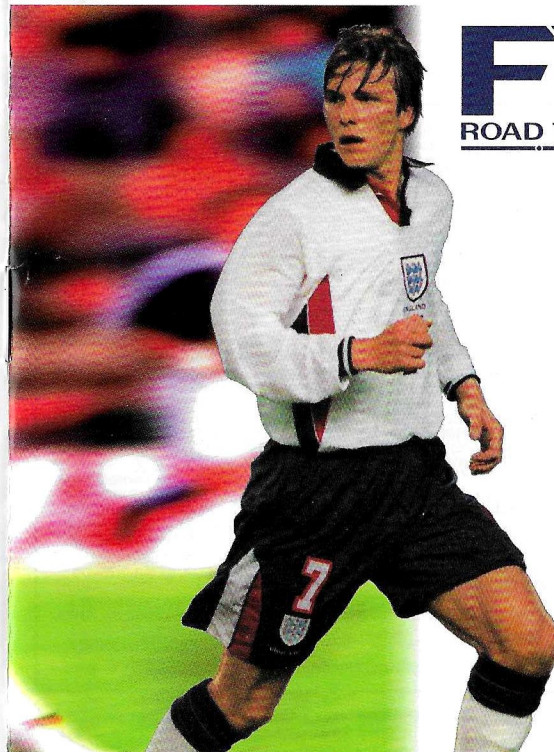


FIFA
ROAD TO WORLD CUP

98



Instruction Booklet



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



**DISTRIBUTED BY
ELECTRONIC ARTS**

**P.O. BOX 835
SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU**

**PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX ETATS UNIS**



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

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

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA 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 KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAR, ATT NINTENDO STÄR FÖR PRODUKTENS KWALITET. 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 KWALITETEN AF DETTE PRODUKT SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUJII OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA 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 BEDEUTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

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

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

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

OBS: LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH 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 KUULLUVAT KULLUTTAJATIEDOT 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 (television screen). 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.



CONTENTS

STARTING THE GAME3

CONTROL SUMMARY3

Match Select7

Friendly Match8

Road to World Cup 9813

League Play20

Practice21

Options22

Half Time/Pause Menu24

End of Game25

Saved Games25

CREDITS27

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®.

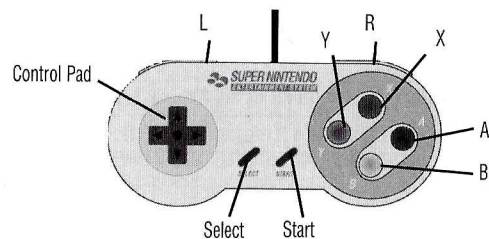
- If you're playing against a friend, plug the other Controller into controller socket 2.

3. Insert the game pack into the slot on the Super NES. Press firmly to lock the game pack in place.

4. Turn ON the power switch. Following the EA SPORTS logo, *FIFA: Road To World Cup 98* screen, appears. If you don't see it, begin again at step 1.

CONTROL SUMMARY

On the road to the World Cup, you have to pull out all the stops. Following is a detailed breakdown of every move you can perform on the pitch.



Note: There are two Skill modes available in *FIFA: Road To World Cup 98*: PRO and SEMI.



Kickoff...

Kickoff	A, B, X or Y
Press	Kick to your team-mate

When your team has the ball on the ground....

Dribble	Control Pad
Sprint	X
Hold	Burst of speed (Too much sprinting tires players)
Pass	B + Control Pad
Press	Pass to nearest team-mate. Use the Control Pad to direct the pass.
Lob/Chipshot	Y
	To clear the ball or attempt a chipshot.
Shoot	A
	To take a shot on goal from anywhere.
Goal Celebrations	Y, B or A
	Cool SFX Auto Replay must be OFF
Pro Mode only:	
One-Two	R,R
	Press R + Control Pad to pass then press R again for a return

When your team is controlling the ball in the air....

Bicycle Kick	Y
Diving Header	B
Kick & Volley	A
Regular Jumping Header	X
	<ul style="list-style-type: none">Control Pad Left/Right immediately after contact to give the ball a curve.

When your team is on defence

Sprint	X
	Hold for a burst of speed
Switch Player	B
	Control the player nearest the ball.
Slide Tackle	Y
Sliding Tackle/ Steal	B
Pro Mode only:	
Elbow	R
Push	L

When you control the keeper (manual)

Defending the goal	
Switch Player	B
Dive	B + Control Pad
In Possession of the ball	
Toggle normal/target box	Y
Move Target Box	Control Pad
Throw/Kick	B

Corner kicks/Throw-ins....

Toggle normal/receiver	Y
	Normal mode has the circle beneath the ball carrier. Receiver mode allows you to pass/throw to a targeted position.
Move Target	Control Pad
Shoot	A
Pass /Throw-in	B



Free kicks....

Enable target box	B
Short free kick	X
A kick to a nearby player.	
Shot on Goal	A
Shoot Ball	
Lob Pass	B
Set Plays	Y
Press Y to cycle through different set plays.	

PK Shootouts....

On Defence:	
Save the ball	B + Control Pad
On Attack:	
Shoot	A + Control Pad

Instant Replay

Rewind/Forward	Y + Control Pad Left/Right
Play	Hold B
Frame By frame	Tap B to advance frame
Flip View	A
Menu/Option Screens	
Scroll Options	Control Pad Up/Down
Cycle Options	Control Pad Left/Right
Select/Advance	Start or B
Return to previous screen	X

Match Select

Match Select is where it all begins.



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

FRIENDLY

Play a match between two teams of your choice without affecting tournament or league standings. (See *Friendly Match*.)

ROAD TO WORLD CUP 98

Take a team from the first qualification match to the World Cup championship. (See *Road To World Cup 98*.)

LEAGUES

Take up to eight teams through an entire league schedule. On your way to the championship, you play every team in that league twice. (See *League Play*.)

PENALTY SHOOTOUT

Each team takes five penalty kicks. If tied after five kicks, teams shoot single-shot rounds until one team scores and the other team doesn't.

PRACTICE

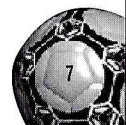
Use any of the 6 practice scenarios to strengthen weak areas of your game - you choose the level of opposition. (See *Practice*.)

OPTIONS

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

CREDITS

Check out who made the game.



Friendly Match

A friendly match is a single match between two teams of your choice. The results won't affect a team's tournament or league standings.



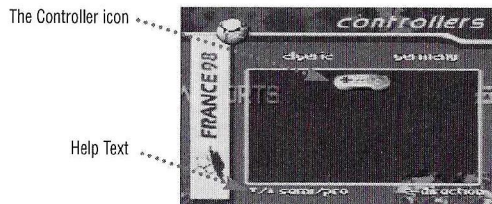
Team Select

To select a Zone, Control Pad **Left/Right**. Control Pad **Down** to highlight the team, then Control Pad **Left/Right** to scroll the teams in that zone. 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

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: Road to the World Cup 98. 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** \longleftrightarrow **3-5P** left to the 3-5P position.
- Player 1 uses the controller plugged into Controller Socket 1. Players 2 to 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 #	Colour-coded circle
1	Yellow
2	Red
3	Blue
4	Purple
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: Road to the World Cup 98*, start out at the SEMI level; the CPU assists in ball control.

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

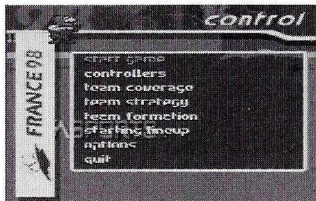
Control Direction

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** to move the players upfield. When the control direction is straight, Press the 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.

Pre-game Screen

From the pre-game screen, you can select your team's coverage, strategy, formation, starting line, and other options. To configure your team, highlight the option you want and press **B**.



- To go straight to the field and play with default settings, press **START** while 'Start Game' is highlighted.

Start Game

Leave the pre-game 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*.)

Team Coverage

Adjust the range of your players' field coverage.

- Control Pad **Up/Down** to highlight DEFENCE, MIDFIELD or OFFENCE.
- Control Pad **Left/Right** to adjust the length of the arrow on the field. The Midfield arrow can be extended toward defence and offence.
- After you've adjusted your Coverage, press **B** to go to the Team Strategy screen.

Team Strategy

Use this option to select a strategy for your team.

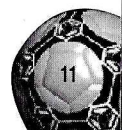
- Use the Control Pad to scroll through the available strategies. Diagrams on the field change to illustrate each strategy.
- After you've adjusted your Strategy, press **B** to go to the Team Formation screen.

Team Formation

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

Note: Different teams have different default formations.

- Use the Control Pad to scroll the available formations. Diagrams on the field illustrate each formation.
- After selecting a formation, press **START**. The Control screen reappears.



- After you've adjusted your Formation, press **B** to go straight to the Starting Lineup Screen.

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 message PLAYER SWAP OK confirms that the substitution is made.
 - Before substituting a player, Control Pad **Left/Right** to check his Skill Ratings.
 - Before making a swap, press **B** to cancel a substitution and choose another player.
 - After you've adjusted your Coverage, press **B** to go straight to the Strategy screen.
3. To return to the Control screen, press **START**.

Options

Modify any game options. (See *Options* for descriptions.)

Road to World Cup 98

The road to the World Cup starts here. *FIFA: Road to World Cup 98* consists of a Qualifying Round, First Round, and Final Round tournament. After you complete the Qualifying Round successfully, you advance to the First Round. This section of the manual provides setup instructions, a general overview of qualification guidelines, and specified procedures for each geographical zone.

Set Up the Qualifying Round

After you select ROAD TO WORLD CUP 98 from the Main menu, select a zone and then choose your team(s) for the opening tournament.

Overview of the Qualification Process

Read on for an overview of the new qualification process for the 1998 World Cup Final in the Stade de France.

Team Select
Control Pad UP/DOWN to toggle between team/zone
Control Pad LEFT/RIGHT to cycle 6 available zones and 172 teams.

Press **START** to continue.



Press **A** to select/deselect a team to control.

Guidelines

Zone schedule

Team	W	D	L	GF	GA
france	0	0	0	0	0
germany	11	11	11	11	11
denmark	0	0	0	0	0
italy	0	0	0	0	0
switzerland	11	11	11	11	11
norway	0	0	0	0	0
england	0	0	0	0	0
ireland	11	11	11	11	11
georgia	0	0	0	0	0

Team standings



- Four rounds to the World Cup Final: Qualifying, First Round, Second round, Playoffs.
- 172 teams in six Geographical Zones begin the tournament; 32 advance to the First Round; 16 advance to the Final Round. (See World Cup Qualification Zones and Matchups section for descriptions of each Zone and its qualifying procedures.)

Byes

- In the 1998 World Cup, Brazil and France are scheduled to receive byes in the Qualifying Round and begin play in the First Round. However, if you select one of these teams for the Qualifying Round, a random team from their respective Zone receives a bye.
- Some teams receive byes within their Zone's Qualifying Round. If you control one of these teams, your team automatically advances to the appropriate sub-round within that zone.

Tiebreaker

If teams end a round with the same point total, three formats are used to determine a winner:

- a) Goal difference (goals for - goals against = goal difference): if the difference is equal, the winner is the team that scored the most goals.
- b) If teams are still tied, the number of goals scored in direct encounters determines the winner.
- c) If teams are still tied, the player controlled team is declared the winner. If more than one player controlled team is tied, officials draw lots.
- d) If two non-user controlled teams are still tied, one is randomly selected.

Qualification Zones And Matchups

Following is a complete description of the qualification procedures for each of the six geographical zones:



ZONE 1: Confederación Sudamericana De Fútbol (CONMEBOL)

10 Nations enter; 4 teams advance + Brazil

- One group of nine teams play a double Round Robin schedule.
- The top four teams + Brazil qualify for the World Cup. If you control Brazil, another (random) team from this zone receives a bye.



ZONE 2: Oceania Football Confederation (OFC)

10 Nations enter; 1 team or no teams advance.

OFC ROUND 1

- If you control any Round 1 and 2 bye teams (Tahiti, Australia, New Zealand, Fiji), you play them at the start of Round 3.
- Melanesian Group and Polynesian Group both play Round Robin schedules.
- The winner of the Melanesian group advances to Round 3.

OFC ROUND 2

- The runner-up of the Melanesian Group and the winner of the Polynesian Group play a single match. The winner advances to Round 3.

OFC ROUND 3

- Two groups of three teams each play a double Round Robin. The winner from each group advances to Round 4.



OFC ROUND 4

- Group 1 winner plays Group 2 winner in a Home-and-Away series.



ZONE 3: Asian Football Confederation (AFC)

36 Nations enter; 3 teams advance

AFC ROUND 1

- Ten groups of three/four teams. Each group plays a double Round Robin.
- Group winners advance to Round 2.

AFC ROUND 2

- Ten group winners are divided into two groups of five teams.
- Both groups play a single Round Robin schedule.
- The winner and the runner-up in each group (four teams total) advance to Round 3.

AFC ROUND 3

- The two Round 2 winners qualify for the World Cup.
- Two Round 2 losers compete in a third place play-off. The winner qualifies for the World Cup.



ZONE 4: Union Of European Football Association (UEFA)

50 Nations enter; 14 teams advance + France

- Nine groups of five/six teams each play a double Round Robin schedule. The nine group winners and the best runner-up advance.

To determine the best runner-up of the nine groups (after the group ranking is complete) only the matches played against the teams ranking first, third and fourth in each group are considered. The following conditions apply in this order:

- Points gained in matches against teams coming first, third and fourth; goal difference in these games; higher number of goals scored in these games; higher number of goals scored against these opponents in the away games. If teams are still tied the player controlled team is declared the winner. If more than one player controlled team is tied, officials draw lots.
- The eight other runners-up (one from each group) are drawn by lots into four pairs and play a qualifying Home-and-Away series. The four winners determined by these pairings qualify for the World Cup.

If you control France, another (random) team from this zone receives a bye.



ZONE 5: Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (CONCACAF)

30 Nations enter; 3 teams advance

EXEMPTIONS

If you control a team exempt from any round(s), you play that team at the start of the following round. (i.e., If you control the United States, it becomes available at the start of the fourth round.)

- Round 2: Bermuda, Barbados, Cayman, Cuba, Haiti, Jamaica, Netherlands Antilles, Puerto Rico, St. Lucia, St. Vincent & Grenadines, Surinam, and Trinidad/Tobago
- Round 3: Belize, Guatemala, Nicaragua, and Panama
- Round 4: Canada, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Mexico, and U.S.A.



CONCACAF ROUND 1

The following Caribbean Group teams play a Home-and-Away series. Winners advance to Round 2.

<i>Aruba vs. Dominican Republic</i>	<i>Bahamas vs. St. Kitts and Nevis</i>
<i>Guyana vs. Grenada</i>	<i>Dominica vs. Antigua</i>

Tiebreaker: See 'Tie Breaker' formula on p.10.

CONCACAF ROUND 2

The following Caribbean Group teams play a Home-and-Away series. Winners advance to Round 3.

<i>Surinam vs. Jamaica</i>	<i>Bermuda vs. Trinidad and Tobago</i>
<i>Cayman Islands vs. Cuba</i>	<i>Puerto Rico vs. St. Vincent</i>
<i>Bahamas-St. Kitts winner vs. St. Lucia</i>	<i>Dominica-Antigua winner vs. Barbados</i>
<i>Guyana-Grenada winner vs. Haiti</i>	<i>Aruba-Dominican Republic winner vs. Netherlands Antilles</i>

Tiebreaker: See 'Tie Breaker' formula.

CONCACAF ROUND 3

The remaining Caribbean Group teams play a Home-and-Away series against one opponent (draw to be held after Round 2 games). The four winners advance to the Semifinals.

The following Central American Group teams play a Home-and-Away series. Winners advance to the Semifinals:

<i>Nicaragua vs. Guatemala</i>	<i>Belize vs. Panama</i>
--------------------------------	--------------------------

Tiebreaker: See 'Tie Breaker' formula.

CONCACAF ROUND 4

Three groups of four teams each plays a double Round Robin. The top two teams from each group advance to a final round.

GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3
United States	Canada	Mexico
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Guatemala-Nicaragua winner	Belize-Panama winner	Caribbean Round 3 qualifier
Caribbean Round 3 qualifier	Caribbean Round 3 qualifier	Caribbean Round 3 qualifier

Tiebreaker: See 'Tie Breaker' formula on p.10.

CONCACAF ROUND 5

Six teams play double Round Robin schedule. Top three teams advance to World Cup.



ZONE 6: Confederation Africaine De Football (CAF)

36 Nations entered; 5 teams advance

EXEMPTIONS

If you control any bye teams, you play them at the start of Round 2.

Cameroon, Egypt, Morocco and Nigeria ('Bye' Teams)

CAF ROUND 1

The following teams play a Home-and-Away series. Winners advance to Round 2:

<i>Togo vs. Senegal</i>	<i>Madagascar vs. Zimbabwe</i>
<i>Tanzania vs. Ghana</i>	<i>Mauritania vs. Burkina Faso</i>
<i>Sudan vs. Zambia</i>	<i>Namibia vs. Mozambique</i>
<i>Rwanda vs. Tunisia</i>	<i>Congo vs. Ivory Coast</i>
<i>Swaziland vs. Gabon</i>	<i>Burundi vs. Sierra Leone</i>
<i>Guinea-Bissau vs. Guinea</i>	<i>Kenya vs. Algeria</i>
<i>Uganda vs. Angola</i>	<i>Malawi vs. South Africa</i>
<i>Mauritius vs. DR Congo</i>	<i>Gambia vs. Liberia</i>



Tiebreaker: See 'Tie Breaker' formula on p.10.

CAF ROUND 2

The 16 winners from Round 1, plus Cameroon, Egypt, Morocco and Nigeria are placed into five groups of four teams (draw occurs after Round 1).

Each group plays a double Round Robin schedule. Five winners advance to the World Cup.

League Play

Selecting LEAGUES from the Match Select screen brings up the select league screen.

To select a league:

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

Selecting League Teams

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

To choose your focus team(s):

1. Control Pad **Left/Right** to scroll teams.
2. Press **A** to add a team to your list.
 - To delete a 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.)

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 aqua-blue highlight indicates the next two teams to face each other. Press the Control Pad **Up/Down** to scroll through Standings. Press **START** again to go to the Controllers screen.

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. Steady ball control is essential as points add up each time the opposition scores. With the absence of your goalie, you must play a mean defence to protect your 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.

To return to the Practice screen press START.

Practice Team Select

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

Options

Highlighted option ...



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**.

Below is a description of some of the new and more complex options available in RTWC. Default options appear in bold type on screen.

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.

POWER CIRCLE

ON or OFF. Allows you to view the amount of power applied to a shot.

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

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: Road to the World Cup 98*.

ERASE LEAGUE

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

ERASE WORLD CUP

(Appears only when there is a Road To World Cup 98 game saved. Select YES to erase a saved game in progress.



Half Time/Pause Menu

When the game is paused or the first half has ended, a list of options is displayed.

- To go to this screen, press **START**. The options displayed before the match reappear with the addition of Instant Replay, Substitutions, Game Stats, and Summaries.

Resume Game

Select RESUME GAME when you're ready to return to the contest. You are returned to midfield for the second half kick off 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 and hold **B**. The replay will play through until you press **B** again or it reaches its completion. To watch the replay frame by frame, tap **B**. Every time you press **B** the replay will advance one frame.
- To flip the view, 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, Goal Summary and Foul Summary screens.

Goal 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

CONTINUE is an additional option on the Game Over screen following League and Road to the World Cup games. CONTINUE returns you to the updated Standings screen so you can continue your series.

Saved Games

You must complete a full match in League or Road to the World Cup before having the option to save your progress.

- To continue a saved game select continue world cup 98' or continue league from the match select team.
- To erase a saved League or Road to the World Cup, see *Erase League* or *Erase World Cup*.



CREDITS

PRODUCED BY EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DEVELOPER: XYZ Productions

PROGRAMMERS: Umrao Mayer, Larry Garner

ARTISTS: George Simmons

MUSIC AND SOUND EFFECTS: Joel Simmons

XYZ PRODUCER: Umrao Mayer

ANIMATOR: David Demorest

ART DIRECTION and ARTIST: David Adams

EXECUTIVE PRODUCER: Bruce McMillan

LINE PRODUCER: Marc Aubanel

ASSOCIATE PRODUCER: Louise Read

ASSISTANT PRODUCER: John Stroppa

TECHNICAL DIRECTOR: Kevin Pickell

PRODUCT MANAGERS: Duncan Magee, Margaret Murray

DOCUMENTATION: Brent Disbrow

QA CO-ORDINATOR: John Santamaria

LEAD TESTER: Andrew Chan

BACKUP LEAD: Greg Chan-Eather

QA TESTERS: Carvy Spindler, Corky Bond, David Weller, Fausto Mazutto, Ryan Yewell

LANGUAGE TESTING: Andrea Bernardoni, Sylvain Caburroso, Antonio Lopez, Alexander Goldbowitch

MASTERING: Peter Petkov, Cary Chao

SPECIAL THANKS: Jennifer Campbell, Penny Lee, Randy Parmar, Brian Plank, Bob Purewal, Nicholas 'the hammer' Wlodyka

EA Europe

EUROPEAN DOCUMENTATION: James Lenoël

LOCALIZATION CO-ORDINATOR: Petrina Wallace

DOCUMENTATION LAYOUT: Tim Milner

QUALITY ASSURANCE: Andrew Miller

Warranty and Service Information

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1997 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

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.

Electronic Arts will replace user-damaged media, current stocks allowing, if the original media is returned with a Eurocheque or postal order for £15.00, payable to Electronic Arts Ltd.

Please remember to include full details of the defect, your name, address and, where possible, a daytime telephone number where we can contact you.

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 835

Slough

SL3 8XU

UK.

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



Software and documentation © 1997 Electronic Arts. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS, the EA SPORTS Logo, and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.

Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENCE BY ELECTRONIC ARTS.

Software and documentation © 1997 by Electronic Arts. All rights reserved.

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 spelar dataspellet.

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.



INNEHÅLL

STARTA SPELET31

SPELETS KONTROLLER ...31

Välj matchtyp35

Vänkskapsmatch36

Road to World Cup 9841

Ligaspel48

TRÄNING49

Alternativ50

Halvtid/Pausmenyn52

Efter matchen53

Sparade matcher53

MEDVERKANDE54

STARTA SPELET

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

WARNING: Försök aldrig sätta i eller ta ur ett spel när strömmen är påslagen.

2. Se till att det finns en styrkontroll inpluggad i kontrollport 1 på huvudenheten.

- Om två personer ska spela, plugga in den andra styrkontrollen i kontrollport 2.

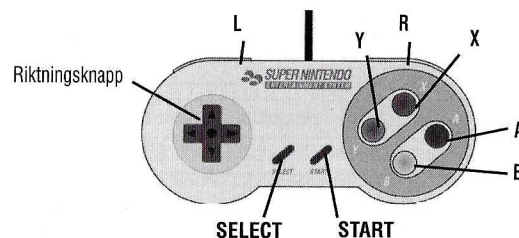
3. Sätt i spelet i spelfacket på huvudenheten. Tryck till ordentligt för att låsa fast spelkassetten.

4. Slå på strömmen (läge ON). Efter bilden med EA SPORTS, visas *FIFA: Road To World Cup 98*. Om du inte ser den, börja om från steg 1.



SPELETS KONTROLLER

På din väg fram till VM-finalen är det du som måste styra spelet och använda alla tricks du kan. Nedan visas en detaljerad förklaring av alla rörelser du kan utföra på planen.



Anmärkning: Det finns två svårighetsgrader i *FIFA: Road To World Cup 98*. PRO och SEMI.



Avspark...

Avspark	A, B, X eller Y
Tryck	Sparka bollen till din medspelare

När ditt lag har bollen på marken....

Dribbla	Riktningsknappen
Springa	X
Håll ned	Fartökning (För mycket springande trötter ut spelare)
Passa	B + Riktningsknappen
Tryck	Passa till din närmaste medspelare. Använd Riktningsknappen för att styra passningen.
Lobba/inlägg	Y
För att rensa undan bollen eller slå ett inlägg.	
Skjut	A
För att skjuta mot mål från var som helst på planen.	
Fira mål	Y, B eller A
Häftig ljudeffekt Automatisk repris måste vara AV	
Endast i proffsläget:	
Väggspel	R, R
Tryck på R + Riktningsknappen för att passa, tryck sedan på R igen för returpass	

När ditt lag kontrollerar bollen i luften

Bicicletas	Y
Dyknick	B
Spark & volley	A
Vanlig hoppnick	X
• Tryck på Riktningsknapp Vänster/Höger direkt efter bollträff för att skruva.	

När ditt lag försvarar....

Springa	X
Håll ned för fartökning	
Byt spelare	B
Kontrollera spelaren närmast bollen.	
Glidackling	Y
Glidackling/stjälja bollen	B
Endast proffsläget:	
Armbåge	R
Knuff	L

När du kontrollerar målvakten (manuellt)....

Försvara målet	
Byt spelare	B
Kasta dig	B + Riktningsknappen
Vid bollinnehav	
Växla mellan normal/riktningsbox Y	
Flytta riktningsbox	Riktningsknappen
Utkast/utspark	B

Hörnor/inkast

Växla mellan normal/mottagare	Y
I normalläget är cirkeln placerad under bollinnehavaren. I mottagarläget kan du passa/kasta till en bestämd position.	
Flytta position	Riktningsknappen
Skjut	A
Passa/inkast	B



Frisparkar....

Aktivera riktningsbox	B
Kort frispark	X
Sparka till nära spelare.	
Skott mot mål	A
Skjut bollen	
Lobpass	B
Välj spelmönster	Y
Tryck på Y för att bläddra mellan olika spelmönster.	

Straffläggning....

Vid försvar:	
Rädda bollen	B + Riktningsknappen
Vid anfall:	
Skjut	A + Riktningsknappen

Repris

Snabbspolning bakåt/framåt	Y + Riktningsknappen Vänster/Höger
Uppspelning	Håll ned B
Ruta för ruta	Tryck snabbt på B för att avancera ruta för ruta
Vänd visning	A
Meny/alternativ	
Bläddra alternativ	Riktningsknapp Upp/Ned
Växla alternativ	Riktningsknapp Vänster/Höger
Välj/fortsätt	Start eller B
Återvänd till föregående meny	X

Välj matchtyp

Det är från menyn Välj matchtyp allt startar.



- För att markera ett menyalternativ, tryck på Riktningsknapp **Upp/Ned**.
- För att välja det markerade alternativet, tryck på **START** eller **B**

VÄNSKAP

Spela en match mellan två valfria lag utan att påverka turnerings- eller ligaställning. (Se Vänskapsspelmatch.)

ROAD TO WORLD CUP 98

Ta ett lag från första kvalificeringsomgången till VM-final. (Se Road to World Cup.)

LIGA

Ta upp till åtta lag genom ett helt ligaspelschema. På din väg till mästerskapstiteln, spelar du mot alla lag två gånger. (Se Ligaspel.)

STRAFFLÄGGNING

Varje lag får slå fem straffar. Om lagen har samma poäng efter fem straffar, skjuter lagen en straff i taget tills endast det ena laget lyckas göra mål.

TRÄNING

Använd något av de 6 träningsscenarierna för att förbättra dina svaga sidor - du väljer nivån på motståndet. (Se Träning.)

ALTERNATIV

Gå till alternativmenyn för att välja Halvlekslängd, Matchtyp, med mera. (Se Alternativ.)

MEDVERKANDE

Visa alla som medverkat till detta spel.



Vänskapsmatch

En vänskapsmatch är en match mellan två valfria lag. Resultatet påverkar inte turnerings- eller ligatabellen.

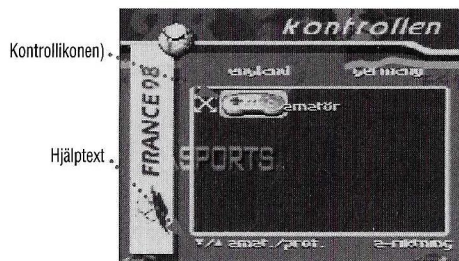
Val av lag



För att välja en zon, tryck på Riktningssknapp **Vänster/Höger**. Tryck på Riktningssknapp **Ned** för att markera laget, tryck sedan på Riktningssknapp **Vänster/Höger** för att bläddra mellan lagen i den zonen. För att välja laget för andra sidan, tryck på **A**. Ju längre stapel, desto bättre är det lagets skicklighetsranking i den kategorin.

- När du är klar, tryck på **B** för att gå vidare till menyn Val av kontroll

Val av kontroll



Från menyn Val av kontroll, bestäm vilken styrkontroll som kontrollerar vilket lag och om ett lag är kontrollerat av en eller flera spelare.

Starta en multiplayermatch

Upp till fem personer kan spela i samma match av EA SPORTS FIFA: Road to the World Cup 98. Du behöver en Multi-Player Adapter och en styrkontroll för varje spelare.

- Plugga in en styrkontroll i kontrollport 1 och en Multi-Player Adapter i kontrollport 2 på huvudenhetens framsida.
- Skjut den lilla svarta knappen (placerad på framsidan av din Multi-Player Adapter) märkt **Select 2P** ←→ **3-5P** åt vänster, till läget 3-5P.
- Spelare 1 använder styrkontrollen inpluggad i kontrollport 1. Spelare 2 till 5 använder de styrkontroller som är inpluggade i din Multi-Player Adapter.

Anmärkning: Multi-Player Adapter är inte designad för användning tillsammans med Super NES Super Scope® eller Super NES mouse®.

Kontrollikonen

Två lag visas på menyn Val av kontroll—hemmalaget till vänster, bortalaget till höger. Ikoner representerande varje styrkontroll visas i mitten.

Flera spelare

Om det finns två eller fler styrkontroller inpluggade i Super NES®, visas en kontrollikon i mitten av skärmen för varje styrkontroll. Ikonen för styrkontroll 2 visas överst och ikonen för styrkontroll 5 längst ned. På planen kontrollerar varje styrkontroll spelaren under motsvarande färgkodad cirkel.

Styrkontroll #	Färgkodad cirkel
1	Gul
2	Röd
3	Blå
4	Lila
5	Svart



För att välja lag:

- Tryck på varje Riktningssknapp **Vänster/Höger** för att flytta dess kontrollikon under ett lag. Om en kontrollikon finns kvar i mitten är den styrkontrollen inaktiv; om ingen kontrollikon tilldelas ett lag kontrollerar datorn det laget under matchen.

Anmärkning: Kontrollens tilldelning kan förändras under matchen.

Skicklighetsläge

Proffsläget ger dig total bollkontroll och passningsfrihet. Om du är nybörjare till *FIFA: Road to the World Cup 98*, starta på semi-läget; datorn kommer hjälpa dig med bollkontrollen.

- Tryck på Riktningssknapp **Upp/Ned** för att växla mellan PROFFS och HALVPROFFS.

Kontrollriktning

Du kan ändra Riktningssknappens rörelsesvar, för att kompensera för den 30°-vinkeln som används för att visa det som händer på planen. Kontrollriktningen är normalt diagonal. Tryck på Riktningssknapp **Upp** för att flytta spelarna upp efter planen. När kontrollriktningen är rak, tryck på Riktningssknappen i den verkliga riktning du vill att spelarna ska flytta sig.

- Från menyn Val av kontroll, tryck på **A** för att växla kontrollriktning.
- När alla styrkontroller har tilldelats ett lag (eller lämnats i neutral position), tryck på **START** för att gå vidare till kontrollmenyn.



Före match

Från denna meny kan du välja ditt lags täckning, strategi, uppställning, startuppställning och andra alternativ. För att konfigurera ditt lag, markera det alternativ du önskar och tryck på **B**.

- För att gå direkt ut på planen med grundinställningarna, tryck på **START** medan Starta match är markerad.

Starta match

Lämna menyen innan match och gå ut på planen.

Val av kontroll

Ändra den kontrollinställning du valde tidigare. Du kan också ändra det lag du kontrollerar under en match. (Se *Val av kontroll*.)

Täckningsinformation

Justera hur stor del av planen dina spelare täcker.

- Tryck på Riktningssknapp **Upp/Ned** för att markera FÖRSVAR, MITTFÄLT eller ANFALL.
- Tryck på Riktningssknapp **Vänster/Höger** för att justera pilens längd på planen. Mittfältspilen kan förlängas mot försvar och anfall.
- Efter att du justerat din täckning, tryck på **B** för att gå till menyen Strategi.

Strategi

Använd detta alternativ för att välja en strategi för ditt lag.

- Använd Riktningssknappen för att bläddra mellan tillgängliga strategier. Diagrammen på planen ändras för att illustrera varje strategi.
- Efter att du justerat din strategi, tryck på **B** för att gå till menyen Uppställning.

Uppställning

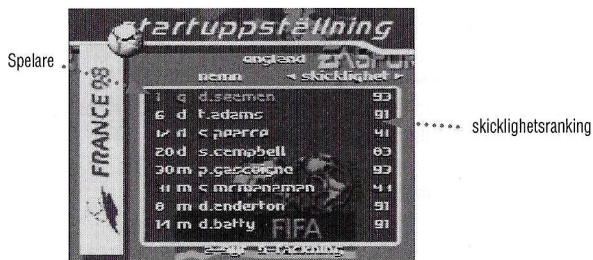
Justera uppställningen för dina spelare på planen. **X** markerar spelarpositioner på planen.

Anmärkning: Olika lag har olika standarduppställningar.



- Använd Riktningssknappen för att bläddra mellan tillgängliga uppställningar. Diagram på planen illustrerar varje uppställning.
- Efter att du valt en uppställning, tryck på **START**. Kontrollmenyn visas åter.
- Efter att du justerat din uppställning, tryck på **B** för att gå direkt till menyn Startupställning.

Startupställning



Använd detta alternativ för att ändra din startupställning. Spelarpositioner på denna meny är tilldelade bokstäver: **F**=Forward, **M**=Målvakt, **B**=Back, **M**=Mittfältare.

Anmärkning: En målvakt kan endast ersättas av en annan målvakt.

1. Markera namnet på den spelare du vill plocka bort och tryck på **A**.
2. Markera den spelare du vill stoppa in istället och tryck på **A**. Meddelandet SPELARBYTE OK(bekräftar att bytet är gjort.
- Innan du byter en spelare, tryck på Riktningssknapp **Vänster/Höger** för att kontrollera hans skicklighetsranking.
- Innan du gör ett byte, tryck på **B** för att ångra ett byte och istället välja en annan spelare.
- Efter att du justerat din täckning, tryck på **B** för att gå direkt till strategimenyn.
3. För att återvända till kontrollmenyn, tryck på **START**.

Alternativ

Modifiera matchalternativ. (Se *Alternativ* för beskrivningar.)

Road to World Cup 98

Vägen till VM börjar här. *FIFA: Road to World Cup 98* består av en kvalomgång, första omgång och en finalomgång. Efter att du klarat dig genom kvalet, avancerar du till första omgången. Denna del av bruksanvisningen ger startinstruktioner, en allmän översikt av kvalificeringsrutiner och specificerade procedurer för varje geografisk zon.

Starta en kvalificeringsomgång

Efter att du valt ROAD TO WORLD CUP 98 från huvudmenyn, välj zon och sedan lag för den kommande turneringen.



Val av lag

Tryck på Riktningssknappen UPP/NED för att växla mellan lag/zon

Tryck på Riktningssknappen VÄNSTER/HÖGER för att bläddra mellan 6 tillgängliga zoner och 172 lag.

Tryck sedan på **START** för att fortsätta.

Tryck på A för att välja/välja bort ett lag att kontrollera.

Zonschema



Visa ligatabell

Översikt av kvalificeringsprocessen

Läs vidare för en översikt om den nya kvalificeringsprocessen för VM-finalen i Stade i Frankrike.

Riktlinjer

- Det finns fyra omgångar fram till VM-finalen: Kvalificering, Första omgången, Andra omgången och Slutomgången.
- 172 lag i sex geografiska zoner börjar turneringen; 32 går vidare till första omgången; 16 går vidare till slutomgången.
(Se *Kvalificeringszoner och matchuppställningar* för en beskrivning av varje zon och dess kvalificerande procedur.)

Vidarespel

- I VM 1998 är Brasilien och Frankrike redan klara för spel i första omgången. Om du ändå väljer ett av dessa lag för kvalificering, går ett annat slumpvist valt lag från respektive zon automatiskt vidare till första omgången. Vissa lag går vidare till inom respektive zons kvalomgång.
- Vissa lag går vidare inom respektive zons kvalomgång. Om du kontrollerar ett av dessa lag, flyttas ditt lag automatiskt vidare till motsvarande underomgång inom den zonen.

Vid lika resultat

Tre format används för att bestämma en vinnare om flera lag skulle hamna på samma poäng:

- a) Målskillnad (gjorda mål minus insläppta mål): om resultatet ändå är lika, vinner det lag som har flest gjorda mål.
- b) Om lagen fortfarande är lika, avgör gjorda mål i möten mellan lagen vem som vinner.
- c) Om lagen fortfarande är lika, förklaras det användarkontrollerade laget vinnare. Om fler än ett användarkontrollerat lag är lika, sker lottdragning.
- d) Om två lag som inte är användarkontrollerade fortfarande är lika, väljs ett lag slumpvist.

Kvalificeringszoner och matchuppställningar

Nedan följer en komplett beskrivning av kvalificeringsproceduren för var och en av de sex geografiska zonerna:



ZON 1: Confederación Sudamericana De Fútbol (CONMEBOL)

10 lag startar; 4 lag går vidare + Brasilien

- En grupp med nio lag spelar en dubbel alla-möter-alla serie.
- De fyra bästa lagen + Brasilien kvalificerar sig för VM. Om du kontrollerar Brasilien, går ett annat (slumpvist valt) lag vidare.



ZON 2: Oceania Football Confederation (OFC)

10 lag startar; 1 lag eller inget lag går vidare.

OFC OMGÅNG 1

- Om du kontrollerar något av de lag från omgång 1 och 2 som går vidare (Tahiti, Australien, Nya Zeeland, Fiji), spelar du med dem även vid starten av omgång 3.
- Melanesiska och Polynesiska gruppen spelar båda alla-möter-alla serier.
- Vinnaren av den Melanesiska gruppen avancerar till omgång 3.

OFC OMGÅNG 2

- Tvåan i den Melanesiska gruppen och vinnaren av den Polynesiska gruppen spelar en avgörande match. Vinnaren avancerar till omgång 3.

OFC OMGÅNG 3

- Två grupper om tre lag spelar en dubbel alla-möter-alla serie. Vinnaren från varje grupp avancerar till omgång 4.

OFC OMGÅNG 4

- Vinnaren i grupp 1 spelar mot vinnaren i grupp 2 i en hemma-och-borta serie.





ZON 3: Asian Football Confederation (AFC)

36 lag startar; 3 eller 4 lag går vidare

AFC OMGÅNG 1

- Tio grupper med tre/fyra lag. Varje grupp spelar en dubbel alla-möter-alla serie.
- Gruppvinnarna avancerar till omgång 2.

AFC OMGÅNG 2

- Tio gruppvinnare delas upp i två grupper med fem lag i varje.
- Båda grupperna spelare en enkel alla-möter-alla serie.
- Vinnaren och tvåan från varje grupp (fyra lag totalt) avancerar till omgång 3.

AFC OMGÅNG 3

- De två vinnarna från omgång 2 är kvalificerade för VM.
- Två förlorare från omgång 2 spelar om en tredje slutspelsplats. Vinnaren kvalificerar sig för VM.



ZON 4: Union Of European Football Association (UEFA)

50 lag startar; 14 lag går vidare + Frankrike

- Nio grupper om fem/sex lag spelar en dubbel alla-möter-alla serie. De nio gruppvinnarna och den bästa tvåan går vidare.

För att bestämma vilket lag som är den bästa tvåan i de nio grupperna (efter att rankingen är klar), räknas endast de matcher spelade mot lagen rankade etta, två, trea och fyra i varje grupp. Följande gäller i denna ordning:

- Vunna poäng i matcher mot lag som kommer etta, trea och fyra; målskillnaden i dessa matcher; flest gjorda mål i dessa matcher; flest gjorda mål i bortamatcher mot dessa lag. Om lag fortfarande är lika, förklaras det användarkontrollerade laget som vinnare. Om fler än ett användarkontrollerat lag är lika, sker lottdragning.
- De åtta tvåorna (en från varje grupp) placeras genom lottdragning i fyra par och spelar en kvalificerande hemma-och-borta serie. De fyra vinnarna i dessa pargrupper kvalificerar sig för VM.

Om du kontrollerar Frankrike, går ett annat lag (slumpvist valt) från denna zon vidare.



ZON 5: Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (CONCACAF)

30 lag startar; 3 lag går vidare

UNDANTAG

Om du kontrollerar ett lag som är undantaget från någon omgång, spelar du med detta lag även vid starten av följande omgång. (Dvs, om du kontrollerar USA, blir det laget tillgängligt vid starten av semifinalomgången.)

- Omgång 2: Bermuda, Barbados, Cayman, Kuba, Haiti, Jamaica, Nederländska Antillerna, Puerto Rico, St. Lucia, St. Vincent & Grenadinerna, Surinam och Trinidad/Tobago.
- Omgång 3: Belize, Guatemala, Nicaragua och Panama.
- Omgång 4: Kanada, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Mexiko och USA.



CONCACAF OMGÅNG 1

Följande karibiska grupp spelar en hemma-och-borta serie. Vinnaren går vidare till omgång 2.

<i>Aruba mot Dominikanska republiken</i>	<i>Bahamas mot St. Kitts och Nevis</i>
<i>Guyana mot Grenada</i>	<i>Dominica mot Antigua</i>

Vid lika resultat: Se 'Vid lika resultat' på sidan 10.

CONCACAF OMGÅNG 2

Följande karibiska grupp spelar en hemma-och-borta serie. Vinnaren avancerar till omgång 3.

<i>Surinam mot Jamaica</i>	<i>Bermuda mot Trinidad och Tobago</i>
<i>Cayman Islands mot Kuba</i>	<i>Puerto Rico mot St. Vincent</i>
<i>Vinnaren Bahamas-St. Kitts mot St. Lucia</i>	<i>Vinnaren Dominica-Antigua mot Barbados</i>
<i>Vinnaren Guyana-Grenada mot Haiti</i>	<i>Vinnaren Aruba-Dominikanska Republiken mot Nederländska Antillerna</i>

Vid lika resultat: Se 'Vid lika resultat' på sidan 10.

CONCACAF OMGÅNG 3

De återstående lagen i den karibiska gruppen spelar en hemma-och-borta serie mot en motståndare (med lottdragning efter matcherna i omgång 2). De fyra vinnarna avancerar till semifinaler.

Följande centralamerikanska grupplag spelar en hemma-och-borta serie. Vinnarna går vidare till semifinalerna:

<i>Nicaragua mot Guatemala</i>	<i>Belize mot Panama</i>
--------------------------------	--------------------------

Vid lika resultat: Se 'Vid lika resultat' på sidan 10.

CONCACAF OMGÅNG 4

Tre grupper om fyra lag–varje grupp spelar en dubbel alla-möter-alla serie. De två bästa lagen från varje grupp avancerar till slutomgången.

GRUPP 1	GRUPP 2	GRUPP 3
USA	Kanada	Mexiko
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Vinnaren Guatemala-Nicaragua	Vinnaren Belize-Panama	Kvalificerande lag från Karibiska omgång 3
Kvalificerande lag från Karibiska omgång 3	Kvalificerande lag från Karibiska omgång 3	Kvalificerande lag från Karibiska omgång 3

Vid lika resultat: Se 'Vid lika resultat' på sidan 10.

CONCACAF OMGÅNG 5

Sex lag spelare en dubbel alla-möter-alla serie.



De tre bästa lagen går vidare till VM.

ZON 6: Confederation Africaine De Football (CAF)

36 lag startar; 5 lag går vidare

UNDANTAG

Om du kontrollerar något av lagen som går vidare från omgång 1, kontrollerar du dem även vid starten av omgång 2.

Kamerun, Egypten, Marocko och Nigeria (lag som går vidare).

CAF OMGÅNG 1

Följande lag spelar en hemma-och-borta serie. Vinnarna avancerar till omgång 2:

<i>Togo mot Senegal</i>	<i>Madagaskar mot Zimbabwe</i>
<i>Tanzania mot Ghana</i>	<i>Mauritanien mot Burkina Faso</i>
<i>Sudan mot Zambia</i>	<i>Namibia mot Mozambique</i>
<i>Rwanda mot Tunisien</i>	<i>Kongo mot Elfenbenskusten</i>
<i>Swaziland mot Gabon</i>	<i>Burundi mot Sierra Leone</i>
<i>Guinea-Bissau mot Guinea</i>	<i>Kenya mot Algeriet</i>
<i>Uganda mot Angola</i>	<i>Malawi mot Sydafrika</i>
<i>Mauritius mot DR Kongo</i>	<i>Gambia mot Liberia</i>



Vid lika resultat: Se 'Vid lika resultat' på sidan 10.

CAF OMGÅNG 2

De 16 vinnarna från omgång 1, plus Kamerun, Egypten, Marocko och Nigeria, placeras i fem grupper med fyra lag i varje (lottdragning efter omgång 1).

Varje grupp spelar en dubbel alla-möter-alla serie. Fem vinnare går vidare till VM.

Ligaspel

Om du väljer LIGA från menyn Välj matchtyp, öppnas ligamenyn.

För att välja en liga:

- Tryck på Riktningsknapp **Vänster/Höger** för att bläddra mellan ligavalen.
- För att välja, tryck på **B**.

Välja ligalag

Efter att du valt en liga, visas menyn Liga Val av lag. Här kan du mata in upp till 8 lag att följa och spela med under ligasäsongen.

För att välja lag att styra:

1. Tryck på Riktningsknapp **Vänster/Höger** för att bläddra mellan 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 du valt de lag du önskar, tryck på **START** för att gå till Ligatabellen. (Se *Ligatabell* nedan.)

De lag du valt för din liga är numrerade från 1 till 8. Om du väljer ut färre än 8 lag, fylls återstående lagplatser upp med slumpvist valda lag. Dessa lag numreras inte. Du spelar endast de numrerade lagens matcher.

Ligatabell

Ligatabellen visas innan den första ligamatchen och mellan matcher. Den visar nuvarande lags matchserie enligt vinst-förlust-oavgjord och totalpoäng. Den blå markeringen indikerar vilka nästa två lag som ska mötas. Tryck på Riktningsknappen **Upp/Ned** för att bläddra i tabellen. Tryck på **START** igen för att gå till menyn Val av kontroll.

TRÄNING

Använd något av de 6 träningsscenarierna för att förbättra dina svaga sidor. Om du väljer Träning(Träning) från menyn Välj matchtyp, öppnas träningsmenyn; välj nivån på ditt motstånd och ditt träningsscenario.

Svårighetsgrad

Träna olika manövrar mot ett varierande motstånd.

- För att markera motståndets nivå, tryck på Riktningsknapp **Ned**.
- För att justera Level, tryck på Riktningsknapp **Vänster/Höger**. Du kan välja mellan LÅTT, MEDEL och SVÅRT.

EA TIPS Varje övning pågår tills en poäng getts; välj LÅTT och träna passning, undanrensning och sparkar utan att försvaret lägger sig i.

Val av scenario

De scenarier som finns att välja mellan är: Hörnor, utspark, inkast, passning och straffläggning.

- För att välja ett träningsscenario, tryck på Riktningsknapp **Upp/Ned** och tryck på **B**. Menyn Val av lag visas.

Sparkar och inkast

Välj hörnor, straffsparkar, utsparkar eller inkast för att bestämma en strategi. Du kan testa ny taktik genom att börja nya övningar från olika platser på planen.

För att starta scenariot:

1. Tryck på Riktningsknappen för att flytta bollikonen till olika startplatser på planen.
2. Tryck på **B** för att börja.



Passningar

Välj PASSA och placera två lag mot varandra för att kunna köra både anfalls- och försvarsspel. Fast bollkontroll är viktig, eftersom poängsumman ökas varje gång motståndarna gör mål. Utan målvakt måste du spela ett tufft försvar för att skydda ditt mål. Starta en passningsmatch med avspark, precis som en vänskapsmatch.

Straffläggning

Välj STRAFFLÄGGNING från listan med scenarier och upplev spänningen med en en-mot-en duell för seger.

För att återvända till träningsmenyn, tryck på START.

Val av lag

Välj vilka lag som representera dig och din motståndare på träningsplanen. (Se *Val av lag*.)

Alternativ



Du kan välja att justera dina alternativ från menyerna: Välj matchtyp, Före match, Paus och Halvtid. Vissa alternativ kan endast ändras innan matchen börjar. Dessa alternativ är gråskuggade på paus- och halvtidsmenyn.

1. För att välja alternativ från menyn Välj matchtyp, tryck på Riktningssknapp **Ned** för att markera ALTERNATIV och tryck på **B**. Meny Alternativ visas.
2. Tryck på Riktningssknapp **Upp/Ned** för att markera ett alternativ.
3. Tryck på Riktningssknapp **Vänster/Höger** för att bläddra mellan matchalternativ.
4. Tryck på **START** för att acceptera dina val och återvända till menyn Välj matchtyp screen.
 - För att återvända till menyn Välj matchtyp utan att acceptera några ändringar, tryck på **X**.

Nedan följer en beskrivning av några av de nyare och mer komplicerade alternativen som är tillgängliga i RTWC. Standardalternativen visas i **fetstil** på skärmen.

MATCHTYP

Välj **SIMULERING** och upplev matchen som på riktigt; spelarna känner av trötthet och du är begränsad till 3 byten. Välj **ACTION** och upplev matchen när den är som snabbast och mest spännande; matchspelet är uppsnabbat, spelarna tröttnar inte och du kan göra obegränsat med byten. Detta alternativ kan endast ändras innan matchen börjar.

KRAFTCIRKEL

PÅ eller **AV**. Låter dig visa hur mycket kraft ges ett skott

Anmärkning: När du är på planen, håll ned action-knappen för att öka din kraft.

MÅLVAKT

DATOR eller **MANUELL**. Med **MANUELL** vald, kontrollerar du själv den målvakt som vaktar ditt mål. Detta lägger till ytterligare ett svårighetsmoment till spelet; vi rekommenderar att du väljer **DATOR** tills du är bättre på *FIFA: Road to the World Cup 98*.

RADERA LIGA

(Visas endast om det finns någon liga sparad.) Välj **JA** för att radera en sparad pågående liga.

RADERA WORLD CUP

(Visas endast om det finns någon VM-match sparad.) Välj **JA** för att radera en sparad pågående match.



Halvtid/Pausmenyn

När matchen pausats eller då första halvleken är slut, visas en lista med alternativ.

- För att komma till denna meny, tryck på **START**. Samma alternativ som visades innan matchen visas åter tillsammans med alternativ för repris, byten, matchstatistik och sammanfattningar.

Återuppta match

Välj ÅTERUPPTA MATCH när du är redo att återgå till matchen. Du flyttas till mittpunkten för andra halvlekens avspark och eventuella kontrolländringar gäller.

Repris

Vill du återuppleva ett klassiskt spel? Välj REPRIS *direkt* efter spelet. De sista 10 sekunderna spolas tillbaka och en ikon med repriskontroller visas på skärmen.

För att visa en repris:

- För att spola bakåt eller framåt, tryck på och håll ned **Y** och tryck på Riktningssknapp **Vänster/Höger**.
- För att spela upp replisen med normal hastighet, tryck på och håll ned **B**. Reprisen fortsätter spelas tills du trycker på **B** igen eller tills replisen når sitt slut. För att visa replisen ruta för ruta, tryck snabbt på **B**. Varje gång du snabbt trycker på **B** avancerar replisen en ruta i taget.
- För att vända visningen, tryck på **A**.

Byten

I simuleringsläget är antalet byten begränsat till 3 per match; det finns inga sådana begränsningar i läget Action. Ändra startuppställningar från menyn Byten på samma sätt som i menyn Startuppställning. (Se *Startuppställning*.)

Matchstatistik

Menyn Matchstatistik presenterar färsk statistik om båda lagen i åtta viktiga kategorier.

För att visa matchstatistik:

- Tryck på Riktningssknapp **Upp/Ned** för att bläddra mellan statistikkategorierna.
- Tryck på **B** för att bläddra mellan menyerna Matchstatistik, Resultatsammanfattning och Sammanfattning av varningar.

Resultatsammanfattning

Denna meny visar de senaste 10 gjorda målen, vilka spelare som gjort dem, för vilket lag de gjordes och vid vilken tidpunkt målen gjordes.

Sammanfattning av varningar

Denna meny listar alla regelöverträdare vars uppförande genererat ett rött eller gul kort, tillsammans med deras lagnamn och tid när regelöverträdelsen inträffade.

Avsluta

Avslutar den pågående matchen.

Efter matchen

FORTSÄTT är ett ytterligare alternativ på menyn Efter matchsom visas efter liga- och VM-matcher. FORTSÄTT flyttar dig till den uppdaterade tabellmenyn så du kan fortsätta din serie.

Sparade matcher

Du måste slutföra en hel match i Liga eller Road to the World Cup innan du ges möjligheten att spara dina framsteg.

- För att fortsätta en sparad match, välj fortsatt world cup 98 eller fortsatt liga från Välj matchtyp.
- För att radera en sparad Liga eller Road to the World Cup, se *Radera liga eller radera World Cup*.



Medverkande

PRODUCERAD AV EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

UTVECKLARE: XYZ Productions

PROGRAMMERARE: Umrao Mayer, Larry Garner

GRAFIK: George Simmons

MUSIK OCH LJUDEFFEKTER: Joel Simmons

XYZ-PRODUCENT: Umrao Mayer

ANIMATÖR: David Demorest

ART DIRECTION och GRAFIK: David Adams

EXEKUTIV PRODUCENT: Bruce McMillan

LINE-PRODUCENT: Marc Aubanel

ASSOCIERAD PRODUCENT: Louise Read

ASSISTERANDE PRODUCENT: John Stroppa

TEKNISK LEDARE: Kevin Pickell

PRODUKTANSVARIGA: Duncan Magee, Margaret Murray

DOKUMENTATION: Brent Disbrow

QA-KOORDINATOR: John Santamaria

ANSVARIG TESTARE: Andrew Chan

BACKUP-ANSVARIG: Greg Chan-Eather

QA-TESTARE: Carvy Spindler, Corky Bond, David Weller, Fausto Mazutto, Ryan Yewell

SPRÅKTESTNING: Andrea Bernardoni, Sylvain Caburroso, Antonio Lopez, Alexander Goldbowsitch

MASTERING: Peter Petkov, Cary Chao

SPECIELLA TACK: Jennifer Campbell, Penny Lee, Randy Parmar, Brian Plank, Bob Purewall, Nicholas 'the hammer' Wlodyka

EA Europa

EUROPEISK DOKUMENTATION: James Lenoel

ÖVERSÄTTNINGSKOORDINATOR: Petrina Wallace

ÖVERSÄTTNING: cbg konsult ab

DOKUMENTATIONSLAYOUT: Tim Milner

Garanti och serviceinformation

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Om inte angivet på annat sätt, alla programvara och dokumentation är © 1997 Electronic Arts. Alla utgivar- och copyrighträttigheter är reserverade. Ingen del av dessa dokument eller programvara får, varken helt eller delvis, kopieras, reproduceras, hyras, hyras ut, lånas ut eller överföras 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 sådana "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 originalmedian återsänds 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 08-594 106 80, måndag till fredag, 10.00 - 12.00 och 13.00 - 17.00.

Software and documentation © 1997 Electronic Arts. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS, the EA SPORTS Logo, and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.

Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1997 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENCE BY ELECTRONIC ARTS.

Official FIFA licensed product.

Software and documentation © 1997 by Electronic Arts. All rights reserved.

WAARSCHUWING VOOR GEBRUIKERS VAN VIDEOPROJECTIE-APPARATUUR!

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen 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 U UW KINDEREN TOESTAAT ERMEE TE SPELEN.

Bij sommige mensen kunnen flinterende 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) heeft ervaren tijdens blootstelling aan flinterende 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, desoriëntatie, 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.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.



INHOUD

HET SPEL STARTEN	59
BESTURINGSOVERZICHT	59
Wedstrijd kiezen.....	63
Vriendschappelijke wedstrijd	64
Road to World Cup 98	69
Competitie spelen	77
Training	78
Opties	79
Rust/Pauze-menu	81
Na de wedstrijd	82
Bewaarde spellen	83
CREDITS	84

HET SPEL STARTEN

1. Zet je Super Nintendo Entertainment System UIT (OFF).

WAARSCHUWING: Probeer nooit een Game Pak in de Super NES® te plaatsen of te verwijderen terwijl het apparaat AAN (ON) staat.

2. Zorg ervoor dat een Controller op Controller-Aansluiting 1 van de Super NES® is aangesloten.

• Als je tegen een vriend speelt, steek je een tweede Controller in Controller Aansluiting 2.

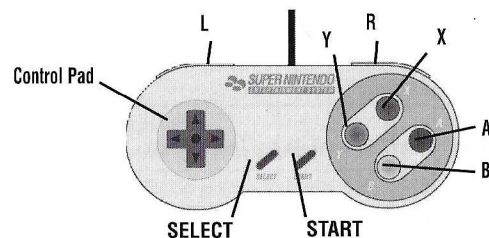
3. Plaats het Game Pak in de Super NES. Druk goed aan, zodat het Game Pak goed op z'n plaats blijft.

4. Zet de Super Nes AAN (ON). Het logo van EA SPORTS en het *FIFA: Road To World Cup 98* scherm verschijnen in beeld. Als dit niet het geval is, begin je opnieuw bij stap 1.



BESTURINGSOVERZICHT

Op weg naar het WK zul je alles uit de kast moeten halen. Hieronder staat een gedetailleerd overzicht van alle bewegingen die je spelers op het veld kunnen maken.



Let op: In *FIFA: Road To World Cup 98* zijn twee spelniveaus beschikbaar: PRO en SEMI.

Aftrap...

Aftrap Drukken	A, B, X of Y naar je teamgenoot overspelen
--------------------------	--

Als jouw team in balbezit is (met de bal op de grond)....

Dribbelen	Control Pad
Sprinten Ingedrukt houden	X plotselinge versnelling (De spelers raken vermoeid als je ze te veel laat sprinten)
Overspelen Drukken	B + Control Pad Naar dichtstbijzijnde teamgenoot overspelen. Gebruik het Control Pad om je schot te richten.
Boogbal/Boogballetje De bal vrij spelen of een boogballetje geven.	Y
Schieten Op het doel schieten.	A
Gejuich bij een doelpunt Te gekke geluidseffecten (Automatische Herhaling moet UIT staan)	Y, B of A
Alleen in Pro-modus: Een-tweetje Druk op R + Control Pad om over te spelen en druk weer op R om terug te spelen	R, R

Als jouw team in balbezit is (met de bal in de lucht)....

Omhaal	Y
Al duikend een kopbal geven	B
Schop & volley	A
Al springend een kopbal geven <ul style="list-style-type: none">• Gebruik het Control Pad Links/Rechts onmiddellijk nadat je de bal hebt geraakt, om deze een effect naar links of rechts te geven.	

Als de tegenstander in balbezit is....

Sprinten Ingedrukt houden	X plotselinge versnelling
Andere speler kiezen Bestuur de speler die het dichtst bij de bal is.	B
Sliding	Y
Sliding/ Stelen	B
Alleen in de Pro-modus: Elleboogstoot Duwen	R L

Als jij de keeper bestuurt....

Doel verdedigen	
Andere speler kiezen	B
Duiken	B + Control Pad
Als jij in balbezit bent	
Tussen Normaal-modus en Doelwit-modus wisselen	Y
Doelwit verplaatsen	Control Pad
Gooien/Uittrappen	B

Hoekschoppen/Ingooien....

Tussen Normaal-modus en Aangespeelde Speler-modus wisselen	Y
In de Normaal-modus zie je een cirkel onder de speler met de bal. In de Aangespeelde Speler-modus kun je de bal naar de aangespeelde speler overspelen/gooien.	
Doelwit verplaatsen	Control Pad
Schieten	A
Overspelen/Ingooien	B



Vrije schoppen....

Doelwit-kader inschakelen	B
Korte vrije schop	X
Een schop naar een dichtbij staande speler.	
Op het doel schieten	A
De bal schieten	
Met een boogbal overspelen	B
Serie spellen	Y
Druk op Y om door verschillende spellen te bladeren.	

Penaltyschieten....

Verdedigend:	
Bal tegenhouden	B + Control Pad
Aanvallend:	
Schieten	A + Control Pad

Videoherhaling

Terugspoelen/Vooruitspoelen	Y + Control Pad	Links/Rechts
Afspelen	B	ingedrukt houden
Beeldje voor beeldje	Klik op B	om een beeldje vooruit te gaan
Door gezichtsvelden bladeren	A	
Menu- en optieschermen		
Opties verschuiven	Control Pad	Omhoog/Omlaag
Door opties bladeren	Control Pad	Links/Rechts
Selecteren/Doorgaan	Start of B	
Naar het vorige scherm terugkeren	X	

Wedstrijd kiezen

Bij het scherm Wedstrijd Kiezen begint alles.



- Om een optie te markeren, beweeg je het Control Pad **Omhoog/Omlaag**.
- Om een gemarkeerde optie te selecteren, druk je op **START of B**

VRIENDSCHAPPELIJK

Speel een wedstrijd tussen twee teams van je keuze zonder dat de uitslag de stand in het toernooi of in de competitie beïnvloedt (zie verder de sectie *Vriendschappelijke wedstrijd*.)

ROAD TO WORLD CUP 98

Kies een team in de Kwalificatieronde en leid ze door het WK. (Zie verder de sectie *Road to the World Cup*.)

COMPETITIE

Speel met maximaal acht teams de complete competitie. Tijdens de competitie ontmoet je elk team twee keer (zie verder de sectie *Competitie*.)

PENALTYSCHIETEN

Elk team neemt vijf strafschoppen. Blijft de stand gelijk, dan nemen de teams om de beurt een strafschop totdat een van de teams mist.

TRAINING

Kies een van de zes trainingen om de zwakke plekken in je spel te verbeteren. Jij kiest hoe sterk je tegenstander moet zijn (zie verder de sectie *Training*.)

OPTIES

Roep het Optiemenu op om Halve Speeltijd, Wedstrijdtype en andere opties in te stellen (zie verder de sectie *Opties*.)

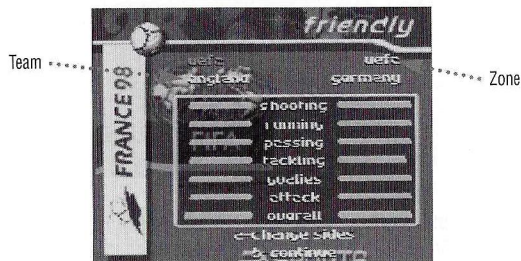
CREDITS

Selecteer deze optie om te zien wie allemaal aan dit spel hebben meegewerkt.

Vriendschappelijke wedstrijd

Een vriendschappelijke wedstrijd is een wedstrijd die gespeeld wordt door twee teams die je zelf hebt uitgekozen. De uitslag heeft geen invloed op de stand van het toernooi of de competitie.

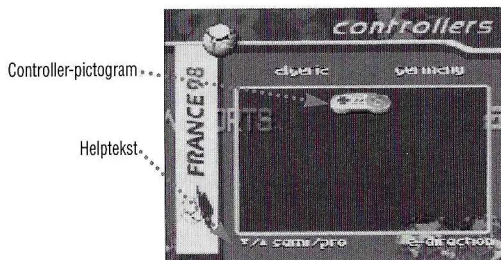
Team Selecteren



Gebruik het Control Pad **Links/Rechts** om een zone uit te kiezen. Met het Control Pad **Omlaag** markeer je een team. Gebruik daarna het Control Pad **Links/Rechts** om door de teams van die zone te bladeren. Druk op **A** om een tegenstander te kiezen. Hoe langer de balk, des te beter zijn ze op dat onderdeel.

- Als je klaar bent, druk je op **B** om naar het scherm Controllers te gaan.

Controllers



In het scherm Controllers geef je aan wie met welk team speelt en of het door een of meer spelers wordt bestuurd.

Het instellen van een multiplayer-spel

Je kunt met maximaal vijf vrienden *FIFA: Road to the World Cup 98* spelen. Hiervoor heb je wel een Multiplayer-adapter en een controller voor elke speler nodig.

- Verbind een controller met Controller Socket 1 en de Multiplayer-adapter met Controller Socket 2 die je aan de voorkant van je Super NES kunt vinden.
- Aan de voorkant van de Multiplayer-adapter zie je een kleine zwarte schakelaar met de tekst **Select 2P <—> 3-5P**. Zet de schakelaar in de 3-5P positie.
- Eén speler gebruikt de controller die je met de Controller Socket 1 verbonden hebt. De overige spelers gebruiken de controllers die met de Multiplayer-adapter verbonden zijn.

Let op: De Multiplayer-adapter kun je niet gebruiken voor de Super NES Super Scope® of de Super NES Mouse®.

Controller-pictogram

In het scherm Controllers worden twee teams weergegeven. Het team dat thuis speelt staat links en hun tegenstanders rechts. In het midden staan de pictogrammen weergegeven die elk een controller symboliseren.

Meerdere spelers

Als er twee of meer controllers met de Super NES verbonden zijn, verschijnt er voor elke aangesloten controller een Controller-pictogram in het midden van het scherm. Het pictogram van controller 2 staat bovenaan en dat van controller 5 onderaan. Op het veld wordt een speler gemarkeerd met een gekleurde cirkel die overeenkomt met een bepaalde controller. Zo kan iedereen zien wie welke speler in het veld bestuurt.

Controllers	gekleurde cirkel
1	Geel
2	Rood
3	Blauw
4	Paars
5	Zwart



Het kiezen van een team:

- Druk op elke Control Pad **Links/Rechts** om het Controller-pictogram onder een team te verplaatsen. Als een Controller-pictogram in het midden van het scherm blijft staan, dan is die controller niet actief. Teams die niet worden uitgekozen, worden door de computer bestuurd.

Let op: Tijdens een wedstrijd kun je de controller aan een ander team toewijzen.

Twee spelniveaus

In PRO kun je vrij met de bal spelen en overspelen. Als je *FIFA: Road to the World Cup 98* nog niet goed kent, kun je beter met SEMI beginnen. De computer helpt je dan de bal te beheersen.

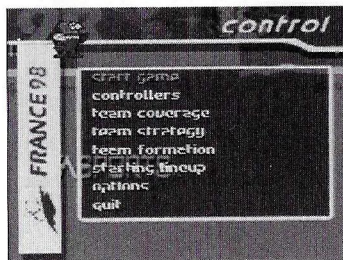
- Control Pad **Omhoog/Omlaag** wisselt tussen de spelniveaus PRO en SEMI.

Stuurrichting

Je kunt het Control Pad aanpassen om de hoek van 30° waarin je op het veld kijkt, te compenseren. Normaal gesproken is de stuurrichting diagonaal. Met Control Pad **Omhoog** beweeg je de spelers naar de andere speelhelft van het veld. Als de stuurrichting recht is, geef je met het Control Pad de werkelijke richting aan waarin de spelers moeten lopen.

- In het scherm **Controllers** druk je op **A** om van stuurrichting te wisselen.
- Nadat de controllers aan een team zijn toegewezen, druk je op **START** om het Bedieningsscherm op te roepen.

Het scherm Voorbereiding



In dit scherm kun je een aantal opties kiezen, zoals dekking, strategie, formatie en opstelling. Markeer de optie van jouw keuze en druk op **B**.

- Als je direct met de wedstrijd wilt beginnen zonder eerst de standaardinstellingen te wijzigen, dan markeer je de optie **Spel Starten** en druk je op **START**.

Spel starten

De spelers stellen zich in het veld op.

Controllers

Verander de instellingen van de controllers die je eerder hebt gekozen. Tijdens een wedstrijd kun je de controller ook aan een ander team toewijzen (zie verder de sectie *Controllers*).

Dekking

Pas de reikwijdte aan die de spelers in het veld moeten dekken.

- Met Control Pad **Omhoog/Omlaag** markeer je VERDEDIGING, MIDDENVELD of VOORHOEDE.
- Met Control Pad **Links/Rechts** pas je de lengte van de pijl op het veld aan. De pijl op het middenveld kun je naar de verdediging en de voorhoede verlengen.
- Nadat je de dekking hebt aangepast, druk je op **B** om naar het scherm **Strategie** te gaan.

Strategie

Gebruik deze optie om de strategie van je team te bepalen.

- Gebruik het Control Pad om door de beschikbare strategieën te bladeren. In het veld wordt van elke strategie de bijbehorende schets weergegeven.
- Nadat je de strategie hebt aangepast, druk je op **B** om naar het scherm **Formatie** te gaan.

Formatie

Pas de formatie van je spelers in het veld aan. **X** geeft de positie van de spelers in het veld aan.

Let op: Verschillende teams hebben standaard verschillende formaties.



- Gebruik het Control Pad om door de beschikbare formaties te bladeren. In het veld wordt van elke formatie de bijbehorende schets weergegeven.
- Nadat je een formatie hebt gekozen, druk je op **START** waarna het Bedieningsscherm opnieuw verschijnt.
- Nadat je de formatie hebt aangepast, druk je op **B** om direct naar het scherm Opstelling door te gaan.

Opstelling



Gebruik deze optie om je opstelling aan te passen. De spelerposities worden in dit scherm door één letter aangegeven: **V**=Voor, **K**=keeper, **A**=Achter, **M**=Middenveld.

Let op: Een keeper kan alleen door een andere keeper vervangen worden.

1. Markeer de naam van een speler die je tijdens de wedstrijd wilt vervangen en druk op **A**.
2. Markeer de naam van een reservespeler die je het veld op wilt sturen en druk op **A**. De boodschap WISSEL IS OK bevestigt dat de wissel heeft plaatsgevonden.
 - Controleer met Control Pad **Links/Rechts** eerst zijn vaardigheden voordat je een speler vervangt.
 - Voordat je een wissel uitvoert, kun je op **B** drukken om deze te annuleren. Daarna kun je een andere speler uitkiezen.
 - Nadat je de dekking hebt aangepast, druk je op **B** om direct naar het scherm Strategie te gaan.
3. Druk op **START** om naar het Bedieningsscherm terug te keren.

Opties

Hiermee kun je andere opties aanpassen (zie voor meer informatie de sectie *Opties*).

Road to World Cup 98

De weg naar het wereldkampioenschap begint hier. *FIFA: Road to World Cup 98* bestaat uit een Kwalificatieronde, Eerste Ronde en een Tweede Ronde. Nadat je de Kwalificatieronde met succes hebt afgesloten, ga je door naar de Eerste Ronde. Dit deel van de handleiding bevat aanwijzingen voor de instelling van de Kwalificatieronde. Verder wordt er een algemeen overzicht van de kwalificatie-richtlijnen gegeven en worden de specifieke procedures voor elk geografisch gebied beschreven.

Instellingen voor de Kwalificatieronde

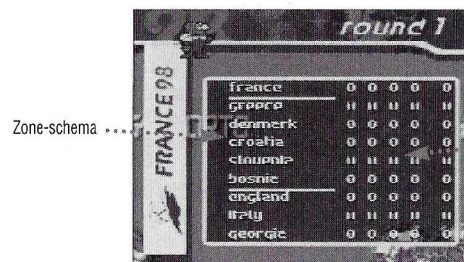
Nadat je de optie ROAD TO WORLD CUP 98 in het Hoofdmenu hebt geselecteerd, kies je eerst een zone en daarna één of meer teams waarmee je in het openingstoernooi gaat spelen.

Team selecteren Met Control Pad OMHOOG/OMLAAG kies je een team/zone

Met Control Pad LINKS/RECHTS blader je door 6 beschikbare zones en 172 teams
Druk op **START** om verder te gaan.



Druk op **A** om een team te selecteren/deselecteren



Stand van de teams bekijken



De Kwalificatieprocedure

Hier volgt een overzicht van de nieuwe kwalificatieprocedures voor het WK 98 in Frankrijk.

Richtlijnen

- Vier ronden voor de WK-finale: Kwalificatieronde, Eerste Ronde, Tweede Ronde, Afvalronde.
- 172 teams in zes geografische zones beginnen aan het toernooi; 32 teams gaan door naar de Eerste ronde; 16 teams bereiken de Tweede ronde. (Zie verder de sectie *Kwalificatiezones en Wedstrijden* voor beschrijvingen van elke zone en de procedures om zich te kwalificeren.)

Vrijstellingen

- Voor de WK 98 krijgen Brazilië en Frankrijk vrijstelling van deelname aan de Kwalificatieronde en beginnen zij te spelen in de Eerste Ronde. Maar als je een van deze teams voor de Kwalificatieronde selecteert, dan wordt een ander willekeurig team uit deze zone vrijgesteld van deelname aan de Kwalificatieronde.
- Sommige teams krijgen tijdens de Kwalificatieronde in hun zone één of meer vrije ronden toegewezen. Als jij met zo'n team speelt, dan ga je automatisch door naar de juiste ronde binnen de Kwalificatieronde van die zone.

Wat te doen bij gelijke stand

In het geval van een gelijke stand kan er op drie manieren bepaald worden wie de uiteindelijke winnaar is:

- a) Doelsaldo (het verschil tussen het aantal gescoorde en geïncasseerde doelpunten). Is het doelsaldo gelijk, dan is het team dat de meeste doelpunten gescoord heeft winnaar.
- b) Staan de teams nog steeds gelijk, dan wordt de winnaar bepaald door het aantal gescoorde doelpunten tijdens de rechtstreekse ontmoetingen.
- c) Staan de teams nog steeds gelijk, dan zal het team van de speler tot winnaar worden uitgeroepen. Staan er meer teams gelijk die door een speler worden bestuurd, dan zullen de officials lootjes trekken om te bepalen wie de winnaar is.
- d) Staan twee computergestuurde teams gelijk, dan wordt een willekeurig team tot winnaar uitgeroepen.

Kwalificatiezones en wedstrijden

Hieronder volgt een complete beschrijving van de kwalificatieprocedures voor elk van de zes geografische zones:



ZONE 1: Confederación Sudamericana De Fútbol (CONMEBOL)

10 landen doen mee; 4 teams + Brazilië gaan door

- Een groep van negen teams speelt een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten.
- De vier beste teams + Brazilië kwalificeren zich voor het WK. Als je tijdens de kwalificatie gekozen hebt voor Brazilië, mag een ander willekeurig team deze ronde overslaan.



ZONE 2: Oceania Football Confederation (OFC)

10 landen doen mee; 1 team of geen enkel team gaat door

OFC EERSTE RONDE

- Als je speelt met een team dat de eerste en de tweede ronde van de Kwalificatieronde mag overslaan (Tahiti, Australië, Nieuw Zeeland en Fiji), begin je meteen met de derde ronde.
- Binnen de Melanesische Groep en de Polynesische Groep spelen alle teams eenmaal tegen elkaar.
- De winnaar van de Melanesische Groep gaat door naar de derde ronde.

OFC TWEDE RONDE

- De nummer-twee van de Melanesische Groep en de winnaar van de Polynesische Groep spelen een wedstrijd om te bepalen wie doorgaat naar de derde ronde.



OFC DERDE RONDE

- Twee groepen van drie teams spelen een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten. De winnaars van elke groep gaan door naar de vierde ronde.

OFC VIERDE RONDE

- De winnaar van Groep 1 speelt een thuis- en een uitwedstrijd tegen de winnaar van groep 2.



ZONE 3: Asian Football Confederation (AFC)

36 landen doen mee; 3 teams gaan door

AFC EERSTE RONDE

- Tien groepen van drie/vier teams. Elke groep speelt een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten.
- De winnaars van elke groep gaan door naar de tweede ronde.

AFC TWEDE RONDE

- Tien groepswinnaars worden verdeeld over twee groepen van vijf teams.
- In beide groepen spelen de teams eenmaal tegen elkaar.
- De winnaar en de nummer-twee van elke groep (in totaal vier teams) gaan door naar de derde ronde.

AFC DERDE RONDE

- De twee winnaars van de tweede ronde hebben zich gekwalificeerd voor het WK.
- De nummers-twee van de tweede ronde spelen tegen elkaar om de derde plaats. De winnaar kwalificeert zich voor het WK.



ZONE 4: Union Of European Football Association (UEFA)

50 landen doen mee; 14 teams gaan door & Frankrijk

- Negen groepen van 5 of 6 teams spelen elk een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten. De negen groepswinnaars en de beste nummer-twee gaan door.

Om te bepalen welk team de beste nummer-twee van de negen groepen is (nadat de eindstand bekend is), wordt er alleen gekeken naar de wedstrijden die het team gespeeld heeft tegen de teams op de eerste, derde en vierde plaats. Achtereenvolgens gelden de volgende punten:

- Het aantal punten dat gehaald is tijdens wedstrijden tegen de nummers een, drie en vier; het doelsaldo in deze wedstrijden; het aantal doelpunten in deze wedstrijden en het aantal doelpunten gescoord tijdens uitwedstrijden. Staan de teams nog steeds gelijk, dan wordt het team van de speler tot winnaar uitgeroepen. Staan er meer teams gelijk die door een speler worden bestuurd, dan trekken de officials lootjes om te bepalen wie de winnaar wordt.
- De acht andere nummers-twee (van de overige groepen) worden geloot in vier paren die een thuis- en een uitwedstrijd tegen elkaar spelen. De vier winnaars van deze wedstrijden kwalificeren zich voor het WK.

Als je met Frankrijk speelt, dan mag een ander willekeurig team uit deze zone de Kwalificatieronde overslaan.





ZONE 5: Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (CONCACAF)

30 landen doen mee; 3 teams gaan door

VRIJSTELLINGEN

Als je speelt met een team dat een vrijstelling heeft voor één of meer ronden, dan kun je meteen beginnen met de volgende ronde (Als je bijvoorbeeld speelt met het team van de Verenigde Staten, dan begin je meteen met de vierde ronde.)

- Tweede ronde: Bermuda, Barbados, Kaaiman-Eilanden, Cuba, Haïti, Jamaica, Nederlandse Antillen, Puerto Rico, St.-Lucia, St.-Vincent & Grenadines, Suriname en Trinidad & Tobago
- Derde ronde: Belize, Guatemala, Nicaragua, en Panama
- Vierde ronde: Canada, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Mexico en de Verenigde Staten

CONCACAF EERSTE RONDE

De volgende teams van de Caribische Groep spelen een thuis- en een uitwedstrijd. De winnaars gaan door naar de tweede ronde.

<i>Aruba tegen Dominicaanse Rep.</i>	<i>Bahama's tegen St-Kitts & Nevis</i>
<i>Guyana tegen Grenada</i>	<i>Dominica tegen Antigua</i>

Bij gelijke stand: zie de sectie "Wat te doen bij een gelijke stand".

CONCACAF TWEDE RONDE

De volgende teams uit de Caribische groep spelen een thuis- en uitwedstrijd. De winnaars gaan door naar de derde ronde.

<i>Suriname tegen Jamaica</i>	<i>Bermuda tegen Trinidad & Tobago</i>
<i>Kaaiman Eilanden tegen Cuba</i>	<i>Puerto Rico tegen St-Vincent</i>
<i>De winnaar van Bahama's-St-Kitts tegen St-Lucia</i>	<i>De winnaar van Dominica-Antigua tegen Barbados</i>
<i>De winnaar van Guyana-Grenada tegen Haïti</i>	<i>De winnaar van Aruba-Dominicaanse Rep. tegen de Nederlandse Antillen</i>

Bij gelijke stand: zie de sectie "Wat te doen bij een gelijke stand".

CONCACAF DERDE RONDE

De overige teams in de Caribische Groep spelen een thuis- en een uitwedstrijd tegen één tegenstander (de loting volgt na de wedstrijden van de tweede ronde). De vier winnaars gaan door naar de vierde ronde.

De volgende teams uit de Midden-Amerikaanse Groep spelen een thuis- en een uitwedstrijd. De winnaars gaan door naar de vierde ronde:

<i>Nicaragua tegen Guatemala</i>	<i>Belize tegen Panama</i>
----------------------------------	----------------------------

Bij gelijke stand: zie de sectie "Wat te doen bij een gelijke stand".

CONCACAF VIERDE RONDE

Drie groepen van vier teams. Elke groep speelt een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten.

De nummers een en twee uit elke groep gaan door naar de vijfde ronde.

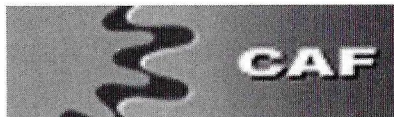
GROEP 1	GROEP 2	GROEP 3
Verenigde Staten	Canada	Mexico
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Winnaar van Guatemala-Nicaragua	Winnaar van Belize-Panama	Gekwalificeerd team ronde 3 Caribische Groep
Gekwalificeerd team ronde 3 Caribische Groep	Gekwalificeerd team ronde 3 Caribische Groep	Gekwalificeerd team ronde 3 Caribische Groep

Bij gelijke stand: zie de sectie "Wat te doen bij een gelijke stand".



CONCACAF VIJFDE RONDE

Zes teams spelen een competitie, waarbij ze elkaar tweemaal ontmoeten. De nummers een, twee en drie gaan door naar het WK.



ZONE 6: Confederation Africaine De Football (CAF)

36 landen doen mee; 5 teams gaan door

VRIJSTELLINGEN

Als je speelt met één van de landen die de eerste ronde mogen overslaan, dan begin je meteen met de tweede ronde.

Vrijgesteld zijn: Kameroen, Egypte, Marokko en Nigeria

CAF EERSTE RONDE

De volgende teams spelen een thuis- en een uitwedstrijd. De winnaars gaan door naar de tweede ronde:

<i>Togo tegen Senegal</i>	<i>Madagascar tegen Zimbabwe</i>
<i>Tanzania tegen Ghana</i>	<i>Mauritanië tegen Burkina Faso</i>
<i>Soedan tegen Zambia</i>	<i>Namibië tegen Mozambique</i>
<i>Ruanda tegen Tunesië</i>	<i>Kongo tegen Ivoorkust</i>
<i>Swaziland tegen Gabon</i>	<i>Burundi tegen Sierra Leone</i>
<i>Guinee-Bissau tegen Guinea</i>	<i>Kenia tegen Algerije</i>
<i>Oeganda tegen Angola</i>	<i>Malawi tegen Zuid-Afrika</i>
<i>Mauritius tegen DR Congo</i>	<i>Gambia tegen Liberia</i>

Bij gelijke stand: zie de sectie "Wat te doen bij een gelijke stand".

CAF TWEDE RONDE

De 16 winnaars van de eerste ronde plus Kameroen, Egypte, Marokko en Nigeria worden ingedeeld in vijf groepen van vier teams (de loting volgt na de eerste ronde).

Elke groep speelt een competitie, waarbij de teams elkaar tweemaal ontmoeten. De vijf winnaars gaan door naar het WK.

Competitie spelen

Kies de optie Competitie in het scherm Wedstrijd Kiezen om een competitie te kiezen.

Een competitie kiezen:

- Met Control Pad **Links/Rechts** blader je door de competities.
- Kies een competitie door op **B** te drukken.

Teams in een competitie kiezen

Nadat je een competitie hebt uitgezocht, verschijnt het scherm Team Selecteren. Hier kun je maximaal acht teams uitkiezen, waarmee je een complete competitie van het seizoen kunt spelen.

Één of meer teams uitkiezen:

1. Met Control Pad **Links/Rechts** blader je door de teams.
2. Druk op **A** om een team aan je lijst toe te voegen.
- Wil je een team uit je lijst verwijderen, druk dan op **B**.
3. Zodra je al je teams hebt uitgezocht, druk je op **START** om het scherm Stand in de Competitie op te roepen (zie verder de sectie *Stand in de competitie*).

De teams die jij voor je competitie hebt uitgezocht zijn genummerd van 1 tot en met 8. Heb je minder teams uitgezocht, dan worden de overige lege plaatsen met willekeurige teams ingevuld. Deze teams zijn niet genummerd. Je speelt alleen de genummerde wedstrijden.



Stand in de competitie

Het scherm Stand in de Competitie verschijnt voor de eerste competitiewedstrijd en daarna tussen de wedstrijden door. Het laat de huidige stand van het team zien: gewonnen-verloren-gelijkspel en het totale aantal punten. De blauwe markering geeft aan welke teams in de volgende wedstrijd tegen elkaar spelen. Met Control Pad **Omhoog/Omlaag** blader je door de stand. Druk weer op **START** om naar het scherm Controllers te gaan.

Training

Kies een van de zes trainingen om de zwakke plekken in je spel te verbeteren. Selecteer de optie Training in het scherm Wedstrijd Kiezen. Kies daarna hoe sterk je tegenstander moet zijn en wat je wilt trainen.

Niveau tegenstander

Train verschillende bewegingen met zwakke en sterkere tegenstanders.

- Met Control Pad **Omlaag** markeer je het Niveau van je tegenstander.
- Met Control Pad **Links/Rechts** pas je het Niveau aan. Je kunt kiezen uit LAAG, GEMIDDELD en HOOG.

EA TIP: Elke training duurt net zo lang totdat er een punt wordt gescoord. Selecteer LAAG en Dekking en oefen het overspelen, vrij spelen en schoppen zonder tussenkomst van verdedigers.

Oefeningen

Je kunt de volgende oefeningen doen: Hoekschop, Strafschop, Doelschop, Ingooien, Overspelen en Penaltyschieten.

- Voor het kiezen van een oefening gebruik je het Control Pad **Omhoog/Omlaag** en druk je op **B**, waarna het scherm Team Selecteren verschijnt.

Schoppen en Ingooien

Selecteer **HOEKSCHOP**, **STRAFSCHOP**, **DOELSCHOP** of **INGOOIEN** om een strategie voor te bereiden. Je kunt nieuwe tactieken testen door oefeningen op verschillende delen van het veld te houden.

Voor het beginnen van een oefening:

1. Met Control Pad verplaatst je het Bal-pictogram naar uiteenlopende startpunten in het veld.
2. Druk op **B** om te beginnen.

Overspelen

Selecteer de optie **OVERSPELEN** en zet twee teams tegenover elkaar om te oefenen in aanvallen en verdedigen. Een stevige balbeheersing is noodzakelijk, omdat de punten aardig kunnen oplopen als de tegenpartij voortdurend scoort. Doordat je speelt zonder keeper, moet je verdediging wel goed zijn om je doel te beschermen. Begin het overspelen door een aftrap te nemen, net zoals in een vriendschappelijke wedstrijd.

Penaltyschieten

Kies de optie **PENALTYSCHIETEN** in de lijst met oefeningen en ervaar de druk om te presteren in een één-tegen-één-duel om de overwinning. Druk op **START** om naar het scherm Training terug te keren.

Defenteam selecteren

Kies een team om jou en je tegenstander te vertegenwoordigen op het oefenveld (zie verder de sectie *Team selecteren*).

Opties



In de schermen Wedstrijd Kiezen, Voorbereiding, Pauze en Rust kun je opties aanpassen. Sommige opties kunnen alleen vóór het begin van de competitie gewijzigd worden. Deze opties worden in de schermen Pauze en Rust in grijs weergegeven.



1. Met Control Pad **Omlaag** markeer je in het scherm Wedstrijd Kiezen de optie Opties en druk je op **B**, waarna het scherm Opties op het beeld verschijnt.
2. Met Control Pad **Omhoog/Omlaag** markeer je een optie.
3. Met Control Pad **Links/Rechts** blader je door de spel-opties.
4. Druk op **START** om je keuzes te accepteren en naar het scherm Wedstrijd Kiezen terug te keren.
 - Wil je naar het scherm Wedstrijd Kiezen terugkeren zonder de veranderingen te accepteren, druk dan op **X**.

Hieronder volgt een beschrijving van een paar nieuwe en complexe opties die beschikbaar zijn in RWTC. De standaardopties staan in vette letters op het scherm weergegeven.

WEDSTRIJDTYPE

Selecteer **SIMULATIE** en beleef de wedstrijd zoals die in het echt ook gespeeld zou worden. De spelers raken vermoeid en je kunt maar drie keer wisselen. Selecteer **ACTIE** en beleef een snelle en spannende wedstrijd. Het spel verloopt sneller, de spelers worden niet moe en je kunt onbeperkt wisselen. Deze optie kun je alleen wijzigen, voordat je met een competitie begint.

KRACHTCIRKEL

AAN of **UIT**. Hiermee kun je zien hoe hard er geschoten wordt.

Let op: Sta je in het veld, houd dan de actieknop ingedrukt om de bal krachtiger te raken.

KEEPERS

COMPUTER of **SPELER**. Selecteer je de optie **SPELER** dan bestuur jij de keeper en moet je zelf het doel verdedigen. Dit maakt het spelen een stuk moeilijker. We raden je daarom aan eerst de optie **COMPUTER** te selecteren totdat je een meester bent in het spelen van *FIFA: Road to the World Cup 98*.

COMPETITIE WISSEN

Dit verschijnt alleen op het scherm als je een competitie bewaard hebt. Selecteer **JA** om een bewaarde competitie die nog niet uitgespeeld is, te verwijderen.

WK WISSEN

Dit verschijnt alleen op het scherm als je een wereldkampioenschap (Road To World Cup 98) hebt bewaard. Selecteer **JA** om een bewaarde **WK** die nog niet uitgespeeld is, te verwijderen.

Rust/Pauze-menu

Als het spel onderbroken wordt, of als de eerste helft gespeeld is, verschijnt er een lijst met opties.

- Druk op **START** om dit scherm op te roepen. De opties die je voor het begin van de wedstrijd hebt gezien, verschijnen op je scherm, plus de opties Videoherhaling, Wisselers, Wedstrijdstatistieken en Overzichten.

Doorgaan met spelen

Selecteer **DOORGAAN MET SPELEN** als je klaar bent voor de wedstrijd. Je keert terug naar de middenstip voor de aftrap van de tweede helft. Als je in de besturing van het spel iets verandert hebt, dan zijn deze veranderingen nu ook meteen actief.

Videoherhaling

Wil je iets opnieuw zien? Selecteer dan *onmiddellijk* **VIDEOHERHALING**. De laatste 10 seconden worden teruggespeeld en een bedieningspictogram met videofuncties verschijnt op het scherm.

Een herhaling bekijken:

- Om een actie terug of vooruit te spoelen, druk je op **Y** en houd je de knop ingedrukt terwijl je met het Control Pad naar **Links** of naar **Rechts** beweegt.
- Druk op **B** en houd de knop ingedrukt om een actie op normale snelheid te herhalen. De herhaling wordt afgespeeld tot het einde van de opname of totdat je **B** weer indrukt. Wil je de herhaling beeldje voor beeldje bekijken, klik dan op **B**. Telkens als je even op **B** tikt, ga je door naar het volgende beeldje.
- Druk op **A** om door de verschillende gezichtsvelden te bladeren.



Wisselerspelers

In de Simulatie-modus mag je slechts drie keer wisselen, terwijl je in de Actie-modus onbeperkt kunt wisselen. Verander de opstelling in het scherm Wisselerspelers op dezelfde manier als in het scherm Opstelling (zie verder de sectie *Opstelling*).

Wedstrijdstatistieken

In het scherm Wedstrijdstatistieken vind je informatie over beide teams, verdeeld over acht belangrijke categorieën.

Het bekijken van Wedstrijdstatistieken:

- Met Control Pad **Omhoog/Omlaag** blader je door de categorieën.
- Druk op **B** om door de schermen Wedstrijdstatistieken, Scores en Overtredingen te bladeren.

Scores

In het scherm Scores vind je de volgende informatie: de laatste 10 doelpunten, de spelers die gescoord hebben, het team waarvoor zij spelen en het tijdstip waarop het doelpunt viel.

Overtredingen

In het scherm Overtredingen vind je een lijst met spelers die een gele of rode kaart hebben gekregen, het team waarvoor zij spelen en het tijdstip van de overtreding.

Stoppen

Gebruik deze functie om de huidige wedstrijd te beëindigen.

Na de wedstrijd

In dit scherm vind je naast de opties Competitie en Road to the World Cup de optie DOORGAAN. Selecteer DOORGAAN om het scherm met de bijgewerkte standen op te roepen, zodat je daarna aan de volgende wedstrijd kunt deelnemen.

Bewaarde spellen

Tijdens de competitie of het WK moet je een wedstrijd eerst uitspelen voordat je je vorderingen kunt bewaren.

- Selecteer in het scherm Wedstrijd Kiezen de optie Doorgaan WK'98 of Doorgaan Competitie.
- Raadpleeg de sectie *Opties* om erachter te komen hoe je een bewaarde competitie of wereldkampioenschap (Road to the World Cup) kunt verwijderen.



CREDITS

GEPRODUCEERD DOOR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

ONTWIKKELD DOOR: XYZ Productions

PROGRAMMEURS: Umrao Mayer, Larry Garner

VORMGEVER: George Simmons

MUZIEK EN GELUIDEFFECTEN: Joel Simmons

XYZ-PRODUCENT: Umrao Mayer

ANIMATOR: David Demorest

HOOFD VORMGEVING en VORMGEVER: David Adams

UITVOEREND PRODUCENT: Bruce McMillan

LIJN-PRODUCENT: Marc Aubanel

CO-PRODUCENT: Louise Read

PRODUCTIE-ASSISTENT: John Stroppa

TECHNICAL DIRECTOR: Kevin Pickell

PRODUCTMANAGERS: Duncan Magee, Margaret Murray

DOCUMENTATIE: Brent Disbrow

KWALITEITSBEHEER: John Santamaria

HOOFDTESTER: Andrew Chan

BACKUP LEAD: Greg Chan-Eather

TESTERS: Carvy Spindler, Corky Bond, David Weller, Fausto Mazutto, Ryan Yewell

TESTERS VERTALINGEN: Andrea Bernardoni, Sylvain Caburroso, Antonio Lopez, Alexander Goldbowitsch

MASTERING: Peter Petkov, Cary Chao

MET SPECIALE DANK AAN: Jennifer Campbell, Penny Lee, Randy Parmar, Brian Plank, Bob Purewal, Nicholas 'the hammer' Wlodyka

EA Europe

EUROPESE DOCUMENTATIE: James Lenoël

COÖRDINATOR VERTALINGEN: Petrina Wallace

VERTALING DOCUMENTATIE: Gryphon Game Translations

OPMAAK DOCUMENTATIE: Tim Milner

KWALITEITSBEHEER DOCUMENTATIE: Wendy "PDH" Auckel, Ralph "Forest" Jung, Sascha "Burnhead" Mairesse

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Tenzij anders aangegeven is alle software en documentatie © 1997 Electronic Arts. Alle rechten zijn voorbehouden aan de uitgever en de copyright-eigenaars. Deze documenten en de programmacode mogen niet deels, of in zijn geheel, worden gekopieerd, gereproduceerd, verhuurd, gehuurd, verleend of uitgezonden worden, op welke manier dan ook, hetzij vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of mechanisch 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 -product dat het medium waar de software op vastgelegd is, vrij van defecten in materiaal of werking is tot negentig (90) dagen na aanschafdatum. Dit Electronic Arts (software)programma en deze 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 enige verliezen of schade 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 de klantenservice van Electronic Arts. 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 enige rechtstreekse of indirecte schade of schade voortvloeiend uit het bezit, gebruik of de 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 handelsdoeleinden. 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.

f 25,- t.n.v. Electronic Arts BV, naar het onderstaande adres.

Vergeet niet de foutoorzaak, uw naam en uw adres volledig te vermelden, en zo mogelijk een telefoonnummer waarop u overdag te bereiken bent.

Electronic Arts BV Customer Support

Postbus 156, 6400 AD Heerlen, Nederland.

U kunt ons ook bereiken via E-MAIL: nl-support@ea.com

Mocht u vragen hebben betreffende dit product, dan kan de klantenservice van Electronic Arts u van dienst zijn. Deze is gratis te bereiken van maandag t/m vrijdag, van 9.30 u tot 13.00 u en van 14.00 u tot 17.30 u, op telefoonnummer 00800-940-555-55.



Software en documentatie © 1997 Electronic Arts. Alle rechten voorbehouden. Electronic Arts en het Electronic Arts Logo, EA SPORTS, het EA SPORTS Logo en "If it's in the game, It's in the game" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts in de Verenigde Staten en/of andere landen.

Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENCE BY ELECTRONIC ARTS.

Officieel gelicenseerd product van de FIFA.

