apoyando a los hombres de ataque.

Defend (Defensa): Una estrategia de resguardo que coloca a los mediocampistas dentro y alrededor de su propio terreno para formar una barrera defensiva extra.

All Out Attack (Todos en ataque): Todos los jugadores suben al mediocampo enemigo y dejan poco protegido su propio terreno. Utiliza esta estrategia cuando el tiempo se está agotando y la derrota es casi inevitable.

- Una vez que haya elegido su estrategia de campo, pulse el **botón B** para ir directamente a la pantalla Formation (Formación).

TEAM FORMATION (FORMACIÓN DEL EQUIPO)

Define la formación de sus jugadores en el campo. Las X amarillas marcan la posición de los jugadores en el campo.

Nota: Diferentes equipos tienen diferentes formaciones por defecto.

- Teclas de dirección para desplazarse por las formaciones disponibles. Los diagramas del campo ilustran cada formación.

FORMATION INFORMATION (INFORMACIÓN DE LA FORMACIÓN)

3-5-2: Un mediocampo bien conformado intenta recuperar el balón antes que amenace a los 3 hombres de la defensa, y lo devuelve a los delanteros.

4-4-2: Con cuatro hombres guardándole las espaldas y un mediocampo robusto no hay muchas posibilidades para que su oponente pueda hacerle un gol.

Sweeper: Una variación del 4-4-2, el Sweeper refuerza a los 3 hombres de la defensa con un defensa libre, "the sweeper," que controla la zona detrás de ellos. Si la pelota logra atravesar la defensa, el sweeper la "barre" hacia delante y aleja el peligro.

4-2-4: Una formación convencional, aunque con un mediocampo débil, que permite un juego fuerte en cualquiera de los lados del campo. Es especialmente efectiva en conjunción con estrategias de ataque.

4-3-3: Se considera una formación más fiable; el 4-3-3 ofrece una cobertura equilibrada sobre todo el campo, con un hombre libre extra en el mediocampo que puede bajar para ayudar a la defensa o subir para apoyar el ataque.

- Después de seleccionar una formación, pulse el botón **START**. Aparecerá la pantalla Control.

STARTING LINEUP (ALINEACIÓN INICIAL)

	Nombre	Habilidad
21	G T. Flowers	93
3	D S. Pearce	93
6	D T. Adams	91
4	D S. Howey	91
27	D G. Neville	91
12	M P. Gascoigne	93
15	M D. Platt	93
9	M D. Anderson	91

a-Camb. B-Cover tur a

Use esta opción para definir su alineación inicial. La posición de los jugadores está, asignada en pantalla por las siguientes letras: F=Delantero, G=Portero, D=Defensa, M=Medicampista.

Nota: Un portero sólo puede ser sustituido por otro portero.

1. Resalte el nombre del jugador que desea quitar del juego y pulse el **botón A**.
2. Resalte el nombre del jugador que desea introducir en el juego y pulse el **botón A**. Aparecerá un mensaje de confirmación para confirmarle que la sustitución se ha realizado.
 - Antes de sustituir a un jugador, Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para revisar su Skill Ratings (Evaluación de habilidades). (Consulte *Evaluación de habilidades*)
 - Antes de hacer un cambio, pulse el botón **B** para cancelar la sustitución y elegir a otro jugador.
3. Para regresar a la pantalla Control, pulse el botón **START**.

Consejo EA Si un jugador ha sido expulsado del campo por falta grave, utilice la opción Substitutions (Sustituciones) para reposicionar a los jugadores restantes. Intente rellenar el hueco dejado por la expulsión.

Nota: En el modo Indoor, el equipo de 6, incluyendo al portero, empieza con una alineación, cuya parte de retaguardia se conforma con los jugadores disponibles para las sustituciones. Separados estos dos grupos, es el medicampista quien reemplaza al portero si selecciona Keeper OUT (Sin portero) de la pantalla Options (Opciones). (Consulte *Keeper*)

OPTIONS (OPCIONES)

Modifica cualquiera de las opciones de juego elegidas anteriormente.
(Consulte la sección *Opciones*)

PAUSING THE GAME (PAUSA)

Cuando el juego se detiene, aparece una lista de opciones idéntica a la de la pantalla (Fianl del mediotiempo)

Para hacer una pausa durante el juego:

- Pulse el botón **START**. El juego se detiene y aparece la pantalla **Game Paused (Pausa)**
- Seleccione **RESUME GAME (Reanudar juego)** para regresar a la acción.
- Seleccione **QUIT (Salir)** para regresar a la pantalla **Match Select (Selección de partido)**

ON THE FIELD (EN EL CAMPO)

KICK OFF (SAQUE INICIAL)

Antes de empezar cada tiempo y después de cada gol, los jugadores toman posiciones en cualquiera de los lados del círculo central.

Para hacer el saque inicial:

- Con ambos equipos en formación de Kick Off (Saque inicial), pulse el botón **A** o el botón **B** para pasar a su compañero.

Consejo EA No está permitido que ningún jugador que defiende permanezca en el círculo central hasta que el juego no haya comenzado.

POWER CIRCLE (CÍRCULO DE POTENCIA)



Es importante controlar la potencia que pone en el movimiento del balón. Por ejemplo, cuanto más fuerza tenga un disparo, menos preciso será. Para ver la potencia que pone en sus disparos, voleas, lanzamientos o saque de esquina, vea el círculo de potencia debajo del jugador. El Círculo de potencia aparece cuando un jugador humano tiene la posesión del balón. Cuando el círculo está lleno, el jugador imprimirá la máxima potencia al disparo.

- Para poner más potencia cuando el jugador está en posesión del balón, pulse y mantenga pulsado el botón Acción

BALL CONTROL (CONTROL DEL BALÓN)

Un jugador con un alto nivel de habilidad controla el balón de forma más precisa. Sin embargo, cuanto más rápido se mueva, sus regates serán más susceptibles de intercepción.

- **Nota:** Cuanto más estrechamente controle el jugador el balón, más difícil es para un adversario quitárselo o detenerlo.
- Para despejar un balón o intentar un pique, pulse el **botón Y**.
- Para pasar a su compañero más cercano, pulse el **botón B**. Las teclas de dirección dirigen el pase.
- Para correr mientras se está en posesión de la pelota, mantenga pulsado el **botón X** + Teclas de dirección.
- Para disparar sobre el portero desde cualquier lugar del campo, pulse el **botón A**.

Sólo en modo Pro:

- Para un pase Uno-Dos, pulse el **botón R** para pasar, luego el botón R para devolver al jugador que inició la jugada.
- Cuando se encuentre cerca de su adversario, pulse el **botón R** para intentar darle un codazo.
- Para un pase de un tiempo o una patada, pulse el **botón A** o **B**.

Nota: ¿Qué es un partido de fútbol sin celebración? Después de que un jugador marque un gol, y el círculo se halla aún debajo de él, pulse el botón **A** o **Y** para que suene una corneta y el botón **B** para gritar "GOL!". SFX (Efectos de sonido) deben estar activos y Auto Replay (Repetición automática) desactivada. (Consulte Opciones)

DEFENCE (DEFENSA)

No subestime la importancia de una defensa sólida

- Para realizar una entrada, pulse el **botón Y**. Esta es la mejor forma de robarle el balón a un atacante adversario. (En modo Pro, en cualquier momento/En modo Semi, con la cobertura apropiada)
- Para cambiar el control al jugador más cerca al balón, pulse el **botón B**.
- Para acelerar la velocidad, pulse el **botón X**.

Sólo en modo Pro:

- Para ser un poco duro, pulse el **botón R** para dar un codazo, o el **botón L** aplastar a su adversario.

BALL IN THE AIR (BALÓN EN EL AIRE)

Hacer una tijera, dar un cabezazo o una volea, depende de la altura del balón en el momento de la ejecución, y de cuán cerca se halle de la red.

Para llevar a cabo un movimiento especial:

1. Cuando el balón esté en el aire, pulse el **botón X** o **Y**.
2. Después de hacer contacto con el balón, use las Teclas de dirección para darle al tiro una curva suave.

Sólo en modo Pro:

- Para un disparo de un tiempo inmediato, pulse el **botón A**.
- Para un cabezazo a puerta, pulse el **botón B**.

MODOS NORMAL Y RECEIVER (RECEPTOR)

Los modos Normal y Receiver (Receptor) están disponibles para los saques de esquina, saques de banda y situaciones de tiro a puerta. Si el nivel de habilidad está configurado en PRO (Profesional), puede acceder a jugadas de tiro libre.

NORMAL

El modo Normal tiene un círculo debajo del poseedor del balón.

RECEIVER (RECEPTOR)

Le permite pasar/lanzar el balón a una posición determinada del campo. para utilizar el modo Receiver (Receptor):

1. Cuando sus jugadores están en posición para un saque de esquina, un saque de banda o un tiro a puerta, mueva las Teclas de dirección para mover el Target Box (Cuadro de puntería) hacia la posición del campo deseada.
2. Para entrar en el modo Receiver (Receptor) pulse el **botón Y**. Su receptor estará sobre un círculo de color determinado.
3. Use las Teclas de dirección para mover al receptor a una posición diferente del campo.
 - Para regresar al modo Normal, pulse el **botón Y**. Esto devuelve el círculo al poseedor del balón y el Cuadro de puntería al campo.
4. Pulse el **botón A o B** para disparar/sacar el balón al juego.

SET PLAYS (JUGADAS ENSAYADAS)

En cada oportunidad de tiro libre, puede utilizar el cuadro de puntería para ejecutar una jugada ensayada.

1. Para cambiar entre las tres Set Plays jugadas ensayadas, pulse el **botón Y**. Un balón de fútbol muestra la dirección de cada jugada.

2. Para ejecutar la jugada, pulse el **botón A**.

O

1. Cuando el jugador esté en posición de tiro libre, **pulse el botón B** para acceder al cuadro de puntería. Use las Teclas de dirección para mover el cuadro de dirección a la posición del campo deseada.
2. Pulse el **botón A, B**, o para poner el balón en juego.

KEEPER'S BALL (BALÓN DE PORTERÍA)

Cuando el balón está en manos del portero, hay un Balón de portería. Incluso cuando los porteros están configurados en COMPUTER (Ordenador), los humanos con el círculo de color apropiado controlan a los porteros en posesión.

- Para lanzar o patear, pulse el **botón B**. Teclas de dirección en cualquier dirección para patear o lanzar al defensa más cercano.
- Para lanzar o patear usando el cuadro de dirección, pulse el **botón Y**. Aparecerá el cuadro de dirección. Use las Teclas de dirección para mover el cuadro de dirección, luego pulse el **botón B** para lanzar o patear.

BALL OUT OF PLAY (BALÓN EN FUERA DE JUEGO)

El balón está en fuera de juego cuando toda la circunferencia ha sobrepasado la línea de banda o la línea de gol. Esto ocasiona uno de cuatro diferentes métodos de reanudar el juego:

Goal (Gol): Después de cada gol, los jugadores retoman sus posiciones a ambos lados del círculo central, y el equipo que ha recibido el gol efectúa el saque inicial. Consulte *Kick Off* (Saque inicial)

Goal Kick (Tiro de gol): Un jugador atacante dispara hacia la portería y ninguno de los defensas toca el balón en su camino hasta la línea de gol. El balón se coloca automáticamente en la esquina del área de portería. Consulte *Balón de portería*.

Corner Kick (Saque de esquina): Cuando el último jugador que ha tocado el balón en su camino hacia la línea de gol ha sido un defensa o el portero, se realiza un saque de esquina desde el semicírculo marcado por una bandera. El jugador que realiza el saque se elige automáticamente. Consulte *Modos Normal y Receiver (Receptor)*.

- Use las Teclas de dirección para dirigir el cuadro de puntería, luego pulse el botón A o B para patear el balón.

Throw-In (Saque de banda): Se saca desde una banda lateral cuando el balón sale del juego. Consulte *Modos Normal y Receiver (Receptor)*.

- Use las Teclas de dirección para dirigir el cuadro de puntería, luego pulse el botón A o B para sacar el balón.

INFRINGEMENTS (SANCIONES)

Los penalties pitados como sanciones hacen el juego más amistoso.

Free Kicks (Tiros libres): Se obtienen por faltas o infracciones técnicas. En esto se incluye patadas violentas o fuera de tiempo, empujar a un jugador sin balón, y posiciones adelantadas.

Cuando obtenga un tiro libre, el balón se colocará donde haya sucedido la infracción.

- Pulse el botón X para realizar un tiro corto al jugador más cercano. Use las Teclas de dirección para dirigir el balón.

- Si está dentro de la cobertura, pulse el **botón A** para hacer tirar directamente sobre la portería.

Nota: Los jugadores adversarios deben colocarse a 10 yardas del balón hasta que el tiro se haya cobrado.

Penalties: Se obtienen cuando tiene lugar una infracción de tiro libre dentro del área de penalti. El balón se coloca en el punto de penalti, y sólo se permite que se permanezcan en el área su portero y el jugador que va a efectuar el tiro. Deberá intentar bloquearlo incluso si el portero está controlado por el ordenador.

Para tapar un penalti:

- Para lanzarse cuando lanzan el balón , Teclas de dirección **Izqda/Dcha** y pulse el **botón B**.

Para llevar a cabo un tiro de penalti:

- Para seleccionar otro jugador que realice el tiro, pulse el **botón B**. Querrá tener a su jugador más preciso en el trance.
- Para disparar, pulse el **botón A**. Use las teclas de dirección para dirigir la pelota en el aire.

Nota: Cuando los jugadores humanos controlan a más de un jugador por equipo, el jugador que ha sido víctima de la infracción cobrará el penalti.

BOOKINGS (TARJETAS)

Si el árbitro considera que una falta ha sido particularmente peligrosa, probablemente muestre al jugador culpable una tarjeta amarilla. El juego se detiene mientras el árbitro anota el nombre del jugador. Si el jugador reincide, recibirá una tarjeta roja, el juego se detiene y el jugador culpable es expulsado del juego. Un jugador expulsado no puede ser sustituido, así, después de la primera expulsión, el equipo se quedará con diez jugadores en el campo. Se puede jugar con un mínimo de siete jugadores.

Nota: Para que las tarjetas se vean, Fouls (Faltas) debe estar configurado en NORMAL en el menú Options (Opciones)
(Consulte *Faltas*.)

HALF TIME (DESCANSO)

Cuando el árbitro señala el final de la primera parte, ambos equipos salen del campo y aparece el informe del primer tiempo Half Time Report. Este informe proporciona información pertinente sobre el primer tiempo del partido en disputa. Score, Shots On Goal (Marcador, Tiros a puerta), y Saves (Tiros tapados).

On Goal, and Saves.

- Para ir a la pantalla End of Half (Final del medio tiempo), pulse el **botón START**. Las opciones mostradas antes del partido reaparecen con los añadidos de Instant Replay, Substitutions, Game Stats (Repetición instantánea, Sustituciones, Estadísticas de juego), y Summaries (Resúmenes). (Consulte *Control*.)

RESUME GAME (REANUDAR JUEGO)

Seleccione RESUME GAME (Reanudar juego) cuando esté listo para regresar a la competición. Volverá al saque inicial para el segundo tiempo y se aplicará cualquiera de los cambios que haya hecho en Control.

INSTANT REPLAY (REPETICIÓN INSTANTÁNEA)

¿Quiere revivir un momento clásico? Seleccione INSTANT REPLAY (Repetición instantánea) *inmediatamente* después de la jugada.

Se repetirán los últimos diez segundos y un icono controlador aparecerá en la pantalla mostrando los controles de Repetición instantánea.

Para ver una repetición instantánea:

- Para retroceder o avanzar en la acción, pulse el **botón Y**, y las Teclas de dirección **Izqda/Dcha**.
- Para repetir la acción a velocidad normal, pulse el **botón B**. La repetición se llevará a cabo hasta que pulse el **botón B** otra vez o hasta que finalice.
- Para centrar la cámara en el balón, pulse el **botón A**.

SUBSTITUTIONS (SUSTITUCIONES)

En modo Simulation (Simulación), el número de sustituciones por juego se limita a tres; no hay límites en el modo Action (Acción). Cambie las alineaciones en la pantalla Substitutions (Sustituciones) de la misma manera que en la pantalla Starting Lineups (Alineación inicial)

GAME STATS (ESTADÍSTICAS DEL JUEGO)

La pantalla Game Stats (Estadísticas del juego) presenta las estadísticas actuales de ambos equipos en ocho categorías:

Para ver las estadísticas del juego:

- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para desplazarse por las categorías estadísticas.
- Pulse el **botón B** para cambiar entre las pantallas Game Stats, Score (Estadísticas de juego, Marcador) y Foul Summary (Resumen de faltas).

SCORE SUMMARY (RESUMEN DE MARCADORES)

La pantalla Scoring (Resumen de marcadores) muestra los últimos diez goles marcados, los jugadores que anotaron los goles, el equipo que los recibió, y el minuto exacto del gol.

FOUL SUMMARY (RESUMEN DE FALTAS)

La pantalla Fouls (Faltas) muestra la lista de todos los jugadores cuyas acciones han ocasionado tarjetas rojas o amarillas, el equipo al que pertenecen y el momento en que la falta tuvo lugar.

QUIT (SALIR)

Termina el partido actual.

END OF GAME (FINAL DEL PARTIDO)

Al final de un juego amistoso, regresará a la pantalla Control. Puede revisar los Resúmenes, ver una repetición instantánea de la última jugada, o Salir y regresar a la pantalla Match Select (Selección de partido).

LEAGUE PLAY (JUEGO DE LIGA)

Al seleccionar LEAGUES (Ligas) de la pantalla Match Select (Selección de partido) le llevará a la pantalla Stadium Select (Selección de estadio). Después de seleccionar el estadio, Ud. puede seleccionar una liga.

Para seleccionar una liga:

- Tecla de dirección **Derecha** para cambiar entre las opciones de liga.
- Para seleccionarla, pulse el botón **B**.

Cada equipo de la liga juega con todos los demás equipos dos veces, para determinar al campeón de liga. El campeón gana la Copa Nacional y se le invita a la Copa de Campeones. Además, después de cada liga, los 16 primeros equipos internacionales (incluyendo al menos un equipo de cada país) participan en el torneo Copa de Naciones.

SELECTING LEAGUE TEAMS (SELECCIÓN DE EQUIPOS DE LIGA)

Una vez que ha seleccionado una liga, aparece la pantalla League Select Team (Selección de equipos de liga). Aquí puede introducir hasta ocho equipos que va a seguir durante la temporada de liga.

Para elegir los equipos que va a seguir:

1. Tecla de dirección **Derecha** para desplazarse por los equipos.
2. Pulse el **botón A** para añadir un equipo a la lista.
 - Para borrar un equipo de la lista, pulse el **botón B**.
3. Cuando haya elegido **todos los equipos que desee seguir**, pulse el **botón START** para ir a la pantalla **League Standings** (Puntuaciones de liga). Consulte *Puntuaciones de liga*. Pulse el **botón START** otra vez para ir a la pantalla **Controllers** (Controladores).
4. En la pantalla **Controllers** (Controladores), pulse el **botón START** para ir a la pantalla **Control**.

Los equipos que selecciona para la liga se numeran de 1 a 8. Si selecciona menos de 8 equipos, los espacios sobrantes de la liga se llenan con equipos elegidos aleatoriamente. Estos equipos no se numeran. Ud. juega sólo con los equipos numerados.

LEAGUE STANDINGS (PUNTUACIONES DE LIGA)

La pantalla **League Standings** (Puntuaciones de liga) aparece antes del primer partido de liga y entre partido y partido. Muestra los registros de sus victorias y derrotas y la puntuación total. El color amarillo resaltado indica los siguientes dos equipos que van a enfrentarse.

CONTROLLERS (CONTROLADORES)

Consulte *Controladores*.

TOURNAMENT PLAY (JUEGOS DE TORNEO)

Al seleccionar **TOURNAMENTS** (TORNEOS) en **Match Select** (Selección de partido), en la pantalla aparece el diálogo para la **Tournament Selection** (Selección de Torneo).

En los torneos los equipos se organizan en grupos de cuatro. Cada uno de los equipos juega contra el resto de los que componen su grupo una vez. Los dos equipos que quedan en primer lugar se clasifican para la siguiente fase de **playoff** del torneo. El ordenador también clasificará a los cuatro primeros equipos clasificados en un torneo de 24 equipos (por ejemplo, en el caso de un torneo de carácter mundial).

Tournament (Torneos) y **Team Selections** (Selección de equipos) funcionan de la misma forma que **League** (Liga) y **Team Selections** (Selección de equipos). Para ver los **Today's Games** (Partidos del día), las puntuaciones, y las clasificaciones tenemos que hacer exactamente lo mismo que en **League Play** (Juego de liga). (Consulte *Juego de Liga*.)

PLAYOFFS

Al seleccionar **PLAYOFFS** (Playoffs) en **Match Select** (Selección de partido), en la pantalla aparece el diálogo para la **Playoff Selection** (Selección de playoff). **Playoff** (Playoff) y **Team Selections** (Selección de equipos) funcionan de la misma forma que **League** (Liga) y **Team Selections** (Selección de equipos). Para ver los **Today's Games** (Partidos del día), las puntuaciones, y las clasificaciones tenemos que hacer exactamente lo mismo que en **League Play** (Juego de liga). (Consulte *Juego de Liga*.)

La configuración de los partidos en el caso de los **Playoff** es la misma que en los **Tournament Play** (Juegos de Torneo). Sin embargo, en los **playoffs** se salta la fase inicial.

ARBOL PLAYOFF

El árbol de los **Playoff** nos muestra cada equipo en el formato de una única eliminatoria y aparece antes que la pantalla de los controladores. Compruebe cuáles son los equipos que han pasado a la siguiente eliminatoria

- Desde el árbol de **playoff**, utilice la tecla de dirección **Derecha** para desplazarse por toda la pantalla.

CONTINUE PLAY (CONTINUAR EL JUEGO)

CONTINUE (CONTINUAR) es una opción adicional en la pantalla **Game Over** (Fin de la partida) que aparece después de **League** (Liga), **Tournament** (Torneo), y **Playoff** (Playoff). **CONTINUE** (CONTINUAR) le devuelve a la pantalla actualizada de **Standings** (Puntuaciones) o al **Playoff Tree** (Árbol de **playoff**) de forma que puede continuar con su serie.

SAVED GAMES (JUEGOS GUARDADOS)

Debe finalizar un partido por completo para que la **League** (Liga), el **Tournament** (Torneo), o el **Playoff** (Playoff) se guarde de forma automática.

- Para continuar con una **League** (Liga), **Tournament** (Torneo), o **Playoff** (Playoff) que estaba jugando, seleccione dicho modo en la pantalla **Match Select** (Selección de partido), a continuación elija **YES** (Sí) en el cuadro de diálogo **Resume** (Continuar).
- Para borrar una **League** (Liga) o **Tournament** (Torneo) que tenga guardado, consulte *Borrar liga* o *Borrar torneo*.

PRACTICE (PRACTICAR)

Utilice cualquiera de los seis escenarios de práctica para fortalecer aquellos aspectos de su juego más débiles. Al seleccionar PRACTICE (Practicar) en la pantalla Match Select (Selección de partido), aparece el diálogo de Practice (Practicar); elija el nivel de su oponente y el escenario de prácticas.

LEVEL OF OPPOSITION (NIVEL DEL Oponente)

Practique diferentes jugadas con distintos niveles de dificultad.

- Para elegir Level (Nivel), Tecla de dirección **Abajo**.
- Para ajustar el nivel, Teclas de dirección **Izqda/Dcha**. Las opciones disponibles son **MINIMAL MINIMO**, **AVERAGE MEDIA**, y **FULL COMPLETA**.
CONSEJO EA Cada entrenamiento continua hasta que consiga marcar un punto; elija el nivel **MINIMAL MINIMO** y practique los pases, los desmarques y los tiros sin la presión de un defensa

PRACTICE SCENARIOS/ESCENARIOS DE PRÁCTICA

Los escenarios disponibles son: Saques de esquina, tiros desde el punto de penalti, tiros a puerta, saques de banda, pases, y tiros de falta.

- Para elegir un escenario de prácticas, utilice las teclas de dirección **Arriba/Abajo** y pulse el botón **B**. A continuación aparecerá la pantalla de selección de equipo.

KICKS (TIROS) Y THROW-INS (LANZAMIENTOS)

Seleccione **CORNER KICKS (SAQUES DE ESQUINA)**, **FREE KICKS (TIROS LIBRES)**, **GOAL KICKS (TIROS A PUERTA)**, o **THROW-INS (Lanzamientos)** para primar una de estas opciones. Puede probar nuevas estrategias realizando jugadas desde diferentes zonas del campo

Para comenzar un escenario:

1. Utilice las teclas de dirección para situar el balón en el punto adecuado del campo.
2. Pulse el botón **B** para comenzar.

PASSING (PASES)

Elija **PASSING (Pases)** y enfrente dos equipos para mejorar tanto su juego defensivo como de ataque. El control preciso del balón es esencial dado que es muy probable que perderá puntos cuando se quede fuera del juego. Sin porteros, cada equipo debe utilizar una defensa férrea para proteger su portería. Comience un partido de pases con un lanzamiento, de la misma forma que si estuviese jugando un partido Friendly (Amistoso).

SHOOTOUT

Seleccione SHOOTOUT (Disparos) en la lista de escenarios y experimente la presión de jugar uno contra uno. (Consulte *Penalties*.)

- Para detener el juego durante la Practice (Práctica), pulse el botón **START**.

Nota: Todos los escenarios acaban cuando un equipo obtiene diez puntos. Los puntos se consiguen al marcar un gol, le bloquean un disparo en la red o el balón se coloca fuera del juego

PRACTICE TEAM SELECT (SELECCIÓN DEL EQUIPO DE PRÁCTICAS)

Elija los equipos que le van a representar tanto a Ud. como a su oponente en el campo de prácticas. (Consulte *Selección de equipo*)

CRÉDITOS

PRODUCIDO POR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DESARROLLADOR:	Rage Software
ANIMADOR:	David Demorest
DIRECTOR DE CG:	John Rix
RENDERING DE ANIMACION:	Craig Hui
DIRECCION DE ARTE y ARTISTA:	David Adams
DIRECTOR DE AUDIO:	Chris Taylor
EFECTOS DE SONIDO:	Omar Al-Khafaji
PRODUCTOR EJECUTIVO:	Bruce McMillan
PRODUCTORES DE LA LINEA:	Marc Aubanel, Robert Leingang
PRODUCTOR ASOCIADO:	Heidi Newell
DIRECTOR DE DESARROLLO:	Dylan Miklashek
ASISTENTE DEL PRODUCTOR:	Nicholas Wlodyka
DIRECTOR TECNICO:	Kevin Pickell
JEFES DE PRODUCTO:	Paula Burt, Margaret Murray
DIRECTOR DE ARTE DEL PAQUETE:	Nancy Waisanen
DISEÑO DEL PAQUETE:	Mike Lippert
FOTOGRAFIAS DEL PAQUETE:	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTACION:	Jason Armatta, Andrea Engstrom

DISEÑO DE LA DOCUMENTACION:

COORDINADOR QA:

DIRECCION DE PRUEBAS:

DIRECCION DE SEGURIDAD:

EVALUADORES:

Edward Du Bois

Steve Livaja

odd Wilson

Aaron Watmough

Giovanni Corsi, Jeff

Hutchinson,

Mark Lawson, Benson Nair,

Derek LeClair, Owen Louis,

Lorne Wilson, Tim Dale,

Nathan Wawruck

PRUEBAS DE LENGUAJE:

Michael Gievers, Sylvain

Caburroso,

Markus Hoc

MASTERING:

Bob Purewal, Peter Petkov,

Cary Chao

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

Brian Plank, Shawn Taras,

Dave Hards, Erik Kiss,

Ted Sylka, Robert Bailey,

Jackie Ritchie, Penny Lee,

Tony Lam, Masahiko

Yoshizawa, M. James Schulte,

Tamara Pearl, Louise Read,

Roslynn Drewitt,

Paul Smith, Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

A no ser que se indique lo contrario, todo el software y toda la documentación son ©1995 Electronic Arts. Reservados todos los derechos del editor y del propietario del copyright. Estos documentos, al igual que el código del programa no se pueden, ni total ni parcialmente, copiar ni reproducir, ni alquilar o prestar o transmitir por ningún medio, ni traducir o reducir a ningún soporte electrónico ni a ninguna forma legible en máquina sin la expresa autorización escrita por parte de Electronic Arts Ltd.

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

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

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

REGRESO DEL PROGRAMA DESPUÉS DE LA EXPIRACIÓN DE LA GARANTÍA

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

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

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

EA SPORTS, el logo de EA SPORTS y MotionBlending son marcas de Electronic Arts, y "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" es una marca registrada de Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Producto Oficial licenciado por FIFA. Software y documentación © 1996 por Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

VARNING: TILL ÄGARE AV TV-APPARATER AV PROJEKTIONSTYP!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik upprepad användning eller långtidsanvändning av spel på storbilds-TV:s av projektortyp.

EPILEPSIVARNING

**LÄS DENNA VARNING INNAN DU ANVÄNDER DETTA SPEL ELLER LÅTER
DITT BARN ANVÄNDA DET.**

En del personer misstänks kunna få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) vid utsättning av blixtrande ljus, konsultera din läkare innan du spelare dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER ATT TA UNDER ANVÄNDNING

- Var inte för nära din bildskärm. Sitt på så långt avstånd från TV-skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en TV med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Starta spelet	131
Spelets kontroller	132
VÄLJ MATCH	134
ALTERNATIV	135
En vänlig liten match	139
Pausa spelet	146
På planen	146
Ligaspel	153
Turneringar	154
Slutspel	155
Fortsätt spel	155
Övning	156
Medverkande	158
© 1996 ELECTRONIC ARTS	160
Electronic Arts begränsade garanti	160

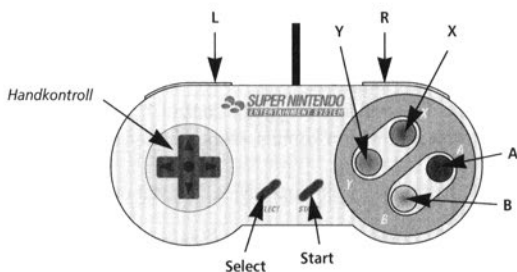
STARTA SPELET

1. Sätt strömbrytaren på ditt Super Nintendo Entertainment System i läge OFF..

VARNING: Försök aldrig sätta i eller ta ur spel när strömbrytaren står i läget ON.

2. Se till att en handkontroll är inpluggad i Control 1 på Super NES®.
 - Om du skall spela mot någon kompis, plugga in den andra handkontrollen i Control 2.
3. Sätt i spelet i spelfacket på din Super NES. Tryck till ordentligt så spelet låses fast.
4. Sätt strömbrytaren i läge ON. Efter bilden *FIFA 97*, visas EA SPORTS™ logotypen. Om du inte ser denna, börja om från steg 1.

SPELETS KONTROLLER



Anmärkning: Det finns två skicklighetsnivåer i *FIFA 97*: PRO och SEMI. De rörelser som bara finns i PRO-läget står i kursiv stil. (Se Skicklighetslägen.)

AVSPARK

Kick Off	A, B, X, or Y
Avspark	A, B, X eller Y

FÖRSVAR

Glidackling	Y
Spring (håll ned)	X
Byt spelare	B
Armbåge	R
Knuff	L

ANFALL: BOLLEN PÅ MARKEN

Dribbla	Riktningsskontroll
Lobba/Inlägg	Y
Spring (håll ned)	X
Passa	B+Riktningsskontroll
Skjut	A
Armbåge	R
Väggspele	R för att passa, sedan R för retur
Volley	B, sedan A
Målgädje	Y, B eller A

- Riktningsskontrollen någon riktning för att styra en spelare eller bollen.
- *För en mer kraftfull rörelse, håll ned action-knappen.*

ANFALL: BOLLEN I LUFTEN

Bicicletas	Y
Dyknick	X
Spark & Volley	A

- Tryck på Riktningsskontrollen **Vänster/Höger** direkt efter kontakt för att skruva bollen.

MÅLVAKT (MANUELL)

FÖRSVARA MÅLET

Byt spelare	B
Dyk	B+Riktningsskontrollen

VID BOLLINNEHAV

Utkast	B
Målbox	Riktningsskontrollen

HÖRNA/INKAST

Växla normal/mottagare	Y
Inkast/Pass	B
Skjut	A

DIREKT REPRIS

Bakåt/Framåt	Y + Riktningsskontrollen Vänster/höger
--------------	--

Spela	B
Omvänd visning	A

MENY/ALTERNATIV

Bläddra alternativ	Riktningsskontrollen Upp/Ned
Skifta alternativ	Riktningsskontrollen Vänster/Höger
Välj/Framåt	START/B
Återvänd till föregående meny	X

VÄJ MATCH

Från menyn Match Select, välj något av de spellägen som finns i FIFA 97 eller välj ALTERNATIV för att anpassa ditt spel.



- För att markera ett alternativ, tryck på Riktningsskotten **Upp/Ned**.
- För att välja det markerade alternativet, tryck på **START** eller **B**.

Vänskapsmatch: En enstaka vänskapsmatch mellan två valfria lag.
(Se *En vänlig liten match*.)

Ligor: Välj en liga av 12 tillgängliga ligor, ta sedan upp till 8 lag genom hela ligans spelschema. (Se *Ligaspel*.)

Turneringar: Välj 1–8 lag att spela i en ligaturnering. De bästa lagen går vidare till en slutspelsserie för att bestämma vilket lag som är mästarlaget. (Se *Turneringsspel*.)

Slutspel: Om du gillar de alternativ som finns tillgängliga i turneringsläget, men inte har tid för alla omgångar, är slutspelsläget för dig. (Se *Slutspel*.)

Träning: Använd något av de 6 övningsscenarierna för att bättra på dina svaga punkter—du väljer nivån på motståndet. (Se *Övning*.)

Alternativ: Gå till Alternativmenyn för att välja Halvlekslängd, Matchtyp, Planförhållanden, med mera. (Se *Alternativ* nedan.)

ALTERNATIV



Du kan välja att justera dina alternativ från menyerna Välj match För-match, Paus och Halvtid. Vissa alternativ kan bara ändras innan matchen börjar. Dessa alternativ är gråmarkerade på menyerna Paus och Halvtid.

1. För att ändra alternativ från VÄJ MATCH Select, tryck på Riktningsskärmen **Ned** för att markera ALTERNATIV och tryck på **B**. Meny Alternativ visas.
 2. Tryck på Riktningsskärmen **Upp/Ned** för att markera ett alternativ.
 3. Tryck på Riktningsskärmen **Vänster/Höger** för att växla spelalternativ.
 4. Tryck på **START** för att acceptera dina val och återvända till meny Match Select.
- För att återvända till meny Match Select utan att acceptera dina ändringar, tryck på **X**.

Anmärkning: Dessa kontroller används i alla menyer i *FIFA 97*, så lär dig dem här och använd dem överallt.

BESKRIVNINGAR AV ALTERNATIV

Anmärkning: Standardalternativen är listade i **fetstil**.

SPRÅK

Du kan välja mellan sex olika språkalternativ: **ENGLISH**, **DEUTSCH**, **FRANÇAIS**, **ESPAÑOL**, **ITALIANO** och **SVENSKA**.

VÄLJ MATCH

Välj **SIMULERING** och upplev matchen som en verklig match; spelarna känner av trötthet och du begränsas till 3 spelarbyten. Välj **ARKAD** och upplev matchen när den är som snabbast och mest spännande; matchspelet är accelererat, spelarna tröttnar inte och du får göra obegränsat med spelarbyten. Detta alternativ kan bara ändras innan matchen börjar.

HALVTID

(1 minuter) 2, 4, 6, 8, 10, 20 eller 45. Detta alternativ kan bara ändras innan matchen börjar.

MÅLVAKT

DATOR eller **MANUELL**. Med **MANUELL** vald, kontrollerar du själv målvakten för att skydda ditt mål. Detta lägger till ytterligare ett svårighetsmoment till spelet; vi föreslår att du väljer **DATOR** tills du är mer van att spela *FIFA 97*.

STRAFFAR

Välj **AV** så blåser domaren inte av för regelbrott. Om du väljer **NORMAL** kan en vansinnig tackling eller knuff resultera i ett gult eller rött kort. **NO INGA VARNINGAR** innebär att domaren blåser av, men inte varnar spelare (delar ut rött/gult kort). (Se *Varningar*.)

SKADOR

Med detta alternativ valt till **PÅ**, kan alla spelare skadas.

OFF-SIDES

Välj **PÅ** eller **AV**. Offsideregeln innebär att det måste finnas minst två försvarsspelare (inklusive målvakten) mellan en anfallsspelare och målburen när bollen spelas till honom på motsatt planhalva. Detta gäller bara då en anfallsspelare befinner sig en i position att bryta spelet. En spelare kan inte vara offside på sin egen planhalva eller direkt från inkast eller hörna.

När en spelare bedöms vara offside, blåser domaren av för frispark och offside-symbolen visas tillsammans med den spelare som sprang offside.

Anmärkning: När offsidealternativet är valt till **PÅ**, ger domaren frispark för alla offsides, även då alternativet **Fouls** är **AV**.

PASSNINGSPILAR

PÅ eller **AV**. När de är **PÅ**, har medspelare utanför skärmen pekande pilar mot sig.

KRAFT CIRKEL

PÅ eller **AV**. Låter dig se hur mycket kraft som ligger bakom ett skott. (Se Kraftcirkel.)

Anmärkning: När du befinner dig på planen, håll ned actipå-knappen för att öka din kraft.

SPELAR NUMMER

PA eller **AV**. Visar varje spelares tröjnummer.

KLOCKA

KONTINUERLIG eller **UR SPEL**. I läget Kontinuerlig, fortsätter klockan att ticka även då bollen är ur spel. Men för att förhindra att spelare medvetet maskar tiden, lägger domaren till den matchtid som går förlorad vid frisparkar och inkast. I läget Ur Spel, stoppar klockan när bollen är ur spel. Detta alternativ kan bara ändras innan matchen börjar.

Anmärkning: Klockan startar efter avspark.

TIDVISNING

Tidvisningen kan sättas **PÅ** eller **AV**.

DIREKT REPRIS

När den är vald till **PÅ** får du automatiskt se en repris efter varje mål. När den är **AV** visas Scoreboard istället.

Anmärkning: Du kan bara visa matchglädje med Direkt repris **AV**.

MÅLVAKT

Detta alternativ är bara tillgängligt i läget **INOMHUS**. Välj **IN** och en målvakt skyddar varje målbur. När du väljer **UT**, ökas intensiteten på matchen; en anfallsspelare extra stoppas in på varje sida och ingen spelare tilldelas uppdraget att skydda målet.

PLANMÖNSTER

Visar planens gräsklippning. Välj mellan **RUTIG**, **HORISONTELL** och **VERTIKAL**.

SFX

Ändra inställningarna för musik och ljudeffekter. SFX inkluderar publik, domare och ljud i menyerna; MUSIC hörs bara när de olika menyerna visas. Välj mellan **MUSIK OCH SFX**, **AV**, **ENDAST SFX** och **ENDAST MUSIK**.

RADERA LIGA

(Visas bara när det finns en liga sparad.) Välj **JA** för att radera en pågående sparad liga.

RADERA TURNERING

(Visas bara när det finns en turnering sparad.) Välj **JA** för att radera en pågående sparad turnering.

EN VÄNLIG LITEN MATCH

Om du är intresserad av en enda match mellan två professionella lag, välj VÄNSKAPSMATCH från menyn Välj Match-exakt hur vänlig matchen blir, det är upp till dig.

STADIUM VAL

Tänk dig dina två favoritlag i en tuff match. Stäng nu in all den energi mellan fyra väggar, minska antalet spelare till 6 per lag, kasta in dem på trägolv och du får hetsen av en inomhusmatch. En nyhet i FIFA 97 är att du kan välja om matchen skall vara standard utomhus eller en snabb inomhus.

- För att växla mellan UTOMHUS och INOMHUS, tryck på Riktningskontrollen **Upp/Ned**.
- För att acceptera ditt val, tryck på **B**. Menyn Vänkskapsmatch visas.
EA TIPS Tryck på **START** från menyn Stadium Val för att kasta dig direkt in i matchen med standardlagen (England och Tyskland).

VÄNSKAPSMATCH



För att välja ditt lag, tryck på Riktningskontrollen **Vänster/Höger**. Tryck **Ned** för att markera laget och sedan på Riktningskontrollen **Vänster/Höger** för att bläddra lagen i den ligan. För att välja för den andra sidan, tryck på **A**. Ju längre stapeln är, desto högre är lagens skicklighetsranking i den aspekten av deras spel.

- När du valt klart, tryck på **B** för att gå till menyn Kontroller.

KONTROLLER



Från kontrollmenyn, bestäm vem som kontrollerar vilket lag och om ett lag kontrolleras av en eller flera spelare.

STARTA EN MULTIPLAYER-MATCH

Upp till fem personer kan vara med i en match EA SPORTS FIFA 97. Du behöver en Multi-Player Adapter och en handkontroll för varje spelare.

- Plugga in en handkontroll i Control 1 och plugga in din Multi-Player Adapter i Control 2 på framsidan av din Super NES.
- Tryck in den lilla svarta omkopplaren på framsidan av din Multi-Player Adapter märkt **Select 2P** ←→ **3-5P** till vänster om 3-5P positionen.
- Spelare 1 använder handkontrollen inpluggad i Control 1. Spelare 2 till 5 använder de handkontroller som är inpluggade i Multi-Player Adaptern.

Anmärkning: Multi-Player Adaptern är inte designad för användning med Super NES Super Scope® eller Super NES mouse®.

KONTROLLIKONEN

Två lag visas på Controllersmenyn—hemmalaget till vänster och bortalaget till höger. Ikoner som representerar varje handkontroll visas i mitten.

FLERA SPELARE

Om det finns två eller flera handkontroller inpluggade i Super NES, visas en kontrollikon i mitten av skärmen för varje handkontroll. Ikonen för handkontroll 2 är överst och ikonerna för handkontroll 5 är längst ned. På planen kontrollerar varje handkontroll den spelare som finns vid motsvarande färgkodade cirkel.

HANDKONTROLL #	FÄRGCIRKEL
1	Gul
2	Röd
3	Blå
4	Vit
5	Svart

För att välja lag:

- Tryck varje Riktningkontroll **Vänster/Höger** för att flytta dess kontrollikon under ett lag. Om en kontrollikon står kvar i mitten på skärmen, är den handkontrollen inaktiv; om ingen kontrollikon tilldelas ett lag, kommer datorn kontrollera det laget under matchen.
Anmärkning: En handkontroll kan omplaceras under matchen.

SKICKLIGHETSNIVÅ

Prof. ger dig total bollkontroll och passningsfrihet. Om du är nybörjare på *FIFA 97*, starta med nivån Semi; datorn kommer då assistera dig med bollkontrollen.

- Tryck på Riktningkontrollen **Upp/Ned** för att växla mellan PROF. och SEMI.

KONTROLLRIKTNING

Du kan justera din Riktningkontrollers svar för att kompensera för den vinkel på 30° som används för att visa händelserna på planen. Kontrollriktningen är normalt diagonal. Tryck på Riktningkontrollen **Upp** för att flytta spelarna uppåt. När kontrollriktningen är rak, tryck på Riktningkontrollen i den verkliga riktning du vill att dina spelare skall springa.

- Från Inställningar, tryck på **A** för att skifta kontrollriktningen.
- När alla handkontroller har blivit tilldelade till ett lag (eller lämnats i neutral position), tryck på **START** för att komma till Inställningar.

INSTÄLLNINGAR



Anmärkning: Du kan inte justera din SPELSYSTEM, STRATEGI och LAGFORMATION för en inomhusmatch. För att konfigurera ditt lag, markera det alternativ du önskar och tryck på B.

Kontrollmenyn visas innan en match börjar. Från denna meny kan du välja ditt lags täckning, strategi, formation, startupställning och andra alternativ.

- För att gå direkt till planen och spela med standardinställningar, tryck på **START**.

STARTA MATCH

Lämna kontrollmenyn och gå ut på planen.

KONTROLLER

Ändra den VAL av kontroll du valde tidigare. Du kan också byta det lag du kontrollerar under en match. (Se *Menyn Controllers*.)

SPELSYSTEM

Justera räckvidden på dina spelares plantäckning.

- Tryck på Riktningskontrollen **Upp/Ned** för att markera FÖSVAR, MITTFÄLT eller ANFALL.
- Tryck på Riktningskontrollen **Vänster/Höger** för att justera pilens längd på planen. Mittfältspilen kan förlängas mot anfall och försvar.

TÄCKNINGSPÅSÄTTNING

Ju längre upp du trycker dina försvarare på planen, desto troligare är det att du kommer vara underbemannad i försvaret när det andra laget kontrar.

Om du lämnar mittfältsspelarna grupperade i mitten på planen, är det svårt för dem att länka med försvarare och anfallsspelare. Om du sprider ut dem för tunt, är det troligt att de kommer bli utmanövrerade.

Det planområde som täcks upp av dina forwards beror till stor del på vilken strategi du valt. (Se *Lagstrategi*.) Om du spelar Långbollar är det OK att lämna dem campande väl inne på andra planhalvan, men välj FÖSVAR och de kanske måste dra sig tillbaka.

- Efter att du justerat din SPELSYSTEM, tryck på **B** för att gå direkt till meny Strategi.

SPELSYSTEM

Använd detta alternativ för att välja en strategi för ditt lag.

- Tryck på Riktningsskontrollen för att bläddra mellan tillgängliga strategier. Diagram på planen ändras för att illustrera varje strategi.

STRATEGI INFORMATION

Ingen: Datorn väljer automatiskt en strategi för din nuvarande plansituation.

Långbollar: Från försvaret skjuts bollen upp och både mittfältare och anfallsspelare springer för att möta den. Kallas ofta Väg 1. Denna strategi är enkel, direkt och fungerar bäst när du har långa centerforwards som är bra på att nicka. Fotbollspurister anser dock att Långbollar saknar finessen av skickligt passningsspel.

Maxi. Försvar Spelare hålls bakom bollen i ett försök att motståndarna stängen genom rent övertag i antalet spelare. Välj denna strategi om du förväntar dig ett hårt tryck från motståndarforwards eller i slutsekunderna av en match där du försvarar en knapp ledning.

Anfall: En öppen strategi designad för att maximera antalet skott mot mål, med försvarare tryckande på uppåt och mittfältet uppbackande frontspelarna.

Fösvar: En strategi som håller mittfältet i och runt din egen planhalva för att formera en extra försvarsbarriär.

Maxi. Anfall: Alla trycker på framåt mot andra planhalvan och tänker inte mycket på att försvara sig. Använd denna strategi när matchtiden börjar gå mot sitt slut och du annars oundvikligen kommer förlora.

- Efter att du justerat din Lagstrategi, tryck på **B** för att gå direkt till menyn Formation.

LAGFORMATION

Justera din spelarformation på planen. Gula X markerar spelarpositioner på planen.

Anmärkning: Olika lag har olika standardformationer.

- Tryck på Riktningsskärmen för att bläddra genom tillgängliga formationer. Diagram på planen illustrerar varje formation.

FORMATION INFORMATION

3-5-2: Det välbemannade mittfältet kontrollerar bollen, skyddar 3-manna försvaret och passar bollen till dina forwards.

4-4-2: Med ett 4-manna försvar dolt bakom det vältäckta mittfältet är det ingen stor risk att din motståndare gör mål på dig.

Libro: En variant av 4-4-2. Librokallar på ett 3-mans försvar med en extra man, "soparen", som patrullerar zonen bakom dem. Om bollen bryter genom försvaret, "sopar" soparen upp den och rensar bort den från denna zon.

4-2-4: Denna standardformation, även om den är svag på mittfältet, håller matchspelet starkt på planens ändar. Den är speciellt effektiv med en anfallsstrategi.

4-3-3: Anses vara en mer pålitlig formation. 4-3-3 ger balanserad täckning över hela planen, med en extra spelare i mittfältet som faller tillbaka för att hjälpa försvaret eller följer med uppåt för att hjälpa till i anfallssituationer.

- Efter du valt formation, tryck på **START**. Kontrollmenyn visas på nytt.

LAGUPPSTALLNING



	Namn	England	Hastighet
22	F	L.Ferdinand	99
16	F	A.Shearer	99
13	F	N.Barbby	83
17	M	S.Mcmanaman	99
1	G	D.Seaman	93
10	F	T.Sheringham	99
5	D	G.Southern	96

Byt S.Howeby B-Ångra

Använd detta alternativ för att justera din startuppställning. Spelarpositioner är markerade på denna meny av bokstäver: F=Forward, G=Målvakt, D=Back, M=Mittfältare.

Anmärkning: En målvakt kan bara bytas mot en annan målvakt.

1. Markera namnet på den spelare du vill avlägsna från matchen och tryck på **A**.
2. Markera den spelare du vill kasta in istället och tryck på **A**. Meddelandet SPELAR BYTE OK bekräftar att bytet gjorts.
 - Innan du byter en spelare, tryck på Riktningsskärmen **Vänster/Höger** för att kontrollera hans Skicklighetsnivå. (Se *SKICKLIGHETSNIKÅ* för mer information.)
 - Innan du gör ett byte, tryck på **B** för att avbryta bytet och välja en annan spelare.
3. För att återvända till kontrollmenyn, tryck på **START**.

EA TIPS Om en spelare har skickats av planen för flagrant ruff, använd alternativet Byte för att ompositionera återstående spelare-försök att täcka hålet av den som lämnat planen.

Anmärkning: I läget inomhus, börjar laget med 6 spelare, inklusive målvakt, startuppställningen. Änden av startuppställningen består av spelare som är tillgängliga för byten. Den som separerar dessa två grupper är mittfältaren som ersätter målvakten om du väljer Målvakt UT från meny Alternativ. (Se *Målvakt*.)

ALTERNATIV

Modifiera de matchalternativ du valde tidigare.
(Se *Alternativ* för beskrivningar.)

PAUSA SPELET

När spelet är pausat visas en lista med alternativ som är identisk med menyn Slut på halvlek. (Se *Halvtid*.)

För att pausa matchen:

- Tryck på **START**. Matchen pausas och menyn Inställningar visas.
- Välj **ÅTERUPPTA MATCH** för att återvända till stridens hetta.
- Välj **AVSLUTA** för att återvända till menyn Välj match.

PÅ PLANEN

AVSPARK

Innan varje halvlek och efter varje mål, intar spelarna sina positioner på var sin sida om mittcirkeln.

För att göra avspark:

- Med båda lagen i Avspark formation, tryck på **A** eller **B** för att sparka till din medspelare.

EA TIPS Försvarande spelare tillåts inte gå in i mittcirkeln innan bollen sparkats.

KRAFT CIRKEL



Det är viktigt att kontrollera den kraft du använder för att flytta bollen. Som exempel, ju mer kraft som används för ett skott, desto sämre blir precisionen i skottet. För att visa den kraft som används för lobbar, skott, kickar eller hörnor, kontrollera kraftcirkeln under din spelare. Kraftcirkeln visas när en användarkontrollerad spelare har kontroll över bollen. När cirkeln är fylld, är spelaren redo att skjuta iväg sitt kraftfullaste skott.

- För att bygga upp kraften när en spelare har kontroll över bollen, tryck på och håll ned action-knappen.

BOLLKONTROLL

En spelare med hög skicklighetsnivå kontrollerar bollen närmare kroppen—men ju snabbare han springer, desto längre bort från kroppen dribblar han bollen.

Anmärkning: Ju närmare kroppen en spelare kontrollerar bollen, desto svårare är det för en motståndare att tackla honom.

- För att rensa bollen eller försöka med ett inlägg, tryck på **Y**.
- För att passa till din närmaste medspelare, tryck på **B**. Tryck på Riktningkontrollen för att styra passet.
- För att springa när du har kontroll över bollen, håll ned **X** + Riktningkontrollen.
- För att skjuta mot målet från valfri plats på planen, tryck på **A**.

Endast Prof. läget:

- För en Väg-g-spel, tryck på **R** för att passa, och tryck sedan på **R** igen för att passa tillbaka bollen till den ursprungliga bollhanteraren.
- När du befinner dig när en motspelare, **R** för att kasta ut en armbåge.
- För ett direktskott eller en spark, tryck på **A** eller **B**.

Anmärkning: Vad är en fotbollsmatch utan lite målgädje? Efter din spelare gjort mål, och cirkeln fortfarande visas under honom, tryck på **A** eller **Y** för att blåsa i ett horn och på **B** för att skrika "GOAL!". SFX måste vara **PÅ** och DIREKTREPRIS måste vara **AV**. (Se Alternativ.)

FÖRSVAR

Underskatta inte vikten av ett starkt försvar.

- För att glidackla, tryck på Y. Detta är det bästa sättet att ta bollen från en från en attackerande motståndare.
(Pro läge, när som helst/Semi läge, inom räckhåll.)
- För att byta kontroll till din spelare närmast bollen, tryck på B.
- För att öka farten, tryck på X.

Endast i Pro läget:

- För att tuffa till dig, tryck på R för att kasta ut en armbåge eller på L för att platta till din motståndare.

BOLLEN I LUFTEN

Att klara av en bicicletas, nick eller volley beror på bollens höjd vid utföringsögonblicket och hur nära du befinner dig målet.

För att utföra en specialrörelse:

1. När bollen befinner sig i luften, tryck på X eller Y.
2. Efter du fått bollkontakt, tryck på Riktningsskontrollen för att skruva bollen.

Endast i Pro läget:

- För ett omedelbart direktskott, tryck på A.
- För en dykande nick, tryck på B.

NORMAL OCH MOTTAGARE LÄGEN

Lägen Normal och Mottagare är tillgängliga för hörnor, inkast och insparkssituationer. Om din skicklighetsnivå är vald till PRO, har du tillgång till välj spel för frisparkar.

NORMAL

Normalläget har cirkeln under bollföraren.

MOTTAGARE

Låter dig passa/kasta bollen till vald planposition.

För att använda Mottagarläget:

1. När din spelare befinner sig i läge för en hörna, inkast eller inspark, tryck på Riktningskontrollen för att flytta målbox till din önskade planposition.
2. För att aktivera Mottagare läget, tryck på Y. Din mottagare står över en färgkodad cirkel.
3. Tryck på Riktningskontrollen för att flytta mottagaren till en annan planposition.
 - För att återvända till Normal läget, tryck på Y. Detta får cirkeln att återgå till bollföraren och målbox tillbaka till planen.
4. Tryck på A eller B för att kicka/kasta bollen i spel.

VÄJ SPEL

För varje frisparksmöjlighet kan du antingen använda målboxen eller utföra en bestämt välj spel något av de två.

1. För att skifta mellan spelets tre Välj spel, tryck på Y. En fotbollsanimering visar riktningen för varje välj spel
2. För att utföra valt välj spel, tryck på A.

ELLER

1. När din spelare befinner sig i läge för en frispark, tryck på B för att nå målbox. Tryck på Riktningskontrollen för att flytta målboxen till önskad planposition.
2. Tryck på A, B eller Y för att sätta bollen i spel.

MÅLVAKTENS BOLL

När bollen är säkert placerad i målvaktens händer, är det målvaktens boll. Även när Målvakter är vald till DATOR, kontrolleras målvakter med kontroll över bollen av användaren med motsvarande färgkodad cirkel.

- För att kasta eller sparka, tryck på B. Tryck på Riktningskontrollen i någon riktning för att styra ett kast eller en spark till nära back.
- För att kasta eller sparka med målboxen, tryck på Y. Målboxen visas. Tryck på Riktningskontrollen i någon riktning för att flytta målboxen, tryck sedan på B för att kasta eller sparka.

BOLLEN UR SPEL

Bollen är ur spel när hela dess omkrets passerar över sid- eller mållinjen. Detta resulterar i en av fyra möjligheter för omstart:

Mål: Efter varje mål tar spelarna sina positioner på varsin sida av mittcirkeln och det lag som fick målet mot sig gör avspark. (Se *Avspark.*)

Inspark: En anfallsspelare skjuter utanför målet och ingen av försvararna rör bollen på vägen. Bollen placeras automatiskt i hörnet på målvaktens målgård. (Se *Målvaktens boll* ovan.)

Hörna: När den sista spelaren att röra bollen på dess väg över linjen var en försvarare eller målvakten, blir det hörnspark från den kvartscirkel som är markerad runt hörnflaggan. Den spelare som skall slå hörnan väljs automatiskt. (Se *Normal och Mottagare lägen.*)

- Tryck på Riktningsskärmen i någon riktning för att placera målboxen, tryck sedan på **A** eller **B** för att sparka bollen.

Inkast: Görs från sidlinjen där bollen gick ut.

(Se *Normal och Mottagare lägen.*)

- Tryck på Riktningsskärmen i någon riktning för att placera målboxen, tryck sedan på **A** eller **B** för att kasta bollen.

OLIKA STRAFF

Straff som ges för regelbrott håller spelet vänligt och rättvist.

Frisparkar: Ges för ruff and tekniska regelbrott. Dessa inkluderar våldsamma eller sena tacklingar, knuffa en spelare från bollen och offside.

När du får en frispark, placeras bollen där regelbrottet inträffade.

- Tryck på **X** för en kort frispark till en nära spelare. Tryck på Riktningsskärmen för att styra bollen.

- Om du är inom räckhåll, tryck på **A** för ett skott på mål direkt från frisparken.

Anmärkning: Motståndarspelare måste vara minst 9 meter från bollen tills frisparken är slagen.

Straffar: Ges när en överträdelse värd en frispark inträffar inom *straff* området. Bollen placeras på straffpunkten och din målvakt och straffslagaren är de enda spelare som tillåts inom straffområdet. Du måste försöka rädda även om Målvakter är valt till DATOR..

För att rädda en straffspark:

- För att dyka när bollen slås, tryck på Riktningsskontrollen **Vänster/Höger** och tryck på **B**.

För att slå en straffspark:

- För att välja en annan spelare att slå straffen, tryck på **B**. Du vill ha din träffsäkraste fot på bollen.
- För att skjuta, tryck på **A**. Använd Riktningsskontrollen för att styra bollen i luften.

Anmärkning: När fler än en spelare per lag är användarkontrollerade, är det spelaren som ruffas som får slå straffsparken.

VARNINGAR

Om domaren anser att ett ruff är riktigt ful, är det troligt att han visar den felande spelaren ett gult kort. Spelet stoppas medan domaren tar spelarens namn. När en spelare fått fler än ett gult kort, får spelaren ett rött kort. Spelet stoppar och spelaren visas av planen. En utvisad spelare kan inte ersättas av någon annan spelare, så efter lagets första utvisning är de bara 10 spelare på planen. Det är möjligt att spela med så få som 7 spelare.

Anmärkning: För att Varningar skall inträffa, måste Ruff vara inställt på **NORMAL** i menyn Alternativ (Se *Ruff*)

HALVTID

När domaren signalerar slutet på första halvlek, lämnar båda lagen planen och Halvtids summering visas. Den ger relevant information om första halvlek för pågående match: Mål, Skott på mål, och Räddningar.

På mål och Räddningar

- För att komma till menyn Slut på halvlek, tryck på **START**. De alternativ som visades innan matchen visas åter med tilläggen Direkt Repris, Byten, Match statistik och summeringar. (Se *Kontroll*.)

ÅTERUPPTA MATCH

Välj Återuppta match när du är redo att återuppta matchen. Du förflyttas till mittplan för andra halvlekens avspark och eventuella kontrollförändringar implementeras.

DIREKTREPRIS

Vill du återuppleva ett klassiskt moment? Välj DIREKT REPRIS *direkt* efter spelet.

De senaste 10 sekunderna tillbakaspelas och en kontrollikon visas på skärmen med repriskontroller.

För att visa en direktrepris:

- För att backa eller spola framåt, tryck på och håll ned **Y** samtidigt som du trycker på Riktningsskontrollen **Vänster/Höger**.
- För att spela upp med normal hastighet, tryck på **B**. Reprisen kommer spelas tills du trycker på **B** igen eller tills reprisen tar slut.
- För att centrera kameran på bollen, tryck på **A**.

BYTEN

I läget Simulation är det antal byten som får göras begränsat till tre; det finns ingen sådan begränsning i läget Action. Byt uppställning från menyn Byten på samma sätt som i menyn startuppställning. (Se *Startuppställning*.)

MATCHSTATISTIK

Menyn Matchstatistik presenterar statistik fram till sista minuten om båda lagen i åtta kritiska kategorier.

För att visa Matchstatistik:

- Tryck på Riktningsskontrollen **Upp/Ned** för att bläddra bland de olika statistikkategorierna.
- Tryck på **B** för att skifta mellan menyerna Matchstatistik, Mål och Summering av ruff.

RESULTATSAMMAMFATTNING

Menyn Målgörare visar de 10 senaste målen, vilka spelare som gjort dem och vid vilken tidpunkt målen gjordes.

SUMMERING AV RUFF

Menyn Ruff listar alla skurkar vars agerande gett dem ett rött eller gult kort, tillsammans med deras lag och när händelsen inträffade.

AVSLUTA

Avslutar pågående match.

SLUTET PÅ MATCHEN

I slutet på en vänskapsmatch, återvänder du till menyn Kontroll. Du kan kontrollera den slutliga matchsummeringen, visa en direktpris av det senaste spelet eller avsluta och återvända till menyn Välj match.

LIGASPEL

Genom att välja Ligor från menyn Välj Match öppnas menyn Stadium Val (Se Stadium Val.) Efter att du valt stadium väljer du en liga.

För att välja en liga:

- Tryck på Riktningsskriptorn **Höger** för att bläddra mellan de olika ligavalen.
- För att välja, tryck på **B**.

Varje ligalag spelar mot de andra ligalagen två gånger för att avgöra vem som blir ligamästare. Mästarlaget tilldelas det landets inhemska cup och inbjuds att spela Winner's Cup. Dessutom inbjuds de 16 bästa internationella lagen (med minst ett lag från varje land) till turneringen Nation's Cup.

VÄLJA LIGALAG

När du valt ligalag, visas menyn Välj ligalag. Här kan du mata in upp till åtta lag att följa och styra under ligasäsongen.

För att välja dina lag att kontrollera:

1. Tryck på Riktningsskripten **Höger** för att bläddra bland lagen.
2. Tryck på **A** för att lägga till ett lag till din lista.
 - För att radera ett lag från listan, tryck på **B**.
3. När de lag du vill använda visas på listan, tryck på **START** för att komma till menyn Liga ställning. (Se *Liga ställning* nedan.) Tryck på **START** igen för att komma till menyn Kontroller.
4. Från menyn Kontroller, tryck på **START** för att komma till menyn Kontroll.

De lag du väljer för din liga är numrerade från 1 till 8. Om du väljer färre än 8 lag, kommer återstående platser fyllas med slumpvist valda lag. Dessa lag är inte numrerade. Du spelar bara de numrerade lagens matcher.

LIGA STÄLLNING

Menyn Liga ställning visas innan första ligamatchen och mellan matcher. Den visar lagens nuvarande vinst/förlust/oavgjorda serie och totalpoäng. Den gula markeringen indikerar de nästa två lag som skall möta varandra.

KONTROLLER

Se *Kontroller*.

TURNERINGAR

Genom att välja TURNERINGAR från välj match öppnas menyn turnerings val. I turneringar organiseras lag i grupper om fyra. Varje lag spelar en gång mot alla i sin grupp. De två bästa lagen går vidare till slutspelsdelen av turneringen. Datorn kommer också flytta vidare de fyra bästa tredjeplatsarna i en 24-lags turnering. (Världs turnering).

Slutspel och välj lag är gjorda på samma sätt som Ligor och välj lag. Du kan också visa dagens spelare och scoutrapporter på exakt samma sätt som i Liga spel. (Se *Ligaspel*.)

SLUTSPEL

Om du väljer Slutspel från menyn välj match öppnas välj slutspel.

Slutspel och välj lag är gjorda på samma sätt som Liga och välj lag. Du kan också visa dagens spelare och scoutrapporter på exakt samma sätt som i Liga spel. (Se *Ligaspel*.)

Slutspelsstrukturer är identiska med de strukturer som är tillgängliga i Turneringsspel. Men i slutspel, hoppas den första omgången av turneringen över.

SLUTSPELSTRÄD

Slutspelsträdet anger varje lag i formatet enkeleliminering och visas innan menyn Kontroller. Kontrollera vilka lag som gått vidare till nästa omgång.

- Från slutspelsträdet, tryck på Riktningsskärmen **Höger** för att bläddra hela skärmen.

FORTSÄTT SPEL

Fortsätt är ytterligare ett alternativ på menyn efter Liga Turnering och Slutspel. Forsatt förflyttar dig till den uppdaterade menyn Ställningar eller Slutspelsträd så du kan fortsätta dina serier.

SPARADE MATCHER

Du måste spela klart hela matchen för att en Liga, Turnering eller slutspel skall sparas automatiskt.

- För att fortsätta en pågående Liga, Turnering eller Slutspel välj det läget från menyn välj match och välj sedan JA från dialogrutan Återgå.
- För att radera en sparad Liga eller Turnering se *Radera liga* eller *Radera turnering*.

ÖVNING

Använd något av de 6 övningsscenarierna för att förbättra svaga punkter i ditt spel. Genom att välja Träning från menyn välj Match, öppnas övningsmenyn Träning: välj det motstånd du vill möta och ditt övningsscenario.

NIVÅ PÅ MOTSTÅNDET

Öva olika rörelser med varierande nivå på motståndet.

- För att markera nivå, tryck på Riktningsskontrollen **Ned**.
- För att justera nivån, tryck på Riktningsskontrollen **Vänster/Höger**. Du kan välja mellan **MINIMAL**, **NORMAL** och **MAX**
EA TIPS Varje övning fortsätter tills en poäng tjänas; välj **MINIMAL** och öva passning, brytning och sparkar utan att försvaret bryter ditt spel.

TRÄNINGSCENARIOS

De scenarier som finns tillgängliga är: Hörna, Frispark, Straffspark, Inkast, Passning och Straffsparksläggning.

- För att välja ett övningsscenario, tryck på Riktningsskontrollen **Upp/Ned** och tryck på **B**. Menyn Välj Lag visas.

SPARKAR OCH INKAST

Välj **HÖRNOR**, **FRISPARKAR**, **INSPARKAR** eller **INKAST** för att bestämma en strategi. Du kan testa ny taktik genom att börja övningen från olika delar av planen.

För att starta scenariot:

1. Tryck på Riktningsskontrollen för att flytta bollikonen till olika startpunkter på planen.
2. Tryck på **B** för att börja.

PASSNING

Välj **PASSNING** och ställ två lag mot varandra för att träna både anfalls- och försvarsspel. Stadig bollkontroll är viktig eftersom poäng ges varje gång bollen tvingas ut spel. Eftersom inga målvakter finns på planen måste varje lag spela ett tufft försvar för att skydda målet. Starta en passningsmatch med avspark, precis som i en vänskapsmatch.

STRAFFSPARKSLÄGGNING

Välj STRAFFSPARKSLÄGGNING från listan med scenarier och upplev trycket av en en-mot-en duell för seger. (Se *Straff*.)

- För att pausa under Träning tryck på **START**.

Anmärkning: Alla scenarier avslutas så fort ett lag nått 10 poäng. Poäng ges för mål, när ett skott mot blockeras eller då bollen sätts ur spel.

VÄL TRÄNINGSLAG

Välj de lag som skall representera dig och din motspelare på träningsplanen. (Se *Lagval*.)

MEDVERKANDE

PRODUCERAD AV EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

UTVECKLING:	Rage Software
ANIMATÖR:	David Demorest
CG SUPERVISOR:	John Rix
ANIMATIONSRENDERING:	Craig Hui
ART DIRECTION och ARTIST:	David Adams
LJUDANSVARIG:	Chris Taylor
LJUDEFFEKTER:	Omar Al-Khafaji
EXEKUTIV PRODUCENT:	Bruce McMillan
LINE-PRODUCENTER:	Marc Aubanel, Robert Leingang
ASSOCIERAD PRODUCENT:	Heidi Newell
UTVECKLINGSANSVARIG:	Dylan Miklashek
ASSISTERANDE PRODUCENT:	Nicholas Wlodyka
TEKNISKT ANSVARIG:	Kevin Pickell
PRODUKTANSVARIGA:	Paula Burt, Margaret Murray
FÖRPACKNING ART DIRECTION:	Nancy Waisanen
FÖRPACKNINGSDSIGN:	Mike Lippert
FÖRPACKNINGSFOTO:	Chris Cole/All Sport USA
DOKUMENTATION:	Jason Armatta, Andrea Engstrom
DOKUMENTATIONSLAYOUT:	Edward du Bois

QA KOORDINATOR:

HUVUDTESTARE:

BACKUP-ANSVARIG:

TESTARE:

SPRÅKTESTNING:

MASTERING:

SPECIELLA TACK TILL:

Steve Livaja

Todd Wilson

Aaron Watmough

Giovanni Corsi, Jeff

Hutchinson, Mark Lawson,

Benson Nair, Derek LeClair,

Owen Louis, Lorne Wilson,

Tim Dale, Nathan Wawruck

Michael Gievers, Sylvain

Caburroso, Markus Hoc

Bob Purewal, Peter Petkov,

Cary Chao

Brian Plank, Shawn Taras,

Dave Hards, Erik Kiss,

Ted Sylka, Robert Bailey,

Jackie Ritchie, Penny Lee,

Tony Lam, Masahiko

Yoshizawa, M. James Schulte,

Tamara Pearl, Louise Read,

Roslynn Drewitt, Paul Smith,

Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Om inte angivet på annat sätt, alla programvara och dokumentation är © 1996 Electronic Arts. Alla utgivare- och copyrighträttigheter är reserverade. Ingen del av dessa dokument eller programvara får, varken helt eller delvis, kopieras, reproduceras, hyras, hyras ut, lånas ut eller överförs på något sätt eller översättas eller reduceras till något elektroniskt media eller maskinläsbar form utan skriftligt tillstånd från Electronic Arts Ltd.

ELECTRONIC ARTS BEGRÄNSADE GARANTI

GARANTI - Electronic Arts garanterar till den ursprungliga köparen av denna programvara, att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel för en period om 90 dagar från inköpsdagen. Denna programvara och bruksanvisning från Electronic Arts är sålda "i befintligt skick", utan uttrycklig eller underförstådd garanti av något slag, och Electronic Arts kan inte hållas ansvariga för några som helst förluster eller skador som kommer från användning av detta program. Electronic Arts åtar sig att inom en period av nittio (90) dagar att kostnadsfritt reparera eller byta ut, efter eget val, alla programvaror från Electronic Arts, om produkten sänds, med portot betalt, till Electronic Arts Warranty Department med kopia på inköpskvittot. Denna garanti gäller bara vid normal användning. Denna garanti gäller inte om skadan på programvaran från Electronic Arts uppkommit genom felaktig användning, onormal användning, missbruk eller försumlighet.

BEGRÄNSNINGAR - Alla underförstådda garantier avseende denna programvara, inklusive garantier för lämplighet för ett särskilt ändamål, är begränsade till den nittio (90) dagars period som beskrivs ovan. Electronic Arts kan inte i något fall hållas ansvarig för några speciella, indirekta eller följdskador uppkomna efter innehav, användning eller felaktig funktion av denna programvara från Electronic Arts. Dessa villkor och konditioner inverkar inte på de lagenliga rättigheterna i något fall där köparen är en konsument som förvärvar varor på annat sätt än vid normal affärsverksamhet.

RETURER EFTER GARANTIN.

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) byta ut media som skadats av användaren, om originalmedia återlämnas tillsammans med en Eurocheque på £15.00 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd

Glöm inte bort att inkludera full information om felets art, ditt namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 835

Slough

SL3 8XU

UK.

Om du har några frågor om denna produkt, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. Ring oss på 08-590 301 51, måndag till fredag, 10.00 - 12.00 och 13.00 - 17.00.

EA SPORTS, EA SPORTS logon och MotionBlending är varumärken och "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" är ett registrerat varumärke tillhörande Electronic Arts. Alla rättigheter förbehållna. Officiellt FIFA licensierad produkt. Mjukvara och dokumentation © 1996 av Electronic Arts. Alla rättigheter förbehållna.

AVVERTENZA PER I POSSESSORI DI TELEVISORI A PROIEZIONE:

Immagini ferme o in movimento possono provocare danni permanenti al condotto visivo del televisore o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT (schermo del televisore). Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEOGIOCHI.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni videogiochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo di videogiochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazione degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un videogioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzare i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un videogioco.

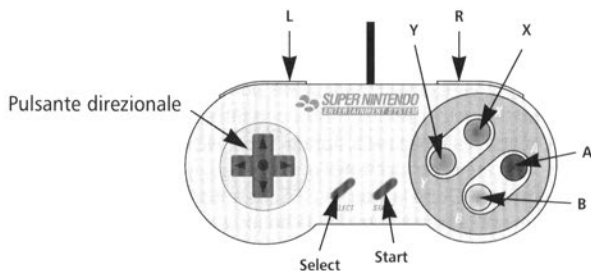
INDICE

Avvio	163
Sommario dei comandi	164
Selezione incontro	166
Opzioni	167
Incontro amichevole	171
Videata Controllo	174
Mettere il gioco in pausa	178
Sul campo di gioco	178
Campionato	185
Torneo	186
SPAREGGI	187
Continua gioco	187
Allenamento	188
Titoli	190
© 1996 ELECTRONIC ARTS	192
Garanzia Limitata della Electronic Arts	192

AVVIO

1. Spegni l'interruttore del Super Nintendo Entertainment System.
AVVISO: non inserire o rimuovere la cartuccia del gioco quando l'interruttore è acceso.
2. Controlla che la pulsantiera sia collegata alla porta 1 del Super NES®.
 - Se giochi contro un amico, inserisci l'altra pulsantiera nella porta 2.
3. Inserisci la cartuccia del gioco nella slot del Super NES. Premi con fermezza per bloccare la cartuccia nell'unità.
4. Accendi l'interruttore. Dopo la videata *FIFA 97*, apparirà il logo della EA SPORTS™. Se non dovesse apparire, ricomincia dal punto 1.

SOMMARIO DEI COMANDI



Nota: ci sono due modalità di abilità in *FIFA 97*: PRO e SEMI. Le mosse disponibili solamente nella modalità Pro sono in *corsivo* (Vedi modalità di abilità).

CALCIO D'INIZIO

Calcio d'inizio

A, B, X o Y

DIFESA

Entrare in scivolata

Y

Scattare (tenere premuto)

X

Cambiare giocatore

B

Sgomitare

R (Tasto destro frontale)

Spingere

L (Tasto sinistro frontale)

ATTACCO: PALLA A TERRA

Dribblare

Pulsante direzionale

Eeguire un pallonetto

Y

Scattare (tenere premuto)

X

Passare

B + pulsante direzionale

Tirare

A

Sgomitare

R

Uno-due

R per passare, poi R per ritornare la Palla

Tirare al volo

B, poi A

Festeggiare dopo il gol

Y, B o A

- Pulsante direzionale in qualsiasi direzione per dirigere il giocatore o La palla.
- Per una mossa più potente, tieni premuto il pulsante di azione.

ATTACCO: PALLA IN ARIA

Eeguire una sforciciata	Y
Colpire di testa in tuffo	X
Eeguire un tiro al volo	A

- Pulsante direzionale a **sinistra/destra** immediatamente dopo il contatto per curvare la direzione della palla.

PORTIERE (MANUALE)

DIFENDERE LA PORTA

Cambiare giocatore	B
Tuffarsi	B + pulsante direzionale

IN POSSESSO DELLA PALLA

Lanciare	B
Scegliere direzione del lancio	pulsante direzionale

CALCIO D'ANGOLO/RIMESSA LATERALE

Scorrere normale/ricevitore	Y
Rimessa laterale/Passaggio	B
Tirare	A

REPLAY INSTANTANEO

Riavvolgimento/avanzamento veloce	Y + pulsante direzionale a sinistra/destra
Vedere	B
Muovere la visuale a scatti	A

VIDEATE MENU/OPZIONI

Scorrere opzioni	pulsante direzionale in su/giù
Spostarsi tra le opzioni	pulsante direzionale a sinistra/destra
Selezionare/Accedere alla videata successiva	START/B
Ritornare alla videata precedente	X

SELEZIONE INCONTRO

Dalla videata Scegli il tipo partita, seleziona una delle modalità di gioco disponibili in *FIFA 97* o scegli OPZIONI per personalizzare il gioco.

- Per evidenziare un'opzione, sposta il pulsante direzionale in **su/giù**.



- Per selezionare l'opzione evidenziata, premi **START** o **B**.

Amichevole: un incontro singolo tra due squadre di tua scelta. (Vedi *Incontro amichevole*).

Campionati: seleziona un campionato tra i 12 disponibili, poi conduci fino a 8 squadre attraverso un intero campionato. (Vedi *Campionato*).

Tornei: Seleziona da 1 a 8 squadre per giocare in un torneo di lega. Le squadre con il miglior record accedono agli spareggi, per determinare la squadra campione. (Vedi *Torneo*).

Spareggi: se ti piacciono le opzioni disponibili nella modalità Torneo, ma non hai tempo sufficiente per giocare ogni turno, la modalità Spareggi è quella che fa per te. (Vedi *Spareggi*).

Allenamento: utilizza fino a 6 tipi di allenamento per migliorare i punti deboli del tuo gioco. Puoi scegliere il livello dell'avversario.

Opzioni: Vai al menu delle opzioni per impostare Durata del tempo, Tipo di partita Condizioni del terreno di gioco e altre ancora. (Vedi *Opzioni* più avanti).

OPZIONI



Puoi scegliere di modificare le opzioni dalle videate Scegli il tipo partita Pre-partita, Pausa e Intervallo. Alcune opzioni possono essere modificate solo prima che la competizione inizi. Queste opzioni sono evidenziate in grigio sulle videate Pausa e Intervallo.

1. Per impostare Opzioni dalla videata Scegli il tipo partita, sposta il pulsante direzionale in **giù** per evidenziare OPZIONI e premi **B**. Apparirà la videata Opzioni.
 2. Premi il pulsante direzionale in **su/giù** per evidenziare un'opzione.
 3. Premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra** per scorrere le opzioni di gioco.
 4. Premi **START** per accettare le selezioni e ritornare alla videata Scegli il tipo partita.
- Per ritornare alla videata Scegli il tipo partita senza accettare i cambiamenti, premi **X**.

Nota: questi comandi sono utilizzati in tutti i menu di *FIFA 97*, per cui imparali ora e utilizzali ovunque.

DESCRIZIONE DELLE OPZIONI

Note: le opzioni predefinite sono elencate in grassetto.

LINGUA

Sono disponibili sei opzioni per la scelta della lingua: **ENGLISH (INGLESE)**, **DEUTSCH (TEDESCO)**, **FRANÇAIS (FRANCESE)**, **ESPAÑOL (SPAGNOLO)**, **ITALIANO** e **SVENSKA (SVEDESE)**.

TIPO DI PARTITA

Seleziona **SIMULAZIONE** e prova l'emozione di un incontro reale; i giocatori si affaticheranno e potrai effettuare solamente 3 sostituzioni. Seleziona **AZIONE** e prova il gioco al massimo della velocità e delle emozioni. L'azione di gioco è velocizzata, i giocatori non si affaticano e puoi effettuare un numero di sostituzioni illimitato. Questa opzione può essere modificata solo prima che la competizione cominci.

DURATA DEL TEMPO

(In minuti) 2, 4, 6, 8, 10, 20 o 45. Questa opzione può essere modificata solo prima che la competizione cominci.

PORTIERI

COMPUTER o **MANUALE**. Quando selezioni **MANUALE**, controlli il portiere. Questo aumenta il livello di difficoltà del gioco, Ti consigliamo di selezionare **COMPUTER** fino a quando non avrai preso la mano con *FIFA 97*.

FALLI

Scegli **NO** e l'arbitro non chiamerà i falli. Seleziona **NORMALE** e un intervento pericoloso o una spinta potrebbero fare estrarre all'arbitro il cartellino giallo o rosso. **NESSUNA AMMONIZIONE** significa che l'arbitro chiama i falli, ma non ammonisce i giocatori (non assegna un cartellino giallo/rosso). (Vedi *Ammonizioni*).

INFORTUNI

Con questa opzione **ATTIVATA**, tutti i giocatori possono subire infortuni.

FUORIGIOCO

Seleziona **SI** o **NO**. La regola del fuorigioco stabilisce che ci siano almeno due giocatori (compreso il portiere) tra un attaccante e la porta quando la palla gli viene passata nella metà campo avversaria. Questa regola è valida solamente se l'attaccante si trova in una posizione che influisce sulla giocata. Un giocatore non può essere in fuorigioco nella sua metà campo o in seguito a una Rimessa laterale o un Calcio d'angolo.

Quando un giocatore è sorpreso in fuorigioco, l'arbitro concede un calcio di punizione e appare l'icona del fuori gioco insieme al nome del giocatore che ha commesso l'infrazione.

Nota: quando l'opzione Fuorigioco è attivata, l'arbitro assegna una punizione per tutti i fuorigioco, anche se l'opzione Falli è disattivata.

FRECCE PER IL PASSAGGIO

SI o **NO**. Nel **PRIMO CASO**, i compagni di squadra fuori videata hanno una freccia che punta verso di loro.

CERCHIO DELLA POTENZA

SI o **NO** Ti consente di visualizzare l'ammontare di potenza utilizzata per effettuare un tiro. (Vedi Cerchio della potenza.)

Nota: quando sei sul campo, tieni premuto il pulsante di azione per aumentare la potenza.

NUMERO GIOCATORI

SI o **NO**. Visualizza il numero di maglia di ogni giocatore.

OROLOGIO

CONTINUO o **FUORI CAMPO**. Nella modalità Continuo, l'orologio continua a scorrere anche quando la palla esce dal campo. In ogni caso, per impedire che i giocatori perdano tempo deliberatamente, l'arbitro aggiunge del tempo che era stato sprecato durante l'esecuzione di calci di punizione e rimesse in gioco. Nella modalità Fuori campo, l'orologio si ferma quando la palla esce dal campo. Questa opzione può essere modificata solamente prima dell'inizio della competizione.

Note: l'orologio si avvia dopo il calcio d'inizio.

CRONOMETRO

Il cronometro può essere **ACCESO** o **SPENTO**.

REPLAY AUTOMATICO

Quando **ACCESO** visualizzerai un replay dopo ogni gol. Quando **SPENTO** visualizzerai il Tabellone del punteggio.

Nota: puoi celebrare un gol solamente con il replay automatico **SPENTO**.

PORTIERE

Questa opzione è disponibile nella modalità **AL COPERTO**. Seleziona **IN CAMPO** e le porte verranno difese dai portieri. Con i portieri **OUT (FUORI)**, aumenterà l'intensità del gioco; verrà aggiunto un attaccante ad ogni squadra e non ci saranno i portieri a difendere le porte.

TIPO DI CAMPO

Visualizza il taglio dell'erba sul terreno di gioco. **A SCACCHI**, **ORIZZONTALE** e **VERTICALE**.

SUONO

Scorri la musica e gli effetti sonori. EFFETTI SONORI includono i suoni della folla, dell'arbitro e quelli della videata dei menu; MUSICA può essere ascoltata solamente durante le videate. Scegli tra, **MUSICA ED EFFETTI SONORI**, NO, SOLO EFFETTI SONORI e SOLO MUSICA.

CANCELLA CAMPIONATO

Appare solamente quando c'è un Campionato salvato. Seleziona Sì per cancellare un campionato salvato in corso.

CANCELLA TORNEO

Appare solamente quando c'è un Torneo salvato. Seleziona Sì per cancellare un torneo salvato in corso.

INCONTRO AMICHEVOLE

Se vuoi giocare un incontro singolo tra due squadre professionistiche, seleziona AMICHEVOLE dalla videata Scegli il tipo partita: dipenderà da te stabilire quanto un incontro sarà amichevole.

SCelta DELLO STADIO

Immagina una sfida tra le tue due squadre preferite. Ora trasporta la stessa energia tra quattro mura, riduci il numero di giocatori a sei per squadra, falli entrare sul parquet e otterrai la frenesia di un incontro di calcetto. Questa è una nuova funzione di FIFA 97. Scegli tra un incontro standard ALL'APERTO e un incontro veloce AL COPERTO.

- Per scorrere tra gli stadi ALL'APERTO e AL COPERTO, premi il pulsante direzionale in **su/giù**.
- Per accettare la selezione, premi **B**. Apparirà la videata per la selezione delle squadre.

SUGGERIMENTO: premi **START** dalla videata Scelta stadio per andare direttamente all'incontro tra le squadre predefinite (Inghilterra e Germania).



SELEZIONE DELLE SQUADRE

Per selezionare il campionato, premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra**. Premi il pulsante direzionale in **giù** per evidenziare le squadre e **sinistra/destra** per scorrere le squadre di quel campionato. Per selezionare la squadra dell'avversario, premi **A**. Più lunga sarà la barra, migliore sarà la valutazione della squadra in quell'aspetto del gioco.

- Quando hai terminato, premi **B** per andare alla videata CONTROLLI.

VIDEATA CONTROLLI



Dalla videata Controlli, decidi chi controlla una determinata squadra e se la squadra è controllata da uno o più giocatori.

IMPOSTARE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Fino a cinque giocatori possono partecipare a EA SPORTS FIFA 97. Hai bisogno di un adattatore multigiocatore e di un controllo per ogni giocatore.

- Inserisci un controllo nella porta 1 della controllo del SUPER NES e inserisci l'adattatore multigiocatore nella porta 2 sulla parte frontale del Super NES.
- Premi il piccolo interruttore nero sulla parte frontale dell'adattatore multigiocatore contrassegnato da **Select 2P** <—> **3-5P** a destra sulla posizione 3-5P.
- Il giocatore 1 utilizza il controllo inserito nella porta 1. I giocatori da 2 a 5 utilizzano controlli collegate all'adattatore multigiocatore.

Nota: l'adattatore multigiocatore non è adatto all'uso con il Super NES Super Scope[®] o il Super NES mouse[®].

L'ICONA CONTROLLO

Due squadre vengono visualizzate sulla videata dei giocatori, la squadra di casa sulla sinistra, la squadra in trasferta sulla destra. Le icone che simboleggiano due controlli appaiono al centro.

MULTIGIOCATORE

Se ci sono due o più controlli inseriti nel Super NES, al centro della videata apparirà un'icona del giocatore per ogni giocatore partecipante. L'icona del controllo 2 si trova in alto, mentre l'icona del controlli 5 si trova in fondo. Sul campo, ogni controllo comanda il giocatore sul cerchio colorato corrispondente.

CONTROLLO N°	CERCHIO COLORATO
1	giallo
2	rosso
3	blu
4	bianco
5	nero

Selezione delle squadre

- Premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra** per spostare l'icona del controllo sotto a una squadra. Se un'icona di un controllo rimane al centro della videata, il controllo sarà inattiva. Se non viene assegnata un'icona del controllo a una squadra, il computer controlla la squadra durante il gioco.

Nota: un controllo può essere riassegnato nel corso del gioco.

LIVELLO DI ABILITÀ

Pro ti dà il massimo controllo di palla e libertà di passaggio. Se non hai mai giocato a *FIFA 97*, inizia al livello Semi; il CPU assiste nel controllo di palla.

- Premi il pulsante direzionale in **su/giù** per scorrere i livelli di abilità PRO e SEMI.

DIREZIONE DEL COMANDO

Puoi modificare la risposta del controllo per compensare l'angolo di 30° utilizzato per visualizzare l'azione sul campo di gioco. La direzione del comando è di solito diagonale. Premi il pulsante direzionale in **su** per spostare i giocatori in avanti sul campo. Quando la direzione del comando è in linea retta, premi il pulsante direzionale in tale direzione per fare correre i giocatori.

- Dalla videata Controlli, premi **A** per scorrere la direzione del comando.
- Quando tutte i controlli sono state assegnate a una squadra (o lasciate in posizione neutrale), premi **START** per andare alla videata Controllo.

VIDEATA CONTROLLO



Nota: non puoi modificare COPERTURA, STRATEGIA e FORMAZIONE di un incontro al coperto. Per configurare la tua squadra, evidenzia le opzioni desiderate e premi B.

Prima dell'inizio di un incontro, apparirà la videata Controllo. Da questa videata, puoi selezionare copertura, strategia, formazione di squadra, formazione d'avvio e altre opzioni.

- Per entrare direttamente in campo e giocare con le impostazioni predefinite, premi **START**.

INIZIO PARTITA

Lascia la videata Controllo e scendi sul campo.

COMANDI

Modifica Impostazione dei Controlli che avevi scelto in precedenza. Puoi anche modificare la squadra che controlli durante il gioco. Vedi *Videata Controlli*.

COPERTURA CAMPO

Modifica il raggio della copertura del campo dei tuoi giocatori.

- Premi il pulsante direzionale in **su/giù** per evidenziare, **DIFESA**, **ATTACCO** o **CENTROCAMPO**.
- Premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra** per modificare la lunghezza della freccia sul campo. La freccia di centrocampo può essere estesa in direzione della difesa e dell'attacco.

INFORMAZIONI SULLA COPERTURA

Maggiore sarà la spinta offensiva dei tuoi difensori, maggiori saranno le probabilità di ritrovarti in inferiorità numerica in difesa quando la squadra avversaria si lancia al contrattacco.

Se lasci i centrocampisti raggruppati al centro del campo, troveranno difficile giocare in collegamento con i difensori e i gli attaccanti. Se gli distribuisce troppo distanziati tra loro, è probabile che vengano battuti in velocità.

L'area di campo coperta dai quattro attaccanti dipende essenzialmente dalla strategia scelta. (Vedi *Strategia di squadra*). Se stai giocando PALLE LUNGHE va bene lasciarli ben dentro la metà campo avversaria, ma se scegli DIFENDI potrebbero essere costretti a indietreggiare.

- Dopo avere modificato Copertura campo, premi **B** per andare direttamente alla videata Strategia.

STRATEGIA DI SQUADRA

Utilizza questa opzione per selezionare la strategia per la tua squadra.

- Premi il pulsante direzionale per scorrere le formazioni disponibili. Gli schemi sul terreno di gioco indicano ogni strategia.

INFORMAZIONI SULLA STRATEGIA

Nessuna: il computer seleziona automaticamente una strategia in base alla tua attuale situazione sul campo.

Palle lunghe: dalla difesa la palla viene lanciata in avanti e centrocampisti e attaccanti corrono per raggiungerla. Spesso chiamato Itinerario 1, questa strategia è semplice, diretta e funziona al meglio quando disponi di attaccanti centrali alti che sono dei buoni colpitori di testa. I puristi del calcio però, affermano che le Palle lunghe non ha la finezza di un abile gioco di passaggio.

Difesa totale: i giocatori vengono tenuti dietro alla palla nel tentativo di respingere l'avversario. Scegli questa opzione se ti aspetti un attacco in forze da parte degli attaccanti avversari o nei momenti finali dell'incontro, quando stai difendendo un vantaggio di stretta misura.

Attacco: una strategia aperta disegnata per massimizzare i tiri in porta, con i difensori e i centrocampisti che supportano i giocatori in attacco.

Difesa: una strategia rigorosa che mantiene i centrocampisti nella propria metà campo in modo da formare una barriera difensiva extra.

Attacco totale: tutti spingono in avanti nella metà campo avversaria, non curandosi troppo di evitare gol. Utilizzala quando il tempo sta per scadere e la sconfitta sarebbe altrimenti inevitabile.

- Dopo avere modificato la Strategia di squadra, premi **B** per andare direttamente alla videata Formazione.

FORMAZIONE DI SQUADRA

Modifica lo schieramento dei giocatori in campo. Le **X** gialle indicano la posizione del giocatore in campo.

Nota: squadre differenti hanno schieramenti predefinite diverse.

- Premi il pulsante direzionale per scorrere gli schieramenti disponibili. Gli schemi sul terreno di gioco indicano ogni schieramento.

INFORMAZIONI SULLO SCHIERAMENTO

3-5-2: il centrocampo numeroso controlla la palla, protegge la difesa a 3 e fornisce palloni agli attaccanti.

4-4-2: con la difesa composta da 4 giocatori, posta alle spalle di un centrocampo ben coperto, i tuoi avversari non avranno molte occasioni per segnare.

Libero: derivato dal 4-4-2, utilizza una difesa a 3 con un uomo extra, il libero, che controlla la zona alle loro spalle. Se la palla supera la difesa, il libero ne entrerà in possesso e effettuerà il disimpegno.

4-2-4: questa formazione standard, benché debole a centrocampo, mantiene alta l'intensità di gioco in entrambi gli estremi del campo. È particolarmente efficace con una strategia di attacco.

4-3-3: considerato uno schieramento maggiormente affidabile, il 4-3-3 consente una copertura bilanciata di tutte le zone del campo, con uno dei centrocampisti che indietreggia per aiutare i difensori o avanza per aiutare gli attaccanti.

- Dopo avere selezionato uno schieramento, premi **START**. Apparirà la videata Controlli.

FORMAZIONE D'AVVIO

	Nome	Velocità
22 F	L. Ferdinand	99
16 F	A. Shearer	99
13 F	N. Barmby	83
17 M	S. McManaman	99
1 G	D. Seaman	93
10 F	T. Sheringham	99
5 D	G. Southgate	96

Sost. S. Howey B=cancel

Utilizza questa opzione per modificare la formazione: **F**=Attaccante, **G**=Portiere, **D**=Difensore, **M**=Centrocampista.

Nota: un portiere può essere sostituito solamente da un altro portiere.

1. Evidenzia il nome del giocatore che vuoi sostituire e premi **A**.
2. Evidenzia il nome del giocatore che vuoi mandare in campo e premi **A**. Il messaggio CAMBIO GIOCATORE OK ti confermerà l'effettuazione della sostituzione.
 - Prima di sostituire un giocatore, premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra** per controllare le valutazioni sulle sue abilità. Per ulteriori dettagli, vedi *Valutazione abilità*.
 - Prima di effettuare una sostituzione, premi **B** per cancellare una sostituzione e scegliere un altro giocatore.
3. Per ritornare alla videata Controllo, premi **START**.

SUGGERIMENTO: se un giocatore è stato espulso dal campo per avere commesso un fallo, utilizza l'opzione Sostituzioni per riposizionare i giocatori rimanenti e cercare di coprire lo spazio creato dalla sua uscita.

Nota: nella modalità al coperto, la squadra di 6 giocatori, compreso il portiere, formano la parte iniziale dello schieramento. La seconda parte dello schieramento comprende i giocatori di riserva. Tra i due gruppi si trova il centrocampista che sostituisce il portiere se selezioni Portiere FUORI dalla videata Opzioni. Vedi *Portiere*.

OPZIONI

Modifica qualsiasi opzione di gioco scelta in precedenza. Per ulteriori dettagli, vedi la sezione *Opzioni*.

METTERE IL GIOCO IN PAUSA

Quando il gioco è in pausa, sono disponibili delle opzioni identiche a quelle della videata Fine del primo tempo. Vedi *Intervallo*.

Per mettere in pausa durante il gioco

- Premi **START**. Il gioco viene messo in pausa e apparirà la videata Controllo.
- Seleziona **RIPRESA GIOCO** per ritornare al gioco.
- Seleziona **ESCI** per ritornare alla videata Scegli il tipo partita.

SUL CAMPO DI GIOCO

CALCIO D'INIZIO

All'inizio di ogni tempo e dopo ogni gol, i giocatori si schierano nelle metà campo corrispondenti.

Calcio d'inizio

- Con entrambe le squadre nello schieramento Calcio d'inizio, premi **A** o **B** per passare la palla al tuo compagno di squadra.

SUGGERIMENTO: i giocatori in difesa non possono entrare nel cerchio di centrocampo prima che sia battuto il calcio d'inizio.

CERCHIO DELLA POTENZA



È importante controllare la potenza utilizzata per spostare la palla. Per esempio, maggiore è la potenza utilizzata per eseguire un tiro, meno preciso sarà il tiro. Per visualizzare la potenza utilizzata per pallonetti, tiri, passaggi o calci d'angolo, controlla il Cerchio della potenza posto sotto al tuo giocatore. Il Cerchio della potenza appare quando un giocatore umano è in possesso della palla. Quando il cerchio è pieno, il giocatore è pronto per effettuare il tiro più potente.

- Per incrementare la potenza quando un giocatore è in possesso di palla, premi e tieni premuto il pulsante di azione.

CONTROLLO DI PALLA

Un giocatore dotato di ottima abilità, mantiene la palla più vicino al corpo, ma più veloce si muove, maggiore sarà la distanza tra la palla e il corpo.

Nota: più un giocatore mantiene la palla vicino al corpo, più difficile sarà intervenire per un avversario.

- Per liberarsi della palla o tentare un pallonetto, premi **Y**.
- Per passare la compagno di squadra più vicino, premi **B**. Premi il pulsante direzionale per stabilire la traiettoria del passaggio.
- Per scattare quando in possesso di palla, tieni premuto **X** + pulsante direzionale.
- Per effettuare un tiro verso la porta da qualsiasi posizione del campo, premi **A**.

Solo nella modalità Pro

- Per un One-Two (Uno-due), premi **R** per passare e poi di nuovo **R** per ritornare la palla al portatore di palla originario.
- Quando sei vicino all'avversario, premi **R** per sgomitare.
- Per un tiro o un passaggio di prima, premi **A** o **B**.

Nota: cos'è un incontro di calcio senza festeggiamenti? Dopo che il tuo giocatore ha segnato e il cerchio è ancora sotto di lui, premi **A** o **Y** suonare un corno e **B** per urlare GOL. Gli Sonori EFFETTI devono essere ACCESI e il Replay automatico deve essere SPENTO. Vedi Opzioni.

DIFESA

Non sottovalutare l'importanza di una solida difesa.

- Per entrare in scivolata, premi **Y**. Questo è il modo migliore per rubare la palla a un avversario. Modalità Pro sempre, modalità Semi solo da distanza appropriata.
- Per controllare il giocatore più vicino alla palla, premi **B**.
- Per uno scatto di velocità, premi **X**.

Solo nella modalità Pro

- Per diventare più tenace, premi **R** per sgomitare o **L** per mettere a terra l'avversario.

PALLA IN ARIA

L'esecuzione di una sforciciata, un colpo di testa o un tiro al volo, dipende dall'altezza della palla al momento dell'esecuzione e dalla distanza dalla porta.

Per eseguire una mossa speciale

1. Quando la palla è in aria, premi **X** o **Y**.
2. Appena dopo avere colpito la palla, premi il pulsante direzionale per curvare leggermente le traiettoria della palla.

Solo nella modalità Pro:

- Per un tiro di prima immediato, premi **A**.
- Per un colpo di testa in tuffo, premi **B**.

NORMALE E RICEVITORE

Le modalità Normale e Ricevitore sono disponibili per il calcio d'angolo, la rimessa laterale e il rinvio dal fondo. Oppure, se il livello di abilità è impostato su PRO, puoi accedere Calci di punizione per eseguire un calcio di punizione.

NORMALE

Il cerchio nella modalità normale è posto sotto al portatore di palla.

RICEVITORE

Ti consente di passare/lanciare la palla in una determinata zona del campo.
Per utilizzare la modalità Ricevitore

1. Quando i tuoi giocatori si trovano in posizione per ricevere un calcio d'angolo, una rimessa laterale o un calcio di rinvio, premi il pulsante direzionale per spostare la Casella sulla posizione del campo desiderata.
2. Per andare alla modalità Ricevitore, premi **Y**. Il tuo ricevitore si troverà sopra un cerchio colorato.
3. Premi il pulsante direzionale per spostare il ricevitore in un'altra posizione del campo.
 - Per ritornare alla modalità Normale, premi **Y**. Questo ritorna il cerchio al portatore di palla e la Casella di nuovo sul campo.
4. Premi **A** o **B** per calciare/lanciare la palla in gioco.

CALCI DI PUNIZIONE PREIMPOSTATI

Per ogni calcio di punizione puoi utilizzare la casella bersaglio o eseguire un calcio di punizione preimpostato:

1. Per scorrere i tre Calci di punizione preimpostati, premi **Y**.
Un'animazione del pallone da calcio indicherà la direzione di ogni punizione preimpostata.
2. Per eseguire il Calcio di punizione preimpostato, premi **A**.

OPPURE

1. Quando i tuoi giocatori si sono posizionati per effettuare un calcio di punizione, premi **B** per accedere alla Casella. Premi il pulsante direzionale per spostare la casella bersaglio sulla posizione del campo desiderata.
2. Premi **A**, **B**, o **Y** per mettere la palla in gioco.

PALLA DEL PORTIERE

Quando la palla si trova tra le braccia del portiere, si tratta di una Palla del portiere. Anche quando i Portieri sono impostati su **COMPUTER**, i portieri in possesso di palla sono controllati dal giocatore umano con il corrispondente cerchio colorato.

- Per lanciare o calciare, premi **B**. Premi il pulsante direzionale in qualsiasi direzione per indirizzare un lancio o un calcio verso un difensore vicino.
- Per lanciare o calciare utilizzando la casella, premi **Y**. Apparirà la casella. Premi il pulsante direzionale in qualsiasi direzione per spostare la casella e poi premi **B** per lanciare o calciare.

PALLA FUORI CAMPO

La palla è considerata fuori campo quando l'intera circonferenza supera la linea laterale o di fondo. Il gioco riprenderà in uno dei quattro modi descritti qui sotto.

Gol: dopo ogni gol, i giocatori ritornano nelle posizioni originarie nella rispettiva metà campo e la squadra che ha subito la segnatura riprenderà il gioco. Vedi *Calcio d'inizio*.

Calcio di rinvio: un giocatore in attacco calcia a lato e nessuno dei difensori tocca la palla prima che esca oltre la linea di fondo. La palla viene posizionata automaticamente sull'angolo dell'area piccola. Vedi *Palla del portiere* in precedenza.

Calcio d'angolo: quando l'ultimo giocatore che tocca la palla prima che esca oltre la linea di fondo è un difensore o il portiere, verrà effettuato un calcio d'angolo. Il giocatore che batterà il calcio d'angolo viene scelto automaticamente. Vedi *Modalità Normale e Ricevitore*.

- Premi il pulsante direzionale in qualsiasi direzione per posizionare la casella bersaglio e premi **A** o **B** per calciare la palla.

Rimessa laterale: effettuata dalla linea laterale nel punto in cui la palla è uscita. Vedi *Modalità Normale e Ricevitore*.

- Premi il pulsante direzionale in qualsiasi direzione per posizionare la casella bersaglio e premi **A** o **B** per lanciare la palla.

IRREGOLARITÀ

Le penalità assegnate per le irregolarità mantengono il gioco amichevole e leale.

Calci di punizione: assegnati per falli e irregolarità tecniche. Questi includono entrate violente o in ritardo, colpire un avversario lontano dalla palla e i fuori gioco.

Quando ottieni un calcio di punizione, la palla viene posta dove è avvenuta l'irregolarità.

- Premi **X** per passare la palla a breve distanza a un compagno vicino.

- Se sei a portata di tiro, premi **A** per tentare un tiro direttamente in porta.

Nota: le squadre avversarie devono rimanere a 10 iarde (9 metri) dalla palla prima che il calcio di punizione venga effettuato.

Rigor): assegnati quando un'irregolarità punibile con un calcio di punizione avviene all'interno dell'area di *rigore*. La palla viene posta sul dischetto del rigore e il tuo Portiere e il giocatore incaricato di effettuare il calcio di rigore sono gli unici due giocatori a cui è permesso stare all'interno dell'area di rigore. Devi tentare una parata se Portieri è impostata su COMPUTER.

Per parare un calcio di rigore

- Per tuffarsi quando la palla viene colpita, premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra** e premi **B**.

Per effettuare un calcio di rigore

- Per selezionare un altro giocatore per calciare il rigore, premi **B**. Devi scegliere il giocatore più preciso per effettuare il tiro.
- Per tirare, premi **A**. Utilizza il pulsante direzionale per determinare la traiettoria della palla.

Nota: quando più di un giocatore per squadra è controllato da un giocatore umano, il giocatore che subisce il fallo effettuerà il calcio di rigore.

AMMONIZIONI

Se l'arbitro considera un fallo particolarmente grave, è probabile che estragga il cartellino giallo. Il gioco si ferma mentre l'arbitro prende nota del nome dell'ammonito. Quando a un giocatore viene mostrato il cartellino rosso, il gioco viene fermato e il giocatore viene espulso dal gioco. Un giocatore espulso non può essere sostituito, per cui quando un giocatore viene espulso la squadra rimarrà in dieci. È possibile giocare con un massimo di sette giocatori.

Nota: per comminare ammonizioni, i falli devono essere impostati su NORMALE sul menu Opzioni. Vedi *Falli*.

INTERVALLO

Quando l'arbitro segnala la fine del primo tempo, entrambe le squadre escono dal campo e appare la videata di fine primo tempo. Contiene i dati riguardanti il primo tempo dell'incontro in corso: Punteggio, Tiri in porta e Parate.

- Per andare alla videata di fine primo tempo, premi **START**. Appaiono le stesse opzioni visualizzate prima dell'incontro con l'aggiunta di Replay immediato, Sostituzioni, Statistiche di gioco e Sommarî. (Vedi *Comandi*.)

RIPRESA GIOCO

Seleziona RIPRESA GIOCO quando sei pronto per rientrare in campo. Tornerai a metà campo per il calcio d'inizio del secondo tempo e le eventuali modifiche ai comandi sono implementate.

REPLAY IMMEDIATO

Vuoi rivedere un momento classico? Seleziona REPLAY IMMEDIATO *immediatamente* dopo la giocata.

Gli ultimi 10 secondi verranno riavvolti e sulla videata apparirà un'icona pulsantiera contenente i comandi per il Replay immediato.

Per vedere un replay immediato

- Per riavvolgere o mandare avanti l'azione, premi e tieni premuto **Y** e premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra**.
- Per rivedere l'azione a velocità normale, premi **B**. Il replay verrà visualizzato fino a quando premerai di nuovo **B** o quando il replay termina.
- Per centrare la telecamera sulla palla, premi **A**.

SOSTITUZIONE

Nella modalità Simulazione, il numero di sostituti utilizzabili per ogni incontro è di tre; questa restrizione non è utilizzata nella modalità Azione. Cambia formazione dalla videata Sostituzioni allo stesso modo della videata Formazione d'avvio. (Vedi *Formazione d'avvio*).

STATISTICHE DELLA PARTITA

La videata Statistiche della partita contiene informazioni aggiornate al minuto su entrambe le squadre in otto diverse categorie.

Per visualizzare le statistiche di gioco

- Premi il pulsante direzionale in **su/giù** per scorrere le diverse categorie di statistiche.
- Premi **B** per scorrere le videate Statistiche della partita, Punteggio e Sommario falli.

PUNTEGGIO

La videata Riepilogo Punteggio indica gli ultimi dieci gol segnati, gli autori dei gol, la squadra per la quale hanno segnato e il minuto esatto in cui ogni gol è stato segnato.

SOMMARIO FALLI

La videata Riepilogo Falli elenca tutti coloro a cui è stato comminato un cartellino giallo o rosso, insieme alla squadra di appartenenza e al minuto in cui l'irregolarità è avvenuta.

ESCI

Termina il gioco attuale.

FINE DELL'INCONTRO

Alla fine di un incontro Amichevole, ritorni alla videata Controllo. Puoi controllare i Sommari di fine incontro, visualizzare un Replay istantaneo dell'ultima azione, o uscire e ritornare alla videata Scegli il tipo partita.

CAMPIONATO

Selezionando CAMPIONATI dalla videata Scegli il tipo partita, apparirà la videata Scelta stadio (Vedi Selezione stadio). Dopo avere selezionato un tipo di stadio, seleziona un campionato.

Per selezionare un campionato

- Premi il pulsante direzionale a **destra** per scorrere le scelte di campionato.
- Per selezionare, premi **B**.

Ogni squadra partecipante al campionato gioca due volte contro tutte le altre squadre per determinare il vincitore del campionato. Al vincitore verrà assegnata la Coppa nazionale e parteciperà alla Coppa dei vincitori. Inoltre, in base a ogni campionato, le prime 16 squadre internazionali (comprendenti perlomeno una squadra per nazione) partecipano alla Coppa delle nazioni.

SELEZIONE SQUADRE DEL CAMPIONATO

Dopo avere selezionato un campionato, apparirà la videata Campionato. Qui puoi inviare fino a otto squadre da seguire e con cui giocare durante la stagione di campionato.

Per scegliere le squadre

1. Premi il pulsante direzionale a **destra** per scorrere le squadre.
2. Premi **A** per aggiungere una squadra alla lista.
 - Per cancellare una squadra dalla lista, premi **B**.
3. Quando hai scelto tutte le squadre che desideri, premi **START** per andare alla videata Classifica di campionato. Vedi *Classifica di campionato* più avanti. Premi di nuovo **START** per andare alla videata Controlli.
4. Dalla videata Controlli, premi **START** per andare alla videata Controllo. Le squadre selezionate per il campionato sono numerate da 1 a 8. Se selezioni meno di otto squadre le rimanenti caselle del campionato vengono riempite con squadre scelte a caso. Queste squadre non sono numerate. Giochi solamente incontri con squadre numerate.

CLASSIFICA DI CAMPIONATO

La videata Classifica di campionato appare prima del primo incontro di campionato e tra gli incontri. Indica l'attuale numero di vittorie/sconfitte/pareggi delle squadre e i punti totali. L'evidenziatore giallo indica le due squadre che si affronteranno nel prossimo incontro.

CONTROLLI

Vedi CONTROLLI.

TORNEO

Selezionando TORNEI dalla videata Scegli il tipo partita appare la videata per la selezione del torneo.

Nella modalità Torneo, le squadre sono divise in gironi di quattro. Ogni squadra gioca una volta contro le altre squadre del girone. Le prime due squadre si qualificano per i gli spareggi del torneo. Il computer farà avanzare anche le migliori quattro squadre tra le terze qualificate per creare un torneo da 24 squadre. (es., Campionato del mondo).

La selezione del torneo e delle squadre è strutturata allo stesso modo della selezione delle squadre per il campionato. Visualizza Incontri odierni, classifiche e rapporti informativi proprio come in Incontro di campionato. Vedi *Incontro di campionato*.

SPAREGGI

Selezionando SPAREGGI dalla videata Scegli il tipo partita apparirà la videata Partite Eliminatorie.

Spareggi e Selezioni squadre sono strutturate allo stesso modo di Campionato e Selezioni squadre. Visualizza Incontro odierno, classifiche e rapporti informativi proprio come in Incontro di campionato. Vedi *Incontro di campionato*.

Le strutture degli spareggi sono identiche a quelle disponibili in Incontro di torneo. In ogni caso, negli Spareggi il turno iniziale del torneo viene saltato.

PROGRAMMA DEGLI SPAREGGI

Il Programma degli spareggi visualizza ogni squadra nel formato a eliminazione singola e appare prima della videata Controllo. Controlla le squadre che si sono qualificate per il turno successivo.

- Dal Programma degli Spareggi, premi il pulsante direzionale a **destra** per scorrere tutta la videata.

CONTINUA GIOCO

Degli spareggi è un'opzione addizionale sulla videata Game Over che segue gli incontri di Campionato, Torneo e Spareggi. CONTINUA ti riporta alla videata aggiornata Classifica o Programma degli spareggi in modo che tu possa continuare la serie.

INCONTRI SALVATI

Devi completare un incontro in modo che Campionato, o Spareggi possano salvare automaticamente.

- Per continuare un Campionato, Torneo o Spareggi in corso, seleziona la modalità desiderata dalla videata Scegli il tipo partita e poi seleziona Sì dalla casella di dialogo Riprendi.
- Per cancellare Campionato o Torneo salvato, vedi *Cancella campionato* o *Cancella torneo*.

ALLENAMENTO

Utilizza fino a 6 tipi di allenamento per migliorare i punti deboli del tuo gioco. Selezionando ALLENAMENTO dalla videata Scegli il tipo partita, apparirà la videata Allenamento; seleziona il livello dell'avversario e il tipo di allenamento.

LIVELLO DELL'AVVERSARIO

Prova mosse differenti con avversari di livello diverso.

- Per evidenziare Livello, premi il pulsante direzionale in **giù**.
- Per regolare il livello, premi il pulsante direzionale a **sinistra/destra**. Le scelte sono **MINIMO**, **MEDIO** e **AVANZATO**.

SUGGERIMENTO: ogni allenamento continua fino a quando viene segnato un punto; scegli **MINIMO** per avere copertura, passaggi, disimpegno e tiri senza l'interferenza della difesa.

TIPI DI ALLENAMENTO

I tipi di allenamento sono: calci d'angolo, calci di rigore, rimessa da fondo, rimessa con le mani, passaggi e falli.

- Per scegliere un tipo di allenamento, premi il pulsante direzionale in **su/giù** e premi **B**. Apparirà la videata per la selezione della squadra.

CALCI E RIMESSE LATERALI

Seleziona **CALCI D'ANGOLO**, **FALLI**, **RIMESSA DA FONDO** o **RIMESSE CON LE MANI** per provare una strategia. Puoi provare le nuove tattiche iniziando l'allenamento da zone diverse del campo.

Per iniziare un tipo di allenamento

1. Premi il pulsante direzionale per spostare l'icona della palla su diversi punti iniziali sul terreno di gioco.
2. Premi **B** per iniziare.

PASSAGGI

Scegli **PASSAGGI** e fai affrontare due squadre per migliorare sia il gioco offensivo che quello difensivo. Un preciso controllo della palla è essenziale, poiché i punti si accumulano ogni volta che la palla esce dal campo. Giocando senza i portieri, ogni squadra deve giocare con una difesa aggressiva per proteggere la porta. Inizia una serie di passaggi con un calcio d'inizio, proprio come in un incontro Amichevole.

CALCI DI RIGORE

Seleziona CALCI DI RIGORE dalla lista di tipi di allenamento e sperimenta la difficoltà di un duello uno contro uno. (Vedi *Rigori*).

- Per mettere in pausa durante Allenamento, premi **START**.

Nota: tutti i tipi di allenamento terminano quando una squadra ottiene dieci punti. I punti vengono assegnati quando viene segnato un gol, un tiro in porta viene parato o la palla viene mandata fuori campo.

SELEZIONE SQUADRA PER L'ALLENAMENTO

Scegli le squadre che rappresenteranno te e il tuo avversario sul terreno di gioco. (Vedi *Selezione squadra*).

TITOLI

PRODOTTO DALLA EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

SVILUPPATORE:	Rage Software
ANIMATORE:	avid Demorest
SUPERVISORE CG:	John Rix
ANIMAZIONE RENDERIZZATA:	Craig Hui
DIREZIONE ARTISTICA E GRAFICA:	David Adams
RESPONSABILE AUDIO:	Chris Taylor
EFFETTI SONORI:	Omar Al-Khafaji
PRODUTTORE ESECUTIVO:	Bruce McMillan
ASSISTENTI ALLA PRODUZIONE:	Marc Aubanel, Robert Leingang
PRODUTTORE ASSOCIATO:	Heidi Newell
RESPONSABILE SVILUPPO:	Dylan Miklashek
ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE:	Nicholas Wlodyka
DIRETTORE TECNICO:	Kevin Pickell
MANAGER DEL PRODOTTO:	Paula Burt, Margaret Murray
DIREZIONE ARTISTICA DELLA CONFEZIONE:	Nancy Waisanen
DISEGNO CONFEZIONE:	Mike Lippert
FOTOGRAFIE CONFEZIONE:	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTAZIONE:	Jason Armatta, Andrea Engstrom
IMPAGINAZIONE DOCUMENTAZIONE:	Edward Du Bois

**COORDINATORE CONTROLLO
DI QUALITÀ:**

Steve Livaja

COLLAUDATORE CAPO:

Todd Wilson

**ASSISTENTE COLLAUDATORE
CAPO:**

Aaron Watmough

COLLAUDATORI:

Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson,
Mark Lawson, Benson Nair,
Derek LeClair, Owen Louis,
Lorne Wilson, Tim Dale,
Nathan Wawruck

COLLAUDO LINGUA:

Michael Gievers, Sylvain
Caburroso,
Markus Hoc

MASTERING:

Bob Purewal, Peter Petkov,
Cary Chao

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A:

Brian Plank, Shawn Taras,
Dave Hards, Erik Kiss,
Ted Sylka, Robert Bailey,
Jackie Ritchie, Penny Lee,
Tony Lam, Masahiko Yoshizawa,
M. James Schulte, Tamara Pearl,
Louise Read, Roslynn Drewitt,
Paul Smith, Warren Wall

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Se non diversamente specificato, tutto il software e la documentazione acclusa sono © 1996 della Electronic Arts. Tutti i diritti dell'editore e del proprietario del copyright sono riservati. Questi documenti ed il sorgente del programma non potranno essere in nessun modo, per intero o in parte, copiati, riprodotti, noleggiati o trasmessi in nessuna altra forma, tradotti o ridotti in qualsiasi forma elettronica o a qualsiasi forma di lettura meccanizzata senza il previo consenso per iscritto della società Electronic Arts.

GARANZIA LIMITATA DELLA ELECTRONIC ARTS

GARANZIA- La Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto di software che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno liberi da difetti, di materiali o di lavorazione, per i novanta (90) giorni successivi all'acquisto. Questo software della Electronic Arts e il manuale vengono forniti "così come sono" senza alcuna garanzia espressa o implicita e la Electronic Arts non sarà ritenuta responsabile per danni di qualsiasi natura derivanti dall'uso di questo programma. Nel periodo dei novanta (90) giorni successivi all'acquisto, la società Electronic Arts sostituirà o riparerà, a sua piena discrezione, senza alcun costo, tutti i prodotti software di sua proprietà, resi alla società stessa con relativa prova d'acquisto datata. Questa garanzia è limitata al difetto di normale uso e non sarà in nessun modo applicabile se il difetto nel prodotto originale di proprietà della Electronic Arts è dovuto a cattivo uso o prolungato, a negligenza e a danni derivanti da maltrattamenti.

LIMITAZIONI- Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto software, comprese garanzie di commerciabilità e idoneità ad usi particolari, sarà limitata al periodo dei novanta giorni successivi all'acquisto. In nessun caso la società sarà ritenuta responsabile per danni indiretti o consequenziali derivanti dal possesso, uso o malfunzionamento di questo prodotto originale appartenente alla Electronic Arts. Questi termini e condizioni non compromettono né pregiudicano i diritti statutari dell'acquirente dove questi sia un consumatore che acquisisce un bene nel corso di una legale trattativa commerciale.

SOSTITUZIONE DEI SUPPORTI

La Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati dall'utente, scorte di magazzino permettendo, solo qualora i supporti originali vengano rispediti insieme ad un Eurocheque o ad un vaglia postale del valore di 15.00 sterline, pagabile alla Electronic Arts Ltd.

Ricordatevi di allegare una descrizione del difetto riscontrato, i vostri dati anagrafici e, se possibile, un numero di telefono dove è possibile rintracciarvi.

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box
Slough
SL3 8XU
UK.

EA SPORTS, il logo EA SPORTS e Motionblending sono marchi registrati e "IF ITS IN THE GAME, ITS IN THE GAME" è un marchio registrato della Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. Prodotto ufficiale autorizzato FIFA. Software e documentazione © 1996 Electronic Arts. Tutti i diritti riservati.

WAARSCHUWING VOOR GEBRUIKERS VAN VIDEOPROJECTIE APPARATUUR!

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbare schade aanrichten of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op videoprojectie apparatuur.

EPILEPSIE WAARSCHUWING

LEES DIT ALVORENS DIT VIDEO spel SYTEEM IN GEBRUIK TE NEMEN OF UW KINDEREN TOESTAAT ERMEE TE SPELEN.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsie-aanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad kan dat voorkomen.

Raadpleeg uw arts alvorens te spelen wanneer u, of iemand in uw familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten.

We adviseren ouders hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Wanneer bij u of uw kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, disoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, staak dan ONMIDDELIJK het gebruik en raadpleeg uw arts.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ HET GEBRUIK IN ACHT TE NEMEN

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur met gebruikmaking van een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als u te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Zorg ervoor het spel in een goed verlichte omgeving te spelen.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

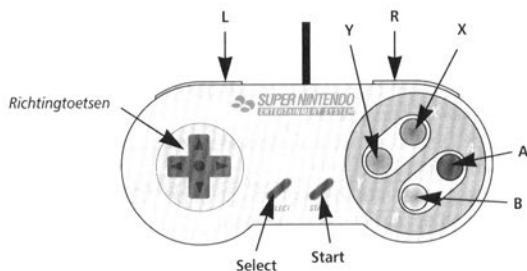
INHOUDSOPGAVE

Het spel opzetten	195
Overzicht van de commando's	196
Match Select (Wedstrijdtype keuze)	198
Options (Opties)	199
Een vriendschappelijk potje	203
Het spel in de pauzestand zetten	210
Het veld op	210
Competitiespel	217
Tournament Play (Toernooispel)	218
Playoffs (Playoffs)	219
Continue Play	219
Training	220
Credits	222
© 1996 ELECTRONIC ARTS	224
ELECTRONIC ARTS BEPERKTE GARANTIE	224

HET SPEL OPZETTEN

1. Schakel je Super Nintendo Entertainment System UIT.
WAARSCHUWING: Nooit een game pack aansluiten of loskoppelen als de stroom ingeschakeld is!
2. Zorg er voor dat je een controller hebt aangesloten op controller aansluiting 1 van de Super NES®.
 - Als je tegen een vriend speelt, sluit de andere controller dan aan op controller aansluiting 2.
3. Sluit het game pack aan op het slot van de Super NES. Druk het stevig aan om het goed op zijn plaats te houden.
4. Schakel het apparaat aan. Na het *FIFA Soccer 97* scherm verschijnt het EA SPORTS™ logo. Als dat niet gebeurt, begin dan opnieuw vanaf stap 1.

OVERZICHT VAN DE COMMANDO'S



Opmerking: Er zijn twee moeilijkheidsgraden in *FIFA 97*, PRO en SEMI. Bewegingen die alleen in de Pro mode kunnen worden uitgevoerd zijn *cursief* weergegeven.
(Zie ook Moeilijkheidsgraden.)

AFTRAP

Aftrap *A, B, X, of Y*

VERDEDIGING

Sliding *Y*
Sprint *X (ingedrukt gehouden)*
Verander van speler *B*
Elleboogje *R*
Duwen *L*

AANVAL: BAL OP DE GROND

Dribbelen *Richtingtoetsen*
Lobje / Puntballetje *Y*
Sprint *X (ingedrukt gehouden)*
Pass *B + richtingtoetsen*
Schieten *A*
Elleboogje *R*
Eén-tweetje terug te spelen *R om te passen, en vervolgens R om*
Volley *B, en vervolgens A*
Doelpuntviering: *Y, B, of A*

- Gebruik de richtingtoetsen om de speler of de bal welke kant op te bewegen
- *Houd de actietoets ingedrukt voor een meer krachtige beweging.*

AANVAL: BAL IN DE LUCHT

Omhaal	Y
Kopbal	X
Trap & Volley	A

- Richtingtoets **Links / Rechts** vlak na balcontact om een boogbal geven.

DOELVERDEDIGER (HANDMATIG)

HET DOEL VERDEDIGEN

Verander van speler	B
Duiken	B + richtingtoetsen

IN BALBEZIT

Uitwerpen	B
Richtvlak	Richtingtoetsen

HOEKSCHOP / INWORP

Normaal / ontvanger omschakelen	Y
Inworp / pass	B
Schieten	A

INSTANT REPLAY (HERHALING)

Terug / vooruit spoelen	Y + richtingtoetsen links / rechts
Afspelen	B
Zicht omdraaien	A

MENU/OPTION (MENU/OPTIE) SCHERMEN

Scroll opties	Richtingtoetsen omhoog / omlaag
Door de verschillende opties gaan	Richtingtoetsen links / rechts
Kies / Volgende scherm	START / B
Terug naar het voorgaande scherm	X

MATCH SELECT (WEDSTRIJDTYPE KEUZE)

Kies in het Match Select (Wedstrijdtype keuze) scherm uit een van de spelmoden die in FIFA 97 ter beschikking staan, of kies OPTIONS (Opties) om het spel naar eigen voorkeur aan te passen.



- Met de richtingtoetsen omhoog / omlaag kun je een optie uitlichten.
- Druk op START of B om de uitgelichte optie te kiezen.

Friendly (Vriendschappelijk): Een eenmalige partij tussen twee teams van je keuze. (Zie Een vriendschappelijk potje.)

Leagues (Competities): Kies uit een van de beschikbare 12 competities, en vervolgens maximaal 8 teams om in een volledig competitieschema op te nemen. (Zie Competitiespel.)

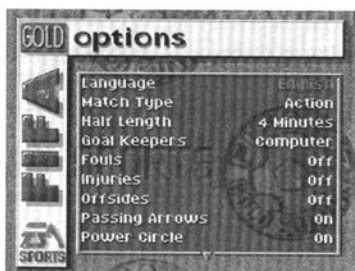
Tournaments (Toernooien): Kies één tot maximaal 8 teams om deel te laten nemen in een competitie toernooi. De teams met de beste resultaten uit het toernooi gaan door in de Playoff series om uit te maken wie de kampioen wordt. (Zie Toernooispel.)

Playoffs (Playoffs): Als je de mogelijkheden van de toernooi mode aanstaan, maar geen tijd voor elke ronde hebt, is de Playoffs mode ideaal voor je. (Zie Playoffs.)

Practice (Training): Kies uit een van de 6 trainingsschema's om zwakke punten in je spel te verbeteren - kies zelf de sterkte van de tegenstander. (Zie Training.)

Options (Opties): Ga naar het optiescherm om zaken als de lengte van een helft, het type wedstrijd, de conditie van het veld enzovoorts in te stellen (Zie Opties hieronder.)

OPTIONS (OPTIES)



Hier kun je een keuze maken uit het Match Select Pre-game (Wedstrijdtype keuze voor spelaanvang), Pause en Half Time (Rust) schermen. Sommige instellingen kunnen alleen voor het begin van een competitie worden veranderd. Deze opties worden in grijs weergegeven in de Pause en Half Time schermen.

1. Om vanuit het Match Select (Wedstrijdtype keuze) scherm naar het Options (Opties) scherm te gaan, licht je met de richtingtoetsen OPTIONS uit en druk op de **B** toets. Het Options scherm verschijnt.
 2. Licht met de richtingtoetsen **omhoog / omlaag** een optie uit.
 3. Gebruik de richtingtoetsen **links / rechts** om langs de verschillende mogelijke instellingen te gaan.
 4. Druk op de **START** toets om je keuzen te bevestigen en terug naar het Match Select scherm te gaan.
- Druk op de **X** toets om terug naar het Match Select (Wedstrijdtype keuze) scherm te gaan zonder de wijzigingen door te voeren.
- Opmerking:** Alle menu's in *FIFA 97* worden op de hier beschreven manier gebruikt, dus onthoud die nu om later te kunnen gebruiken.

OMSCHRIJVING VAN DE OPTIES

Opmerking: Standaardinstellingen zijn vet weergegeven.

LANGUAGE (TAAL)

Er zijn zes verschillende talen waarin de scherm informatie kan worden weergegeven: **ENGLISH** (Engels), **DEUTSCH** (Duits), **FRANÇAIS** (Frans), **ESPAÑOL** (Spaans), **ITALIANO** (Italiaans) en **SVENSKA** (Zweeds).

MATCH TYPE (WEDSTRIJDTYPE)

Kies **SIMULATION** (Simulatie) en ervaar het spel net als in het echt; spelers voelen de vermoeidheid, en je hebt mag maar drie keer wisselen. Kies **ACTION** voor de snelste en spannendste spelervaring; het spelverloop is sneller, spelers worden nooit moe en kunt onbeperkt wisselen. Deze optie kan alleen voor het begin van de competitie worden veranderd.

HALF LENGTH (LENGTE VAN EEN HELFT)

In minuten: 2, 4, 6, 8, 10, 20 of 45. Deze optie kan alleen voor het begin van de competitie worden veranderd.

GOAL KEEPERS (DOELVERDEDIGERS)

COMPUTER of **MANUAL**. Als je **MANUAL** kiest kun je de keeper besturen om je doel te verdedigen. In dat geval wordt het spel een stuk moeilijker; aanbevolen wordt **COMPUTER** te kiezen totdat je *FIFA 97* goed onder de knie hebt.

FOULS (OVERTREDINGEN)

Kies hier **OFF** (af) en de scheidsrechter fluit niet voor overtredingen. Kies **NORMAL** en de scheids trekt een gele of zelfs een rode kaart voor een gemene tackle of duw. **NO BOOKINGS** (Geen boekingen) betekent dat de scheids fluit voor overtredingen, maar daarvoor geen spelers boekt (hij trekt geen kaarten). (Zie *Boekingen*.)

INJURIES (BLESSURES)

Met deze optie op **ON**, kunnen alle spelers blessures oplopen.

OFF-SIDES (BUITENSPEL)

Kies tussen **ON** (aan) en **OFF** (af). De buitenspel regel bestaat hieruit dat er op zijn minst twee verdedigende spelers (met de doelman meegeteld) tussen een aanvaller en het doel moeten zijn op het moment dat hij de bal krijgt aangespeeld op de helft van het verdedigende team. Dit heeft alleen betrekking als de aanvaller in staat is om de het spel te bepalen. Een speler kan niet buitenspel staan op zijn eigen helft, of direct na een Throw-In (Inworp) of een Corner Kick (Hoekschop).

Als hij voor buitenspel fluit, geeft de scheids een vrije trap en wordt het buitenspel symbool weergegeven met de naam van de speler die de overtreding maakte er naast.

Opmerking: Als de buitenspel optie op aan staat, geeft de scheids elke keer dat er iemand buitenspel staat een vrije trap, zelfs als de Fouls (Overtredingen) optie af staat gezet.

PASSING ARROWS (PASS PIJLTJES)

ON (aan) of **OFF** (af). Als dit aan staat, worden er een pijltjes weergegeven naar spelers van je elftal die buiten het scherm vallen.

POWER CIRCLE (KRACHTCIRKEL)

ON (aan) of **OFF** (af). Biedt de mogelijkheid de kracht waarmee een bal getrapt wordt weer te geven. (Zie *Krachtcirkel*.)

Opmerking: Houd op het veld de actietoets ingedrukt om je kracht te vergroten.

PLAYER NUMBERS (SPELERS NUMMERS)

ON (aan) of **OFF** (af). Geeft de nummers op het shirt van elke speler weer.

CLOCK (KLOK)

CONTINUOUS of **OUT OF PLAY** (zuivere speeltijd). In Continuous mode blijft de klok continu door lopen, zelfs als de bal niet in het spel is. Om te voorkomen dat spelers met opzet tijd verlummelen, neemt de scheids wat tijd mee om voor de tijd van het nemen van vrije trappen en inworpen te corrigeren. In Out of Play mode, wordt de klok stil gezet zodra de bal uit het spel is. Deze optie kan alleen voor het begin van de competitie worden veranderd.

Opmerking: De klok begint te lopen vanaf de aftrap.

TIME DISPLAY (TIJDSWEERGAVE)

De weergave van de tijd kan ofwel op **ON** (aan) of op **OFF** (af) worden gezet.

AUTO REPLAY (AUTOMATISCHE HERHALING)

Als dit op **ON** (aan) staat, krijg je automatisch na elk goal een herhaling te zien. Staat dit op **OFF** (af), dan wordt in plaats daarvan het scorebord weergegeven.

Opmerking: Je kunt alleen een doelpunt vieren als je Auto Replay op **OFF** hebt staan.

KEEPER

Deze optie kun je alleen maar in de **INDOOR** (Zaalvoetbal) mode kiezen. Kies je **IN**, dan staat er in elk doel een keeper. Als de keepers op **OUT** zet, wordt het spel nog heftiger; elk team krijgt een aanvaller er bij en er is geen speler die het doel verdedigt.

PITCH TEXTURE (GRASVELD MAAIPATROON)

Stelt de manier in waarop het grasveld is gemaaid. Kies uit **CHEQUERED** (Geruit), **HORIZONTAL** en **VERTICAL**.

SOUND (GELUID)

Zet de muziek en geluidseffecten aan en af. SFX (geluidseffecten) omvatten publiek, scheids en menu scherm geluidjes; MUSIC (muziek) valt alleen onder de menu's te horen. Kies tussen **MUSIC AND SFX** (Muziek en geluidseffecten), OFF (af), SFX ONLY (Alleen geluidseffecten) en MUSIC ONLY (Alleen muziek).

ERASE LEAGUE (WIS COMPETITIE)

(Verschijnt alleen wanneer er een League (competitie) is opgeslagen.) Kies YES (ja) om een bestand waarin een lopende competitie is opgeslagen te wissen.

ERASE TOURNAMENT (WIS COMPETITIE)

(Verschijnt alleen wanneer er een Tournament (toernooi) is opgeslagen.) Kies YES (ja) om een bestand waarin een lopende toernooi is opgeslagen te wissen.

EEN VRIENDSCHAPPELIJK POTJE

Als een eenmalige wedstrijd tussen twee professionele teams je wel wat lijkt, kies dan FRIENDLY (Vriendschappelijk) in het Match Select (Wedstrijdtype keuze) - hoe 'vriendschappelijk' die wedstrijd verloopt, laten we maar aan jou over.

STADIUM SELECT (STADIONKEUZE)

Stel je het volgende voor: je favoriete twee teams tegen elkaar in top actie. Stop de energie daarvan tussen vier muren, brengt het elftal naar een team van 6 terug, zet ze op een houten vloer, en je hebt de spanning van een zaalvoetbalwedstrijd. Een nieuwe optie in *FIFA 97*: kies tussen een standaard veldwedstrijd OUTDOOR en het snelle zaalvoetbal INDOOR.

- Met de richtingtoetsen **omhoog** / **omlaag** kun je tussen de OUTDOOR en INDOOR stadions switchen.
- Druk op de **B** toets om je keuze te bevestigen. Het Select Teams (Kies teams) scherm verschijnt.

EA TIP Druk op **START** in het Stadium Select scherm om direct naar de wedstrijd tussen de als standaard ingestelde teams te gaan (Engeland en Duitsland).

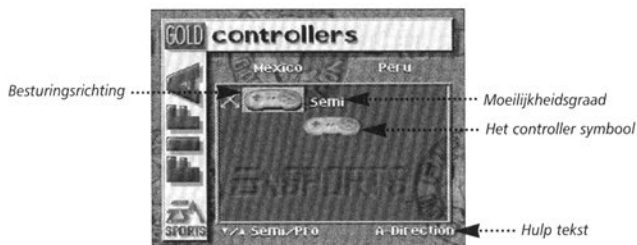
SELECT TEAMS (KIES TEAMS)



Met de richtingtoetsen **omhoog** / **omlaag** kun je je competitie samenstellen. Gebruik **omlaag** om het team van je keuze uit te lichten en de richtingtoetsen **links** / **rechts** om de teams in die competitie te verschuiven. Druk op **A** om een team voor de andere kant te kiezen. Hoe langer het balkje, hoe sterker het team in dat bepaalde spelaspect is.

- Druk als je klaar bent op **B** om naar het Controllers scherm te gaan.

CONTROLLERS (CONTROLLERS)



In het Controllers scherm kun je instellen wie met welk team speelt en of een team wordt bestuurd door één speler of meerdere spelers.

EEN SPEL VOOR MEERDERE DEELNEMERS OPZETTEN

Maximaal vijf vrienden kunnen met je meespelen als je een spel EA SPORTS FIFA 97 speelt. Je hebt dan een Multi-Player adapter nodig, en voor elke speler een controller.

- Sluit een controller aan op controller aansluiting 1 en plug de Multi-Player adapter aan op controller aansluiting 2 aan de voorkant van je Super NES.
- Zet het kleine zwarte schakelaartje **Select 2P** <—> **3-5P** vooraan op de Multi-Player adapter in de 3-5P stand.
- Speler 1 gebruikt dan de controller die is aangesloten op controller aansluiting 1. De spelers 2 tot en met 5 gebruiken de controllers die op de Multi-Player adapter zijn aangesloten.

Opmerking: De Multi-Player adapter is niet ontworpen voor gebruik met de Super NES Super Scope® of de Super NES mouse®.

HET CONTROLLER SYMBOOL

Er worden op het Controllers scherm twee teams weergegeven - het team dat thuis speelt aan de linkerkant, en het team dat uit speelt rechts. De symbolen voor elke controller verschijnen in het midden.

MEERDERE SPELERS

Als er twee of meer controllers op de Super NES zijn aangesloten, verschijnt er op het midden van het scherm voor elke controller een symbool. Het symbool voor controller 2 staat bovenaan, en het symbool voor controller 5 staat helemaal onderaan. Elke controller bestuurt de speler op het veld met de cirkel in de overeenkomstige kleur.

CONTROLLER NUMMER	KLEUR CIRKEL
1	Geel
2	Rood
3	Blauw
4	Wit
5	Zwart

TEAMS UITKIEZEN:

- Gebruik de richtingtoetsen **links** / **rechts** om het symbool dat bij die controller hoort onder het team naar keuze te zetten. Als een controller symbool in het midden blijft staan, betekent dat die niet actief is; als er geen controller symbool aan een team is toegekend, wordt dat team in het spel door de computer bestuurd.

Opmerking: Tijdens het spel kan een controller ook weer aan een ander team worden toegekend.

SKILL LEVEL (MOEILIJKEIDSGRAAD)

Pro biedt je totale controle over de bal en alle vrijheden om passes te geven. Als je een *FIFA 97* groentje bent, kun je beter met Semi beginnen; dan helpt de computer de bal onder controle te houden.

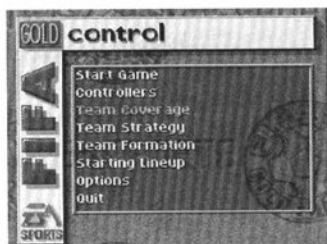
- Met de richtingtoetsen **omhoog** / **omlaag** kun je tussen de PRO en SEMI moeilijkheidsgraden switchen.

CONTROL DIRECTION (BESTURINGSRICHTING)

Je kunt de werking van je richtingtoetsen aanpassen om te corrigeren voor de hoek waaronder de actie op het veld in beeld wordt gebracht. De richting van de besturing staat normaliter op diagonal (diagonaal) ingesteld. Met de richtingtoets **omhoog** beweeg je de spelers dan in de richting van het doel van de tegenstander. Als de richting van de besturing op straight (recht) staat ingesteld, bewegen de spelers in de ware richting die je met de richtingtoetsen aangeeft.

- Druk in het Controllers scherm op **A** om tussen de beide besturingsrichtingen te switchen.
- Als alle controllers aan een team zijn toegewezen (of in de neutrale stand zijn gelaten) druk je op **START** om naar het Control (Tactieken) scherm te gaan.

CONTROL (TACTIEKEN) SCHERM



Opmerking: In het geval van een zaalvoetbalwedstrijd kun je de opties COVERAGE (Dekking), STRATEGY (Strategie) en FORMATION (Opstelling) niet instellen. Licht de optie van je keuze uit om je team te configureren en druk op B.

Het Control scherm verschijnt voor het begin van een spel. In dit scherm kun je de dekking, strategie, (basis) opstelling en andere opties instellen.

- Druk op **START** om direct naar het veld te gaan en met de standaardinstellingen te spelen.

START GAME (BEGIN SPEL)

Verlaat het Control scherm en stel je op in het veld.

CONTROLLERS

Verandert de Control Setup (Besturingsopzet) die je eerder hebt gekozen. Je kunt ook tijdens het spel een controller aan een ander team toekennen. (Zie *Controllers* scherm.)

TEAM COVERAGE (DEKKING TEAM)

Past het bereik aan van het dekkingsgebied van je spelers.

- Met de richtingtoetsen **omhoog** / **omlaag** kun je DEFENCE (Verdediging), MIDFIELD (Middenveld) en ATTACK (Aanval) uitlichten.
- Met de richtingtoetsen **links** / **rechts** kun je de lengte van de pijl op het veld aanpassen. De pijl voor het middenveld kun je zowel naar verdediging als aanval verlengen.

DEKKINGSINFORMATIE

Hoe meer je je verdedigers de andere helft op laat trekken, hoe waarschijnlijker het is dat je verdediging onderbemand is als de tegenstander in een tegenaanval uitbreekt.

Als je je spelers op het middenveld in het centrum van het veld laat, is het moeilijk voor hen om de verdedigers en de aanvallende spelers te vinden. Als je ze teveel verspreidt, is het echter waarschijnlijk dat ze worden gepasseerd.

Het veld dat door je aanvallers wordt bestreken hangt voor een groot deel af van de strategie die je voor je team kiest. (Zie *Team strategie*.) Als je op LONG BALL (Lange ballen) speelt, is het OK om ze diep op de helft van de tegenpartij te laten, maar kies je DEFEND (Verdedigend) dan kan het nodig zijn om ze terug te laten vallen.

- Als je klaar bent het aanpassen van de Team Coverage druk je op **B** om rechtstreeks naar het Strategy (Strategie) scherm te gaan.

TEAM STRATEGY (TEAM STRATEGIE)

Met deze optie kun je een strategie voor je team uitkiezen.

- Gebruik de richtingtoetsen om langs de verschillende beschikbare strategieën te gaan. Elke strategie wordt met diagrammen op het veld verduidelijkt.

STRATEGY INFORMATION (STRATEGIE INFORMATIE)

None (Geen): De computer kiest automatisch een strategie afhankelijk van de huidige situatie op het veld.

Long Ball (Lange Ballen): Vanuit de verdediging wordt een lange bal richting het doel van de tegenstander gespeeld waar de middenvelders en aanvallers op lopen. Staat ook wel bekend als Route 1. Een simpele, rechtstreekse strategie die het best werkt als je lange midvoors in je team hebt die goed kunnen koppen. Voetbalpuristen doen deze strategie vaak af door te zeggen dat daarin de finesses van knap passeerwerk ontbreken.

All Out Defend (Alles op de verdediging): De spelers worden zoveel mogelijk achter de bal gehouden door om de tegenstanders met enorm veel spelers achterin tegen te houden. Kies hiervoor als je verwacht volledig onder de voet te worden gelopen, of in de laatste momenten van een wedstrijd om een kleine voorsprong te kunnen blijven behouden.

Attack (Aanvallen!): Een strategie die zoveel mogelijk open houdt om op het doel te kunnen schieten, met verdedigers die ver uitlopen en middenvelders die de spitsen bijstaan.

Defend (Verdedigen): Een strategie die zoveel mogelijk dicht houdt door de middenvelders op de eigen helft te houden om daarmee een extra verdedigingslinie op te kunnen trekken.

All Out Attack (Alles op de aanval): Iedereen rukt op naar de helft van de tegenstander, waarbij de verdediging opzettelijk wordt verwaarloosd. Te gebruiken als de tijd er bijna op zit en verlies anders onvermijdelijk lijkt.

- Heb je je Team Strategy ingesteld, druk dan op **B** om rechtstreeks naar het Formation (Opstelling) scherm te gaan.

TEAM FORMATION (TEAMOPSTELLING)

Hier kun je de opstelling van de spelers op het veld aanpassen. Gele kruisjes geven de spelerposities op het veld aan.

Opmerking: Verschillende teams kennen verschillende basisopstellingen.

- Gebruik de richtingtoetsen om langs de verschillende beschikbare opstellingen te gaan. Elke opstelling wordt met een diagram op het veld verduidelijkt.

FORMATION INFORMATION (OPSTELLINGSINFORMATIE)

3-5-2: Een ruim bezet middenveld houdt de bal onder controle, staat de 3-mans verdediging bij en zorgt dat de bal bij de aanvallers terecht komt.

4-4-2: Met vier man achter in de verdediging en een goed bezet middenveld wordt de tegenstander weinig ruimte geboden tegen je te scoren.

Sweeper (Ausputzer): Afgeleid van de 4-4-2 opstelling. In deze opstelling is er naast een 3-mans verdediging een extra, vrije verdediger, de ausputzer die de zone achter de verdediging bewaakt. Mocht een bal door de verdediging raken, dan is er altijd nog de ausputzer om de bal de zone uit te werken.

4-2-4: Deze standaardopstelling richt zich op sterk spel aan beide kanten van het veld, zij het met een relatief zwak bezet middenveld. Kan erg effectief zijn in combinatie met een aanvallende strategie.

4-3-3: Staat bekend als een meer degelijke opstelling. De 4-3-3 opstelling biedt een evenwichtige dekking van het hele veld, met een extra vrije speler in het middenveld die terug kan vallen om in de verdediging bij te staan of naar het doel van de tegenpartij kan optrekken om de spitsen te helpen.

- Druk op **START** als je de keuze voor de opstelling hebt gemaakt, en je gaat weer naar het Control (Tactieken) scherm.

STARTING LINEUP (DE BASIS)



Met deze optie kun je de basis veranderen. De posities van de spelers worden in dit scherm aangegeven door enkele letters: F=Aanvaller, G=Keeper, D=Verdediger, M=Middenvelder.

Opmerking: Een keeper kan alleen door een andere keeper worden vervangen.

1. Licht de naam uit van de speler die je naar de bank wil halen, en druk op **A**.
2. Licht de speler uit die je in het spel wil brengen en druk op **A**. De volgende melding verschijnt om je wissel te bevestigen: PLAYER SWAP OK (Spelerswissel OK).
 - Voordat overgaat tot een wissel, kun je met de richtingtoetsen **Links / Rechts** de Skill Ratings (Bekwaamheden) van de spelers nagaan. (Zie *Bekwaamheden* voor meer informatie.)
 - Druk op **B** om een wissel te annuleren en een andere speler te wisselen.
3. Druk op **START** om terug naar het Control scherm te gaan.

EA TIP Als een speler vanwege een zware overtreding het veld is af gestuurd, kun je de Substitutions optie gebruiken om de resterende spelers anders over het veld te verdelen en zo het gat dat door het vertrek van de speler is ontstaan op te dekken.

Opmerking: In de Indoor mode begint het team van zes man (waaronder de keeper) de basisopstelling. De resterende spelers zitten op de reservebank om als wissels te kunnen worden ingezet. Tussen deze twee groepen in zit de middenvelder die de keeper vervangt als je in het Options scherm voor Keeper OUT kiest. (Zie *Keeper*.)

OPTIONS (OPTIES)

Hier kun je de spel opties wijzigen die je eerder hebt ingesteld. (Zie het deel *Opties* voor de omschrijvingen.)

HET SPEL IN DE PAUZESTAND ZETTEN

Als het spel in de pauzestand gezet wordt, komt er een lijst met opties beschikbaar die gelijk is aan die in het End of Half (Einde speelhelft) scherm. (Zie *Rust*.)

Om tijdens het spel te pauzeren:

- Druk op **START**. Het spel wordt stilgezet en het Game Paused scherm verschijnt.
- Kies **RESUME GAME** (Hervat spel) om terug naar de actie te gaan.
- Kies **QUIT** (Verlaten om terug naar het Match Select scherm te gaan.

HET VELD OP

DE AFTRAP

Aan het begin van elke speelhelft en na een doelpunt stellen de spelers zich op aan weerszijden van de middencirkel.

Om af te trappen:

- Druk (als beide teams in de Kick Off (Aftrap) opstelling staan) op **A** of **B** om naar je medespelers af te trappen.

EA TIP Verdedigers mogen voor de aftrap niet in de middencirkel komen.

POWER CIRCLE (KRACHTCIRKEL)



Het is belangrijk de kracht waarmee je een bal speelt onder controle te hebben. Als je bijvoorbeeld met meer kracht trapt, is het schot minder nauwkeurig. Kijk naar de Krachtcirkel onder je speler om de kracht te zien die bij het nemen van lobjes, schoten, passes of hoekschoppen wordt gebruikt. De krachtcirkel wordt weergegeven als jouw speler in balbezit is. Als de cirkel helemaal vol is, kan de speler het krachtigste schot afleveren.

- Om kracht op te bouwen als een speler in balbezit is, druk je op de actieknop en houd je die ingedrukt.

BALBEHEERSING

Een erg bekwaame speler heeft een grotere balbeheersing - maar hoe sneller hij beweegt, hoe verder hij tijdens het dribbelen van de bal af raakt.

Opmerking: Hoe dichter een speler op de bal zit, hoe moeilijker het voor de tegenstander is om hem te tackelen.

- Druk op **Y** om de bal af te spelen of een puntballetje te maken.
- Druk op **B** om de bal naar de dichtst bijzijnde medespeler te passen. Richt je pass met behulp van de richtingtoetsen.
- Houd **X** ingedrukt met de richtingtoetsen om in balbezit een sprintje te trekken.
- Druk op **A** om vanaf waar *can* ook op het veld een schot op het doel te nemen.

Alleen in Pro mode:

- Druk op **R** om te passen en vervolgens weer op **R** om de bal weer naar de aangever terug te spelen om een One-Two (één-tweetje) te maken.
- Druk op **R** om een elleboogje te geven als je dicht bij een tegenstander bent.
- Druk op **A** of **B** om een eenmalig te schieten of te trappen.

Opmerking: Wat zou voetbal zonder het vieren van een doelpunt zijn? Als je speler gescoord heeft, en de cirkel is nog steeds onder hem weergegeven, kun je op **A** of **Y** drukken om hoorns te blazen en op **B** om "GOAL!" te schreeuwen. Hiervoor moet SFX op ON en Auto Replay op OFF staan ingesteld. (Zie *Opties*.)

VERDEDIGING

Onderschat nooit het belang van een deugdelijke verdediging.

- Druk op **Y** om een tackle te maken. Dit is de beste manier om de bal van een aanvallende speler afhandig te maken. (Werkt altijd in Pro mode en alleen binnen een bepaalde afstand in Semi mode.)
- Druk op **B** om de besturing van de speler uit jouw team die het dichtst bij de bal is over te nemen.
- Druk op **X** om even in versnelling te gaan.

Alleen in Pro mode:

- Wil je ruig spelen, druk dan op **R** om een elleboogje te geven of op **L** om je tegenstander neer te leggen.

BAL IN DE LUCHT

Of je een omhaal, kopbal of een volley kunt maken, hangt af van de hoogte van de bal op het moment van de uitvoering, en van je afstand tot het net.

Om een speciale beweging te maken:

1. Als de bal in de lucht is, druk je op **X** of **Y**.
2. Nadat je de balcontact hebt gemaakt, kun je de richtingtoetsen gebruiken om wat effect aan de bal te geven.

Alleen in Pro mode:

- Druk op **A** om een direct eenmalig schot te maken.
- Druk op **B** voor een kopbal.

NORMAL EN RECEIVER MODES

Voor die situaties waarin hoekschoppen, inworpen en doeltrappen worden genomen zijn de Normal (Normaal) en Receiver (Ontvanger) modes beschikbaar. Of, als je in Pro mode speelt, kun je in het geval van een vrije trap gebruik maken van set plays.

NORMAL

In de mode Normal staat de cirkel bij diegene in balbezit.

RECEIVER

Biedt de mogelijkheid de bal naar als doel aangegeven plaats te passen / gooien.

Om de Receiver mode te gebruiken:

1. Als je spelers klaar staan voor een hoekschop, inworp of doeltrap, gebruik je de richtingtoetsen om de Target Box (het Richtvlak) op de gewenste plek te bewegen.
2. Druk op **Y** om de Receiver mode in te gaan. Je ontvanger staat dan op een cirkel met een bepaalde kleur.
3. Gebruik de richtingtoetsen om de ontvanger naar een andere plek op het veld te bewegen.
 - Druk op **Y** om terug naar de Normal mode te gaan. De cirkel gaat weer terug naar diegene in balbezit en de Target Box (het Richtvlak) weer terug naar het veld.
4. Druk op **A** of **B** om de bal in het spel te trappen / gooien.

SET PLAYS (STANDAARDSITUATIES)

In het geval van een vrije trap kun je ofwel het richtvlak gebruiken of een set play uitvoeren - kies het een of het ander.

1. Druk op **Y** om langs de drie Set Plays te gaan. Een voetbal geeft de richting van elke set play aan.
2. Druk op **A** om de Set Play uit te voeren.

OF

1. Als je spelers in positie staan voor de vrije trap, druk je op **B** om de Target Box (het Richtvlak) te kunnen bewegen naar de gewenste plek op het veld.
2. Druk dan op **A**, **B**, of **Y** om de bal weer in het spel te brengen.

KEEPERBAL

Als de keeper de bal klemvast heeft, is dat een keeperbal. Zelfs als de optie Goalkeepers op COMPUTER staat ingesteld, worden de keepers in balbezit bestuurd door de speler met de overeenkomende kleur van de cirkel.

- Druk op **B** om te gooien of te trappen. Gebruik de richtingtoetsen om een worp of trap naar een dichtbij zijnde speler te richten.
- Druk op **Y** om te gooien of te trappen met gebruikmaking van het richtvlak. Het richtvlak verschijnt. Gebruik de richtingtoetsen om het richtvlak te bewegen, en vervolgens **B** om te gooien of te trappen.

BAL UIT HET SPEL

De bal is uit het spel als hij in zijn geheel over een van de zij- of achterlijnen gaat. De bal kan op vier verschillende manieren weer in het spel gebracht worden:

Goal (Doelpunt): Na elk doelpunt stellen de spelers zich op aan weerszijden van de middencirkel en krijgt het team waartegen gescoord werd de aftrap. (Zie *Aftrap*.)

Goal Kick (Doeltrap): Als een aanvaller naast het doel schiet en geen van de verdedigers raken de bal voordat hij over de achterlijn gaat, wordt de bal middels een doeltrap weer het spel in gebracht. De bal wordt automatisch in de hoek van het doelgebied gelegd.

(Zie *Keeperbal* hierboven.)

Corner Kick (Hoekschop): Als de laatste speler die de bal raakt voordat die over de achterlijn gaat een verdediger of de doelman was, wordt er vanaf de kwartcirkel rond de cornervlag een hoekschop genomen. De speler die de schop neemt wordt automatisch gekozen.

(Zie *Normal en Receiver modes*.)

- Gebruik de richtingtoetsen om het richtvlak te plaatsen, en druk op **A** of **B** om de bal te trappen.

Throw-In (Inworp): Wordt genomen vanaf de zijlijn waarover de bal uit ging. (Zie *Normal en Receiver modes*.)

- Gebruik de richtingtoetsen om het richtvlak te plaatsen, en druk op **A** of **B** om de bal in te gooien.

Infringements (Zware overtredingen)

Met het bestraffen van zware overtredingen middels penalties wordt het spel eerlijk en sportief gehouden.

Free Kicks (Vrije trappen): Gegeven voor lichte en technische overtredingen. Hieronder vallen pijnlijke of te late tackles, een speler van de bal af zetten en buitenspel situaties.

Als je een vrije trap krijgt, wordt de bal neergelegd op de plek waar de overtreding plaats vond.

- Druk op **X** om een korte vrije trap te nemen naar een dichtbij zijnde speler. Gebruik de richtingtoetsen om de bal richting te geven.

- Als je niet te ver van het doel af staat, kun je door op **A** te drukken een direct schot op het doel nemen.

Opmerking: De spelers van het andere team moet minimaal 10 meter van de bal af zijn totdat de vrije trap is genomen.

Penalties (Strafschoppen): Worden toegekend als een overtreding in het *strafschopgebied* begaan wordt die elders met een vrije trap zou worden bestraft. De bal wordt op de stip gelegd en alleen je Keeper en de nemer van de penalty mogen zich in het strafschopgebied bevinden. Je moet proberen de bal tegen te houden, zelfs als de optie Goalkeepers op COMPUTER ingesteld staat.

Om een strafschop tegen te houden:

- Geef de richting aan met de richtingtoetsen **links / rechts** en druk op **B** om op de bal te duiken nadat die is geraakt.

Om een strafschop te nemen:

- Druk op **B** om een andere penaltynemer te kiezen. Je wilt per slot van rekening je beste penaltynemer inzetten.
- Druk op **A** om te schieten. Gebruik de richtingtoetsen om de bal in de lucht te richten.

Opmerking: Als er meerdere spelers in een team door iemand bestuurd worden, krijgt degene tegen wie de overtreding werd begaan de penalty toegewezen.

BOOKINGS (BOEKINGEN)

Als de scheidsrechter een overtreding als buitengewoon ernstig ervaart, is het waarschijnlijk dat hij een gele kaart trekt. Het spel valt dan even stil terwijl de scheids de naam van de speler in zijn boekje schrijft. Als een overtreder meerdere malen de fout in gaat en een rode kaart krijgt, stopt het spel even en wordt de overtreder van het veld afgestuurd. Een speler die van het veld wordt afgestuurd kan niet door een wissel worden vervangen; dus als er iemand wordt weggestuurd, moet dat team met tien spelers op het veld verder. Het is mogelijk om met minimaal zeven spelers te spelen.

Opmerking: Boekingens vinden alleen plaats als Fouls in het Options menu op Normal staat ingesteld.

RUST

Als de scheids voor het eind van de eerste helft op zijn fluitje blaast, gaan beide teams het veld af en verschijnt het Half Time Report (Tussenstanden) scherm. Daarop staat relevante informatie over de eerste helft van de lopende wedstrijd: Score, Shots on Goal (Schoten op het doel) en Saves (Reddingen).

- Druk op **START** om naar het End of Half (Einde speelhelft) scherm te gaan. De opties die aan het begin van de wedstrijd werden weergegeven verschijnen opnieuw, naast de volgende Instant Replay (Herhaling), Substitutions (Wissels), Game Stats (Spelstatistieken) en Summaries (Samenvattingen). (Zie *Tactieken*.)

RESUME GAME (SPELHERVATTING)

Kies RESUME GAME als je er weer klaar bent om de strijd aan te gaan. Je komt terug naar het middenveld voor de aftrap van de tweede helft en gewijzigde tactieken (uit het Control scherm worden gebruikt).

INSTANT REPLAY (HERHALING)

Wil je een geniaal moment nog een keer meemaken? Kies dan INSTANT REPLAY *direct* na het spelmoment.

De laatste tien seconden worden teruggehaald en een controller symbool verschijnt op het scherm met de Instant Replay bedieningen.

Om een herhaling te bekijken:

- Druk op **Y** en houd de toets ingedrukt om met gebruikmaking van de richtingtoetsen de actie terug of vooruit te spoelen.
- Druk op **B** om de actie op normale snelheid te herhalen. De herhaling gaat door totdat je opnieuw op **B** drukt, of afgelopen is.
- Druk op **A** om de camera op de bal te centreren.

SUBSTITUTIONS (WISSELS)

Het aantal spelers dat je per wedstrijd kunt wisselen is in de Simulation mode beperkt tot drie; in de Action mode geldt die beperking niet.

Verander de opstelling in het Substitutions scherm op dezelfde manier als in het Starting Lineups scherm. (Zie *Starting Lineup*.)

GAME STATS (SPELSTATISTIEKEN)

Het Game Stats scherm biedt tot op de minuut bijgewerkte statistische gegevens van beide teams over acht relevante categorieën.

Om de Game Stats te bekijken:

- Gebruik de richtingtoetsen **Omhoog** / **Omlaag** om langs de verschillende statistische categorieën te gaan.
- Druk op **B** om langs de Game Stats (Spelstatistieken), Score en Foul Summary (Samenvatting overtredingen) te gaan.

SCORE SUMMARY (SCORE OVERZICHT)

Het Scoring scherm laat de laatste tien doelpunten zien, met de spelers de goals maakten, hun team, en de exacte tijd waarop er werd gescoord.

FOUL SUMMARY (SAMENVATTING OVERTREDINGEN)

Het Fouls scherm geeft de namen van alle wanschepsels die een rode of een gele kaart hebben gekregen, samen met hun team en de tijd waarop de overtreding werd begaan.

QUIT (VERLATEN)

Beeindigt de lopende wedstrijd.

SPELEINDE

Aan het eind van een Friendly (Vriendschappelijke) wedstrijd, ga je terug naar het Control scherm. Daar kun je de Summaries (Samenvattingen) van het afgelopen spel nog eens bekijken, of een Instant Replay (Herhaling) van het laatste spel, of het scherm verlaten Quit en terug naar het Match Select (Wedstrijdtype keuze) scherm gaan.

COMPETITIESEL

Als je LEAGUES kiest in het Match Select scherm, ga je naar het Stadium Select (Stadion keuze) scherm. (Zie *Stadium Select*.) Nadat je een stadion hebt uitgekozen, kun je een competitie uitkiezen.

Om een competitie uit te kiezen:

- Gebruik de richtingtoets **rechts** om door de verschillende mogelijke keuzen voor de competitie te gaan.
- Druk op **B** om een keuze te maken.

Elke competitieteam speelt twee keer tegen elk ander competitieteam om tot een competitiewinnaar te komen. De kampioen krijgt de Domestic Cup (Landsbeker) van dat land en een uitnodiging voor de Winner's Cup (Winnaars Cup). Daarnaast krijgen de top 16 internationale teams na afloop van de competitie een uitnodiging om te spelen in de Nation's Cup (Landen Cup).

COMPETITIETEAMS UITKIEZEN

Zodra je een competitie hebt uitgekozen, verschijnt het League Select Team scherm. Hier kun je invoeren welke acht teams je tijdens de competitie wil volgen en spelen.

Om die teams te kiezen:

1. Gebruik de richtingtoets **rechts** om langs de verschillende teams te gaan.
2. Druk op **A** om een team aan je lijst toe te voegen.
 - Druk op **B** om een team van je lijst af te halen.
3. Als je alle teams die je wil hebt gekozen, druk je op **START** om naar het League Standings scherm te gaan. (Zie *League Standings* hieronder.) Druk nogmaals op **START** om naar het Controllers scherm te gaan.
4. Druk in het Controllers scherm op **START** om naar het Control scherm te gaan.

De teams die je voor je competitie selecteert zijn genummerd van 1 naar 8. Als je minder dan acht teams kiest, worden de resterende competitieplaatsen opgevuld met willekeurige teams. Deze teams zijn niet genummerd. Je kunt alleen maar wedstrijden met genummerde teams spelen.

LEAGUE STANDINGS (COMPETITIE STANDEN)

Het League Standings scherm verschijnt voor de eerste competitiewedstrijd en tussen de wedstrijden door. Het laat de huidige verhouding tussen verloren, gewonnen en gelijk gespeelde wedstrijden zien en het totale aantal punten. Het gele selectiekader laat zien welke twee teams elkaar nu ontmoeten.

CONTROLLERS (CONTROLLERS)

Zie *Controllers*.

TOURNAMENT PLAY (TOERNOOISPEL)

Als je TOURNAMENTS in het Match Select scherm kiest, ga je naar het Tournament Selection (Toernooikeuze) scherm.

Teams worden in een toernooi in groepen van vier onderverdeeld. Elk team speelt een keer tegen elk ander team in de groep. De beste twee teams gaan over naar de playoffs van het toernooi. In een toernooi met 24 teams (bijvoorbeeld een World Tournament (Wereldtoernooi)) mogen de beste vier teams die het tot een derde plaats schopten ook doorgaan. Tournament (Toernooi) en Team Selections (Teamkeuzen) worden op dezelfde manier gemaakt als de League (Competitie) en Team Selections (Teamkeuzen) schermen. De schermen Today's Games (Wedstrijden vandaag), klassementen, en scouting verslagen werken hetzelfde als in League Play (Competitiespel). (Zie *League Play*.)

PLAYOFFS (PLAYOFFS)

Als je **PLAYOFFS** kiest in het Match Select scherm ga je naar het Playoff Selection scherm.

De keuzen in de Playoff en Team Selections schermen werken op dezelfde manier als in de League (Competitie) en Team Selections (Teamkeuzen) schermen. (Zie *League Play*.)

De opzet van de het Playoff toernooi is dezelfde als die van Tournament Play, zij het dat in Playoffs de eerste ronde overgeslagen wordt.

PLAYOFF TREE (PLAYOFF TREE)

De Playoff Tree laat elk team zien in de uitvalcompetitie en verschijnt voor het Controllers scherm. Let op welke teams naar de volgende ronde doorgaan.

- Druk op de richtingtoets **rechts** om de volledige Playoff Tree langs te gaan.

CONTINUE PLAY

CONTINUE is een extra optie in het Game Over (Speleinde) scherm na de League, Tournament en Playoffs schermen. **CONTINUE** kiezen brengt je terug naar het bijgewerkte Standings (Klassement) of Playoff Tree scherm zodat je door kunt gaan met het vervolg.

SPELEN OPSLAAN

Je moet een volledige wedstrijd uitspelen om in de lopende League, Tournament en Playoffs een spel automatisch op te slaan.

- Om door te gaan in de lopende League, Tournament en Playoffs kies je die mode in het Match Select scherm en kies je **YES** in het Resume (Hervatting) dialoogkader.
- Om een opgeslagen League of Tournament te wissen, zie *Competitie wissen* of *Toernooi wissen*.

TRAINING

Gebruik een van de 6 trainingsschema's om zwakke punten in je spel te verbeteren. Kies PRACTICE in het Match Select scherm om naar het Practice scherm te gaan; kies de sterkte van de tegenstander en je trainingsschema. (Zie *Training*.)

LEVEL OPPOSITION (STERKTE TEGENSTANDER)

Oefen verschillende bewegingen met een variërende sterkte van de tegenstander.

- Gebruik de richtingtoets **omlaag** om Level uit te lichten.
- Gebruik de richtingtoetsen **links** / **rechts** om het level te veranderen. Je kunt kiezen uit **MINIMAL**, **AVERAGE** (Gemiddeld) en **FULL** (Maximaal).
EA TIP Elke oefening gaat door totdat er gescoord wordt; kies **MINIMAL** dekking en oefen op het passeren, bal uit werken en schoten zonder door de verdediging te worden gehinderd.

PRACTICE SCENARIOS (OEFENSHEMA'S)

De beschikbare oefenschema's zijn: Corner Kick, Penalty kick, Goal Kick, Throw-In, Passing en Shoot-out.

- Gebruik de richtingtoetsen **omhoog** / **omlaag** om een keuze te maken uit de oefenschema's en druk op **B**. Het Team Select scherm verschijnt.

KICKS (TRAPPEN) EN THROW-INS (INWORPEN)

Selecteer **CORNER KICKS** (Hoekschoppen), **FREE KICKS** (Vrije trappen), **GOAL KICKS** (Doeltrappen) of **THROW-INS** (Inworpen) om op een strategie te oefenen. Je kunt nieuwe tactieken uitproberen door ze vanaf verschillende gebieden op het veld te oefenen.

Om een oefenschema te beginnen:

1. Gebruik de richtingtoetsen om de voetbal naar de verschillende plekken op het veld te bewegen.
2. Druk op **B** om te beginnen.

PASSING (PASSEREN)

Kies **PASSING** om twee teams tegenover elkaar te zetten om zowel je aanvallend als je verdedigend spel te verbeteren. Degelijke balbeheersing is essentieel, want elke keer dat je van de bal af gezet wordt telt het wel op. Met de afwezigheid van keepers moet elk team heel goed verdedigen om het doel te beschermen. Begin het passeerspel met een aftrap, net als in een Friendly (Vriendschappelijke) wedstrijd.

SHOOTOUT (STRAFSCHOPPEN NEMEN)

Kies SHOOTOUT uit de lijst van beschikbare oefenschema's en ervaar de druk van een een-tegen-een duel om de uiteindelijke overwinning in de wacht te slepen. (Zie *Penalties*.)

- Druk op **START** om tijdens het oefenen even te pauzeren
Opmerking: Alle oefenschema's worden beëindigd als een team tien punten heeft binnengehaald. Punten score je voor het maken van een doelpunt, wanneer je een schot op het net tegenhoudt of de bal afhandig gemaakt wordt.

PRACTICE TEAM SELECT

Kies hier de teams op het oefenveld van jou en je tegenstander.
(Zie *Team Select*.)

CREDITS

GEPRODUCEERD DOOR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

ONTWIKKELD DOOR:	Rage Software
ANIMATIE:	David Demorest
HOOFD CG:	John Rix
ANIMATIE WEERGAVE:	Craig Hui
ART DIRECTION en ARTIEST:	David Adams
HOOFD GELUID:	Chris Taylor
GELUIDSEFFECTEN:	Omar Al-Khafaji
UITVOEREND PRODUCENT:	Bruce McMillan
PRODUCENTEN:	Marc Aubanel, Robert Leingang
GEASSOCIEERD PRODUCENT:	Heidi Newell
MANAGER ONTWIKKELING:	Dylan Miklashek
PRODUCTIE ASSISTENT:	Nicholas Wlodyka
TECHNISCHE LEIDING:	Kevin Pickell
PRODUCT MANAGERS:	Paula Burt, Margaret Murray
ART DIRECTION VERPAKKING:	Nancy Waisanen
ONTWERP VERPAKKING:	Mike Lippert
FOTOGRAFIE VERPAKKING:	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTATIE:	Jason Armatta, Andrea Engstrom
LAYOUT DOCUMENTATIE :	Edward Du Bois

QA COÖRDINATOR:	Steve Livaja
HOOFD TESTER:	Todd Wilson
HOOFD BACKUP:	Aaron Watmough
TESTERS:	Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson, Mark Lawson, Benson Nair, Derek LeClair, Owen Louis, Lorne Wilson, Tim Dale, Nathan Wawruck
TAAL TEST:	Michael Gievers, Sylvain Caburroso, Markus Hoc
MASTERING:	Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao
MET DANK AAN:	Brian Plank, Shawn Taras, Dave Hards, Erik Kiss, Ted Sylka, Robert Bailey, Jackie Ritchie, Penny Lee, Tony Lam, Masahiko Yoshizawa, M. James Schulte, Tamara Pearl, Louise Read, Roslynn Drewitt, Paul Smith, Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Tenzij anders aangegeven is alle software en documentatie © 1996 Electronic Arts. Alle rechten zijn voorbehouden aan de uitgever en copyright eigenaars. Deze documenten en programmacode mag niet deels of in zijn geheel worden gekopieerd, gereproduceerd, verhuurd, gehuurd, verleend of uitgezonden worden op welke manier dan ook of vertaald of geschikt gemaakt worden voor welk elektronisch medium of in machine leesbare vorm dan ook zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Ltd.

ELECTRONIC ARTS BEPERKTE GARANTIE

WARRANTY - Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit Electronic Arts software product dat het opslagmedium waar de software is op vastgelegd vrij van defecten in materiaal of werking is tot negentig (90) dagen na aanschafdatum. Dit Electronic Arts software programma en handleiding worden verkocht als bij aanschaf, zonder uitdrukkelijke of impliciete garantie van welke aard dan ook, en Electronic Arts is niet verantwoordelijk te stellen voor welke verliezen of schade dan ook voortvloeiend uit het gebruik van dit programma. Binnen een periode van 90 dagen na aanschafdatum vervangt of repareert Electronic Arts (naar eigen keuze) kosteloos elk Electronic Arts software product, dat met verzendkosten voldaan en met bewijs van aanschaf wordt aangeboden aan het Electronic Arts Warranty Department. Deze garantie is beperkt tot het geval van gebruikelijke slijtage en veroudering. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik, onjuiste behandeling of verwaarlozing. **BEPERKINGEN** - Elke impliciete garantie toepasbaar op dit software product, waaronder handelsgaranties en geschiktheid voor een specifiek doel is beperkt geldig tot de periode van negentig (90) dagen als hierboven beschreven. In geen enkel geval kan Electronic Arts verantwoordelijk worden gesteld voor welke rechtstreekse of indirecte schade of schade volgend uit het bezit, gebruik of onjuiste werking van dit Electronic Arts software product. Deze termen en voorwaarden beïnvloeden de grondwettelijke rechten van de consument niet, zolang de koper een consument is die de goederen verwerft zonder verdere handelsdoelinden.

VERVANGING NA AFLOOP VAN DE GARANTIEPERIODE.

Electronic Arts vervangt zolang de voorraad strekt media die door het gebruik ervan zijn beschadigd. Stuur het originele medium samen met een Eurocheque of postwissel t.w.v. £15.00 t.n.v. Electronic Arts Ltd. naar het onderstaande adres. Vergeet niet de foutoorzaak, je naam en adres volledig te vermelden, en zo mogelijk een telefoonnummer waarop je overdag bent te bereiken.

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

Mocht je vragen hebben betreffende dit produkt, dan kan de klantenservice van Electronic Arts je van dienst zijn: te bereiken van maandag t/m vrijdag, tijdens normale kantooruren, op + 44 (0) 1753 546465. Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK SL3 8XU

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

EA SPORTS, het EA SPORTS logo en Motionblending zijn Handelsmerken en "IF ITS IN THE GAME, ITS IN THE GAME" is een geregistreerd Handelsmerk van Electronic Arts. Alle Rechten voorbehouden. Officieel in Licentie van de FIFA vervaardigd Product. Software en Documentatie © 1996 Electronic Arts. Alle Rechten voorbehouden.



**DISTRIBUTED BY
ELECTRONIC ARTS
P.O. BOX 835
SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU**

**PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX ETATS UNIS**



EAX04401051M