

# FIFA

ROAD TO WORLD CUP

# 98



DISTRIBUITO DALLA  
ELECTRONIC ARTS  
P.O. BOX 835  
SLOUGH  
BERKSHIRE  
SL3 8XU

PRINTED IN USA  
IMPRIMÉ AUX ETATS UNIS



789505

Istruzioni



# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™



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

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

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

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA 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 ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

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



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

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

**HINWEIS:** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFALTIG DURCH.

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

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

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

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

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

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

## AVVERTENZA PER I POSSESSORI DI TELEVISORI A PROIEZIONE:

Immagini ferme o in movimento possono provocare danni permanenti al condotto visivo del televisore o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT (schermo del televisore). Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

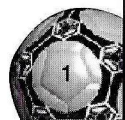
## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEOGIOCHI.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni videogiochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stato colto da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo di videogiochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazione degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un videogioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### Precauzioni Durante L'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzare i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un videogioco.



## INDICE

### AVVIARE IL GIOCO .....3

### ELENCO DEI COMANDI .....3

Selezione Partita .....7

Amichevole .....8

La Strada verso i Mondiali 98 .....14

Campionato .....11

Allenamento .....22

Opzioni. ....23

Fine Primo Tempo/Menù Pausa .....25

Fine della Partita .....27

Partite Salvate .....27

### RINGRAZIAMENTI .....28

## AVVIARE IL GIOCO

1. Spegni la tua console Super Nintendo Entertainment System.

**ATTENZIONE: Non provare mai ad inserire o a rimuovere un game pack quando la console è accesa.**

2. Assicurati che un Controller sia collegato alla presa controller 1 del Super NES®.

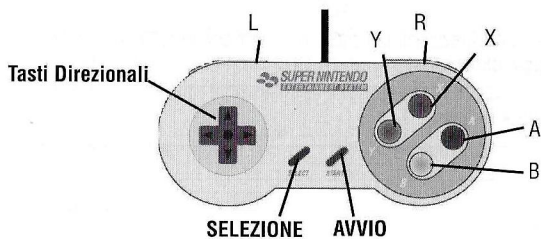
• Se stai giocando contro un amico, collega l'altro Controller alla presa controller 2.

3. Inserisci il game pack nell'apposito vano del Super NES®. Premi sul game pack in modo da bloccarlo all'interno del vano.

4. Accendi la console. Dopo il logo EA SPORTS, apparirà la schermata *FIFA: Road To World Cup 98*. Se questa non appare, ripeti tutte le operazioni dal punto 1.

## ELENCO DEI COMANDI

Sulla strada verso la Coppa del Mondo, dovrai superare tutte le difficoltà che ti si porranno davanti. Ecco un elenco dettagliato di tutti i movimenti che è possibile effettuare sul campo di gioco.



**Nota:** Ci sono due differenti modalità di gioco in *FIFA: Road To World Cup 98*: PRO e SEMI.

### Calcio d'inizio...

<b>Calcio d'inizio</b>	<b>A, B, X o Y</b>
Pressione	Passaggio ad un compagno di squadra

### Quando la tua squadra è in possesso di palla...

<b>Dribbling</b>	<b>Tasti Direzionali</b>
<b>Corsa</b>	<b>X</b>
Mantenere premuto	Scatto
(Correre troppo stanca anche i grandi campioni)	
<b>Passaggio</b>	<b>B + Tasti Direzionali</b>
Pressione	Passaggio al compagno più vicino. Usa i Tasti Direzionali per dirigere il passaggio.
<b>Pallonetto/Tiro ad Effetto</b>	<b>Y</b>
Per rinviare la palla o tentare un tiro ad effetto.	
<b>Tiro</b>	<b>A</b>
Per tentare un tiro in porta da qualsiasi posizione.	
<b>Festeggiamenti per il gol</b>	<b>Y, B o A</b>
Effetti sonori Il Replay Automatico deve essere disattivato	
<b>Solo Modalità Pro:</b>	
<b>Uno-Due</b>	<b>R, R</b>
Premere R + Tasti Direzionali per passare quindi premere R nuovamente per il passaggio di ritorno	

### Quando la palla è in aria...

<b>Rovesciata</b>	<b>Y</b>
<b>Tuffo di Testa</b>	<b>B</b>
<b>Girata al Volo</b>	<b>A</b>
<b>Colpo di Testa Normale</b>	<b>X</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Usando i Tasti Direzionali <b>Destro/Sinistro</b> immediatamente dopo il contatto per dare effetto alla palla.</li></ul>	

### Quando la tua squadra è in difesa...

<b>Corsa</b>	<b>X</b>
Mantenere premuto per uno scatto	
<b>Cambia Giocatore</b>	<b>B</b>
Controlla il giocatore più vicino alla palla.	
<b>Scivolata</b>	<b>Y</b>
<b>Contrasto / Tackle</b>	<b>B</b>
<b>Solo Modalità Pro:</b>	
<b>Gomitata</b>	<b>R</b>
<b>Spinta</b>	<b>L</b>

### Quando controlli il portiere (manualmente)...

<b>Difesa della Porta</b>	
<b>Cambia Giocatore</b>	<b>B</b>
<b>Tuffo</b>	<b>B + Tasti Direzionali</b>
<b>In Possesso di palla</b>	
<b>Modalità normale/bersaglio</b>	<b>Y</b>
<b>Sposta Bersaglio</b>	<b>Tasti Direzionali</b>
<b>Rilancio/Rinvio</b>	<b>B</b>

### Calci d'angolo/Rimesse laterali...

<b>Modalità normale/ricevitore</b>	<b>Y</b>
In modalità normale chi ha la palla ha un circoletto attorno a se. La modalità ricevitore ti permette di passare/lanciare la palla in una certa posizione.	
<b>Sposta Bersaglio</b>	<b>Tasti Direzionali</b>
<b>Tiro</b>	<b>A</b>
<b>Passaggio/Rimessa</b>	<b>B</b>

### Calci di Punizione...

<b>Attiva Bersaglio</b>	<b>B</b>
<b>Passaggio corto</b>	<b>X</b>
Un passaggio ad un giocatore vicino.	
<b>Tiro in Porta</b>	<b>A</b>
Calcchia la palla in porta	
<b>Pallonetto</b>	<b>B</b>
<b>Chiamata Schemi</b>	<b>Y</b>
Premi Y per scorrere tra i vari schemi.	

### Calci di Rigore...

<b>In Difesa:</b>	
<b>Parare</b>	<b>B + Tasti Direzionali</b>
<b>In Attacco:</b>	
<b>Tiro</b>	<b>A + Tasti Direzionali</b>

### Replay Istantaneo

<b>Riavvolgi/Avanzamento Veloce</b>	<b>Y + Tasti Direzionali Destro/Sinistro</b>
<b>Visualizza</b>	Mantenere premuto <b>B</b>
<b>Un fotogramma per volta</b>	Colpetto su <b>B</b> per avanzare di un fotogramma
<b>Cambia Visuale</b>	<b>A</b>
<b>Menù/Schermata Opzioni</b>	
<b>Scorrere Opzioni</b>	Tasti Direzionali <b>Su/Giù</b>
<b>Cambia Opzione</b>	Tasti Direzionali <b>Destro/Sinistro</b>
<b>Selezione/Continua</b>	<b>Avvio o B</b>
<b>Ritorna alla schermata precedente</b>	<b>X</b>

### Selezione Partita

Il menù Seleziona Partita dà inizio al tutto.



- Per evidenziare un'opzione Tasti Direzionali **Su/Giù**.
- Per selezionare l'opzione selezionata premere **Avvio o B**

#### AMICHEVOLE

Gioca una partita tra due squadre da te scelte senza dover giocare tornei o campionati. (Vedere *Amichevole*.)

#### ROAD TO WORLD CUP 98

Segui una squadra dalla prima partita di qualificazione fino alla finale del Campionato del Mondo. (Vedere *La Strada verso i Mondiali 98*.)

#### CAMPIONATO

Controlla fino a otto squadre in un campionato completo. Lungo la strada verso la vittoria, dovrai affrontare due volte ciascuna squadra avversaria. (Vedere *Campionati*.)

#### RIGORI

Ciascuna squadra tira cinque rigori. Se, dopo cinque rigori, la situazione è in parità, le squadre continuano ad oltranza fino a quando una squadra segna mentre l'altra sbaglia.

#### ALLENAMENTO

Esercitati in una delle 6 sessioni di allenamento per rafforzare le parti più deboli del tuo gioco - puoi scegliere tu il livello dell'avversario. (Vedere *Allenamento*.)

## OPZIONI

Portati al menù Opzioni per fissare la durata dei tempi, il tipo di partita ed altre opzioni. (Vedere *Opzioni*.)

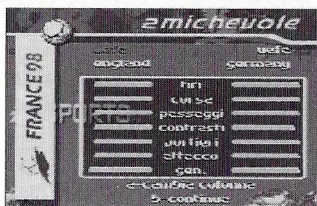
## RICONOSCIMENTI

Per sapere chi ha creato il gioco.

## Amichevole

Una partita amichevole è un incontro singolo tra due squadre da te scelte. Il risultato di tale scontro non influenzerà alcuna classifica o torneo.

## Selezione Squadra



Per selezionare una Zona, Tasti Direzionali **Destro/Sinistro**. Tasto Direzionale **Giù** per evidenziare la squadra, quindi Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per scorrere tra le varie squadre della zona selezionata. Per selezionare la squadra avversaria, premere **A**. Più lunga la barra, maggiore l'abilità di tale squadra nell'aspetto del gioco indicato.

- Una volta effettuata la scelta, premere **B** per portarsi alla schermata Controlli.

## Controlli



Dalla schermata Controlli è possibile decidere da che viene controllata ciascuna squadra e se una squadra debba essere controllata da uno o più giocatori.

## Configurazione di una Partita Multiplayer

Fino a cinque giocatori possono partecipare ad una partita di EA SPORTS FIFA: Road to the World Cup 98. Per questo è necessario un Adattatore Multi-Player ed un controller per ciascun giocatore.

- Inserisci un controller nella Presa Controller 1 e collega l'Adattatore Multi-Player alla Presa Controller 2 nella parte anteriore del Super NES®.
- Sposta il piccolo interruttore nero che si trova sul davanti dell'Adattatore Multi-Player indicato come **Select 2P** ↔ **3-5P** verso sinistra nella posizione 3-5P.
- Il giocatore 1 utilizzerà il controller collegato alla Presa Controller 1. I giocatori 2 - 5 useranno i controller collegati all'Adattatore Multi-Player.

**Nota:** L'Adattatore Multi-Player non funzionerà assieme al Super NES Super Scope® o al Super NES mouse®.

### L'Icona Controller

Le due squadre vengono mostrate all'interno della schermata Controlli. La squadra di casa sulla sinistra, la squadra in trasferta sulla destra. Le icone che rappresentano ciascun controller appaiono al centro.

### Più di un Giocatore

Se più di un controller è collegato al Super NES®, al centro dello schermo apparirà un'icona per ciascun controller. L'icona per il controller 2 è quella più in alto, mentre l'icona per il controller 5 è quella in fondo. Sul campo, ciascun controller controllerà il giocatore indicato dal cerchio del colore corrispondente.

Controller #	Colore del Cerchio
1	Giallo
2	Rosso
3	Blu
4	Viola
5	Nero

### Per Selezionare le Squadre:

- Usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per spostare l'icona controller corrispondente sotto ad una squadra. Se l'icona controller rimane al centro dello schermo, significa che tale controller non è attivo; se ad una squadra non è stato assegnato alcun controller, tale squadra verrà controllata dal computer durante la partita.

**Nota:** Un controller può venire riassegnato durante una partita.

### Livello Abilità

Pro fornisce un totale controllo di palla e piena libertà di passaggio. Se sei un novizio di *FIFA: Road to the World Cup 98*, comincia al livello SEMI; la CPU ti aiuterà nel controllo di palla.

- Usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** per passare tra i livelli di abilità PRO e SEMI.

### Direzione Controlli

Puoi modificare il comportamento dei Tasti Direzionali per compensare l'angolazione di 30° gradi della visuale del campo. La direzione dei controlli, normalmente, è diagonale. Usa il Tasto Direzionale **Su** per spostare il giocatore in avanti. Quando la direzione dei controlli è diritta, usa i Tasti Direzionali per far andare il giocatore nella direzione indicata.

- Dalla schermata Controller, premi **A** per scorrere tra le direzioni di controllo.
- Una volta che tutti i controller siano stati assegnati ad una squadra (o lasciati in posizione neutrale), premi **AVVIO** per portarti alla schermata Controlli.

### Schermata Pre-partita



Dalla schermata pre-partita, puoi selezionare la copertura, la strategia, la formazione, i titolari ed altre opzioni. Per configurare la tua squadra, evidenzia l'opzione desiderata e premi **B**.

- Per andare direttamente sul campo e giocare con le opzioni di default, premi **AVVIO** quando è evidenziata la voce 'Avvia Partita'.

### Avvia Partita

Abbandona la schermata pre-partita e portati sul campo di gioco.

## Controller

Modifica la configurazione dei Controller scelta in precedenza. Durante la partita puoi anche cambiare la squadra da te controllata. (Vedere *Controller*.)

## Copertura Squadra

Modifica la copertura del campo da parte dei tuoi giocatori.

- Usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** per evidenziare DIFESA, CENTROCAMPO o ATTACCO.
- Usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per modificare la lunghezza della linea sul campo. La linea del Centrocampo può essere estesa sia verso la difesa che verso l'attacco.
- Dopo aver modificato la Copertura del campo, premi **B** per portarti alla schermata Strategia Squadra.

## Strategia Squadra

Utilizza questa opzione per selezionare una strategia per la tua squadra.

- Usa i Tasti Direzionali per scorrere tra le strategie disponibili. I diagrammi sul campo cambieranno per illustrare ciascuna strategia.
- Una volta scelta la tua Strategia, premi **B** per portarti alla schermata Formazione.

## Formazione Squadra

Modifica la posizione dei tuoi giocatori sul campo. Le **X** indicano la posizione di ciascun giocatore in campo.

**Nota:** Le varie squadre hanno formazioni di default differenti.

- Usa i Tasti Direzionali per scorrere tra le formazioni disponibili. I diagrammi sul campo cambieranno per illustrare ciascuna formazione.
- Dopo aver selezionato una formazione, premi **AVVIO**. Riapparirà la schermata Controlli.
- Dopo aver modificato la tua Formazione, premi **B** per portarti alla schermata Formazione Iniziale.

## Formazione Iniziale



Usa questa Opzione per modificare la tua formazione. Le posizioni dei giocatori sono indicate sullo schermo da delle lettere: **F**=Attaccante, **G**=Portiere, **D**=Difensore, **M**=Centrocampista.

**Nota:** Un portiere può essere sostituito solo da un altro portiere.

1. Evidenzia il nome del giocatore che vuoi togliere dal campo e premi **A**.
2. Evidenzia il nome del giocatore che vuoi far scendere in campo e premi **A**. Un messaggio GIOCATORI CAMBIATI confermerà l'avvenuta sostituzione.
- Prima di sostituire un giocatore, usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per controllare le sue caratteristiche.
- Prima di effettuare una sostituzione, premi **B** per annullare il cambio e selezionare un altro giocatore.
3. Per tornare alla schermata Controllo, premi **AVVIO**.

## Opzioni

Modifica una qualsiasi delle opzioni del gioco. (Vedere *Opzioni* per una descrizione di ciascuna opzione.)

## La Strada verso i Mondiali 98

La strada verso la Coppa del Mondo parte da qua. *FIFA: Road to World Cup 98* consiste di un Turno di Qualificazione, un Primo Turno e dei Turni Finali. Dopo aver completato con successo il Turno di Qualificazione, potrai disputare il Primo Turno. Questa sezione del manuale fornisce le istruzioni per la configurazione, una panoramica generale delle procedure di qualificazione, e le procedure specifiche per ogni zona geografica.

### Configurazione del Turno di Qualificazione

Dopo aver selezionato ROAD TO WORLD CUP 98 dal menù Principale, seleziona una zona, quindi scegli la tua squadra (o le tue squadre) per il torneo di qualificazione.

Tasti Direzionali SU/GIÙ per passare tra squadre e zone

Tasti Direzionali DESTRO/SINISTRO per scorrere tra le 6 zone e le 172 squadre disponibili.

Premi **A** per selezionare/deselezionare una squadra da controllare.

Premi **AVVIO** per continuare.



Selezione Squadra

Scorri calendari delle Zone

Calendario della Zona

Team	Gol	Subiti	Netti	Subiti	Netti
brasil	0	0	0	0	0
francia	11	11	11	11	11
ecuador	0	0	0	0	0
argentina	0	0	0	0	0
colombiana	11	11	11	11	11
uruguay	0	0	0	0	0
bolivia	0	0	0	0	0
chile	11	11	11	11	11
perù	0	0	0	0	0

Classifiche di squadra

## Panoramica sulle Procedure per la Qualificazione

Consulta questa sezione per una panoramica sulle nuove procedure di qualificazioni per la Finale della Coppa del Mondo 1998 nello Stade de France.

### Linee Generali

- Quattro turni prima della finale della Coppa del Mondo: Qualificazione, Primo Turno, Turni Finali.
- Prendono parte al torneo 172 squadre appartenenti a sei Aree Geografiche; 32 passano al Primo Turno; 16 passano ai Turni Finali. (Per le descrizioni su ogni zona e sui rispettivi processi di qualificazione vedere *Zone di Qualificazione e Incontri*.)

### Squadre già qualificate

- Nella Coppa del Mondo 1998, saranno Brasile e Francia a passare di diritto le qualificazioni ed essere iscritte direttamente al Primo Turno. Se tuttavia vuoi selezionare una di queste squadre per il Girone di Qualificazione, una squadra a caso delle rispettive zone passerà il turno di diritto.
- Alcune squadre accedono direttamente a turni successivi all'interno del Girone di Qualificazione della loro Zona di appartenenza. Se controlli una di queste squadre, la tua squadra passerà direttamente ad un turno successivo di quella zona.

### Formule per gli Spareggi

Vi sono tre formule in caso di spareggio.

**Girone all'Italiana:** Se due o più squadre hanno gli stessi punti:

- a) Differenza reti (gol segnati meno gol subiti): se la differenza è uguale, passa la squadra che ha segnato più gol.
- b) Se le squadre sono ancora in parità, conta il numero di gol segnati negli scontri diretti.
- c) Se le squadre sono ancora in parità, viene dichiarata vincente la squadra controllata da un giocatore. Se più di una squadra è controllata da un giocatore, si procede al sorteggio.
- d) Se due squadre non controllate da alcun giocatore sono ancora in parità, ne viene scelta una a caso.

## Zone di Qualificazione e Incontri

Quella che segue è una descrizione completa delle procedure di qualificazione per ognuna delle sei aree geografiche:



### ZONA 1: Confederación Sudamericana De Fútbol (CONMEBOL)

#### 10 Nazioni iscritte; passano il turno 4 squadre + il Brasile

- Un gruppo di nove squadre gioca un doppio Girone all'Italiana.
- Le prime quattro squadre + il Brasile si qualificano per la Coppa del Mondo. Se controlla il Brasile, un'altra squadra (a caso) di questa zona passa il turno di diritto.

**Spareggi:** Torneo all'Italiana



### ZONA 2: Oceania Football Confederation (OFC)

#### 10 Nazioni iscritte; 1 una squadra o nessuna passa il turno

##### OFC TURNO 1

- Se controlla una squadra con passaggio di diritto ai turni 1 e 2 (Tahiti, Australia, Nuova Zelanda, Figi), inizi a giocare direttamente al Turno 3.
- Il Gruppo Malanesiano e il Gruppo Polinesiano giocano entrambi un Girone all'Italiana.
- La vincente del Gruppo Malanesiano passa al Turno 3.

##### OFC TURNO 2

- La seconda del Gruppo Malanesiano gioca un incontro a eliminazione diretta contro la vincente del Gruppo Polinesiano. La vincente passa al Turno 3.

##### OFC TURNO 3

- Due gruppi di tre squadre ognuno giocano un doppio girone all'italiana. Le due vincenti passano al Turno 4.

## OFC TURNO 4

- La vincente del Gruppo 1 gioca contro la vincente del Gruppo 2 con partita di andata e ritorno.



### ZONA 3: Asian Football Confederation (AFC)

#### 36 Nazioni iscritte; 3 squadre passano il turno

##### AFC TURNO 1

- Dieci gruppi di tre/quattro squadre. Ogni gruppo gioca un doppio Girone all'Italiana.
- Le vincenti dei rispettivi gruppi avanzano al Turno 2.

##### AFC TURNO 2

- Le dieci vincenti dei rispettivi gruppi vengono raggruppati in due gruppi da cinque squadre.
- Entrambi i gruppi giocano un Girone all'Italiana.
- Le vincenti e le seconde classificate (quattro squadre in totale) avanzano al Turno 3. Per tre di queste squadre c'è la qualificazione automatica.

##### AFC TURNO 3

- Le due vincenti del Turno 2 si qualificano per la Coppa del Mondo.
- Le due squadre sconfitte del Turno 2 giocano una partita secca per il terzo posto. La vincente si qualifica per la Coppa del Mondo.



### ZONA 4: Union Of European Football Association (UEFA)

#### 50 Nazioni iscritte; 14 squadre passano il turno + la Francia

- Nove gruppi ognuno di cinque/sei squadre giocano un doppio Girone all'Italiana. Passano il turno le nove vincenti e le seconde classificate.



Per determinare la migliore seconda classificata fra i nove gruppi (dopo aver completato le partite di ciascun girone) vengono considerati solo gli incontri giocati contro la prima, la terza e la quarta classificata in ogni gruppo. Contano nell'ordine le seguenti condizioni:

- Punti guadagnati in partite contro squadre classificate prima, terza e quarta; differenza reti in queste partite; più alto numero di reti segnate in queste partite; più alto numero di reti segnato contro queste squadre nelle partite in trasferta. Se delle squadre sono ancora in parità, la squadra controllata dal giocatore si qualifica. Se più di una squadra è controllata da un giocatore, si procede al sorteggio.
- Le altre otto seconde (una per gruppo) sono raggruppate a sorte in quattro coppie e si sfidano in incontri di Andata e Ritorno. Le quattro vincenti di questi accoppiamenti si qualificano per la Coppa del Mondo.

Se controlli la Francia, un'altra squadra (a caso) di questa zona riceve l'accesso diretto al turno seguente.



#### **ZONA 5: Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (CONCACAF)**

**30 Nazioni iscritte; 3 squadre passano il turno**  
**Squadre già qualificate**

Se controlli una squadra che è esonerata da qualche turno, giocherai con quella squadra all'inizio del turno successivo. (Ad es. se controlli gli Stati Uniti, la squadra si rende disponibile all'inizio dei Girone di Semifinale.)

- Turno 2: Bermuda, Barbados, Cayman, Cuba, Haiti, Giamaica, Antille Olandesi, Porto Rico, St. Lucia, St. Vincent & Grenadine, Suriname e Trinidad/Tobago
- Turni 3: Belize, Guatemala, Nicaragua e Panama
- Turni 4: Canada, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Messico e U.S.A.

#### **CONCACAF TURNO 1**

- Le seguenti squadre del Gruppo Caraibico giocano degli incontri di andata e ritorno. Le vincenti passano al Turno 2.

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

#### **CONCACAF TURNO 2**

- Le seguenti squadre del Gruppo Caraibico giocano degli incontri di Andata e Ritorno. Le vincenti passano al Turno 3.

<i>Suriname vs. Giamaica</i>	<i>Bermuda vs. Trinidad e Tobago</i>
<i>Isole Cayman vs. Cuba</i>	<i>Porto Rico vs. St. Vincent</i>
<i>La vincente di Bahamas-St. Kitts vs. St. Lucia</i>	<i>La vincente di Dominica-Antigua vs. Barbados</i>
<i>La vincente di Guyana-Grenada vs. Haiti</i>	<i>La vincente di Aruba- Repubblica Dominicana vs. Antille Olandesi</i>

#### **CONCACAF TURNO 3**

Le rimanenti squadre del Gruppo Caraibico giocano un incontro di Andata e Ritorno contro un'avversaria (estratta per essere tenuta in gioco dopo le partite del Turno 2). Le quattro vincenti vanno alle Semifinali.

Le seguenti squadre del Gruppo America centrale giocano degli incontri di Andata e Ritorno. Le vincenti vanno in Semifinale:

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

#### **CONCACAF TURNO 4**

Tre gruppi di quattro squadre giocano un doppio Girone all'Italiana. Le prime due squadre di ogni gruppo avanzano al turno finale.



GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3
Stati Uniti	Canada	Messico
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Vincente Guatemala-Nicaragua	Vincente Belize-Panama	Qualificata Turno 3 Caraibi
Qualificata Turno 3 Caraibi	Qualificata Turno 3 Caraibi	Qualificata Turno 3 Caraibi

### CONCACAF TURNO 5

Sei squadre giocano un doppio Girone all'Italiana.  
Le prime tre squadre vanno alla Coppa del Mondo.



### ZONA 6: Confederation Africaine De Football (CAF)

36 Nazioni iscritte; 5 squadre passano il turno

#### Squadre già qualificate

Se controlli una delle squadre esentate dal Turno 1, comincerai a giocare direttamente all'inizio del Turno 2.

- Turno 1: Camerun, Egitto, Marocco e Nigeria

### CAF TURNO 1

Le seguenti squadre disputano incontri di Andata e Ritorno. Le vincenti passano al Turno 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. Mozambico</i>
<i>Ruanda vs. Tunisia</i>	<i>Congo vs. Costa d'Avorio</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. Sud Africa</i>
<i>Mauritius vs. DR Congo</i>	<i>Gambia vs. Liberia</i>

### CAF TURNO 2

- Le 16 vincenti del Turno 1, più Camerun, Egitto, Marocco e Nigeria sono divise in cinque gruppi di quattro squadre (le estrazioni si svolgono dopo il Turno 1).

Ogni gruppo disputa un doppio Girone all'Italiana. Le cinque vincenti vanno alla Coppa del Mondo.

### Campionato

Selezionando CAMPIONATO dalla schermata Selezione Partita verrà visualizzata la schermata Selezione Campionato.

Per selezionare un campionato:

- Usa il Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per scorrere tra i vari campionati disponibili.
- Per selezionare, premi **B**.

### Selezione Squadre

Una volta selezionato un campionato, apparirà la schermata Selezione Squadre. Qui puoi selezionare fino ad otto squadre da seguire durante tutto l'arco del campionato.

Per scegliere le squadre da seguire:

1. Usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per scorrere tra le varie squadre.
2. Premi **A** per aggiungere una squadra all'elenco.
- Per cancellare una squadra dall'elenco, premi **B**.
3. Una volta selezionate tutte le squadre desiderate, premi **AVVIO** per portarti alla schermata Classifica. (Vedere *Classifiche* più sotto.)

Le squadre da te selezionate per il campionato sono numerate da 1 ad 8. Se hai selezionato meno di otto squadre, le squadre rimanenti vengono scelte a caso e non vengono numerate. Puoi giocare solo incontri che interessano squadre numerate.



## Classifiche

La schermata Classifiche appare prima della prima partita e tra i vari incontri del Campionato. Indica il record di vittorie - pareggi - sconfitte ed i punti totali di ciascuna squadra. L'evidenziazione in azzurro indica le due squadre che si dovranno affrontare nell'incontro successivo. Usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** per scorrere lungo la Classifica. Premi nuovamente **AVVIO** per portarti alla schermata Controller.

## Allenamento

Esercitati in una delle 6 sessioni di allenamento per rafforzare le parti più deboli del tuo gioco. Selezionando Allenamento dalla schermata Selezione Partita verrà richiamata la schermata Allenamento; seleziona il livello del tuo avversario e la sessione di allenamento.

### Livello dell'Avversario

Allenati nelle varie fasi del gioco con un avversario di diversa abilità.

- Per evidenziare il Livello, usa il Tasto Direzionale **Giù**.
- Per modificare il Livello, usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro**. Le opzioni disponibili sono **MINIMO**, **MEDIO** e **MASSIMO**.

**SUGGERIMENTO EA** Ciascuna sessione continua fino a che non viene segnato un gol; seleziona un'opposizione **MINIMA** per allenarti nel passaggio, nei rinvii e nei tiri senza l'ostacolo della difesa.

### Sessioni di Allenamento

Le sessioni disponibili sono: Calci d'Angolo, Rigori, Rinvii, Rimesse Laterali, Passaggi e Partitella.

- Per selezionare una sessione d'allenamento, usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** e premi **B**. Apparirà la schermata Selezione Squadra.

### Calci Fermi e Rimesse Laterali

Seleziona **CALCI D'ANGOLO**, **RIGORI**, **RINVII**, o **RIMESSE LATERALI** per preparare uno schema. Puoi provare diversi schemi iniziando l'allenamento da diverse zone del campo.

Per iniziare la sessione:

1. Usa i Tasti Direzionali per spostare l'icona del pallone nei diversi punti d'inizio possibili sul campo.
2. Premi **B** per iniziare.

### Passaggi

Seleziona **PASSAGGI** e confronta due squadre una contro l'altra per allenarti sia nel gioco d'attacco che in quello difensivo. Un efficace controllo della palla è fondamentale in quanto i punti vengono assegnati ogni volta che l'avversario segna una rete. Non avendo un portiere, devi giocare duramente in difesa per proteggere la tua rete. L'allenamento nei passaggi inizia col calcio d'inizio, proprio come una qualsiasi altra partita.

### Partitella

Seleziona **PARTITELLA** dall'elenco delle sessioni di allenamento per provare l'emozione di uno scontro uno contro uno per la vittoria. Per tornare alla schermata Allenamento premi **AVVIO**.

### Selezione Squadre

Seleziona le squadre che si affronteranno sul campo d'allenamento. (Vedere *Selezione Squadre*.)

## Opzioni



Puoi scegliere di modificare le opzioni di gioco dalle schermate Selezione Partita, Pausa e Fine Primo Tempo. Alcune opzioni possono essere modificate solamente prima dell'inizio della gara. Tali opzioni sono visualizzate in grigio nelle schermate Pausa e Fine Primo Tempo.

1. Per modificare le Opzioni dalla schermata Selezione Partita, usa il Tasto Direzionale **Giù** per evidenziare la voce OPZIONI e premi **B**. Apparirà la schermata Opzioni.
  2. Usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** per evidenziare un'opzione.
  3. Usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro** per scorrere tra le opzioni disponibili.
  4. Premi **AVVIO** per accettare le modifiche e tornare alla schermata Selezione Partita.
- Per tornare alla schermata Selezione Partita annullando tutte le modifiche, premi **X**.

Nel seguito puoi trovare una descrizione delle nuove e più complesse opzioni disponibili in RTWC. Le opzioni di default sono evidenziate in grassetto.

#### TIPO PARTITA

Seleziona **SIMULAZIONE** e prova l'esperienza di una partita vera; i giocatori si stancano e c'è un massimo di 3 sostituzioni. Seleziona **AZIONE** e prova l'esperienza di una partita veloce ed eccitante; il gioco è velocizzato, i giocatori non si stancano e puoi fare un numero illimitato di sostituzioni. Questa opzione può essere modificata solo prima dell'inizio della partita.

**CERCHIO POTENZA** **Sì** o **NO**. Ti permette di visualizzare la potenza di ogni tiro.

**Nota:** Quando sei in campo, mantieni premuto il pulsante appropriato per aumentare la potenza del tiro.

#### PORTIERI

**COMPUTER** o **MANUALE**. Selezionando **MANUALE**, dovrai controllare il portiere per proteggere la tua porta. Questo aumenta la difficoltà del gioco; ti consigliamo di selezionare **COMPUTER** fino a quando non sarai diventato un giocatore provetto di *FIFA: Road to the World Cup 98*.

#### CANCELLA CAMPIONATO

(Appare solamente se è stato salvato un Campionato.) Seleziona **Sì** per cancellare un campionato salvato.

#### CANCELLA COPPA DEL

#### MONDO

(Appare solamente se è stata salvata una partita a Road To World Cup 98.) Seleziona **Sì** per cancellare una partita salvata.

### Fine Primo Tempo/Menù Pausa

Quando il gioco è in pausa o il primo tempo è terminato, viene visualizzato un elenco di opzioni.

- Per richiamare questa schermata, premi **AVVIO**. Appariranno le opzioni visualizzate prima della partita con l'aggiunta di Replay, Sostituzioni, Statistiche e Riepiloghi.

#### Riprendi Partita

Seleziona **RIPRENDI PARTITA** quando sei pronto a riprendere l'incontro. Verrai riportato al centro del campo per il calcio d'inizio del secondo tempo e qualsiasi modifica apportata verrà applicata.

#### Replay

Vuoi rivivere una grande azione? Seleziona **REPLAY** *immediatamente* dopo tale azione.

Gli ultimi 10 secondi di gioco vengono riavvolti e l'icona di un controller apparirà sullo schermo indicando i controlli per il Replay.



Per vedere un replay:

- Per riavvolgere o avanzare il filmato, mantieni premuto **Y** ed usa i Tasti Direzionali **Destro/Sinistro**.
- Per rivedere il gioco alla velocità normale, mantieni premuto il tasto **B**. Il replay verrà visualizzato fino a quando non premerai nuovamente **B** o fino al termine del filmato. Per osservare il replay fotogramma per fotogramma, dai un colpetto sul tasto **B**. Ogni volta che premi **B** il filmato avanza di un fotogramma.
- Per invertire la visuale, premi **A**.

### Sostituzioni

In modalità Simulazione, il numero di sostituzioni è limitato a tre per partita; in modalità Azione tale restrizione non esiste. Modifica la tua formazione nella schermata Sostituzioni analogamente a come faresti all'interno della schermata Formazione Iniziale. (Vedere *Formazione Iniziale*.)

### Statistiche

La schermata Statistiche presenta statistiche aggiornate per entrambe le squadre in otto categorie.

Per vedere le Statistiche della Partita:

- Usa i Tasti Direzionali **Su/Giù** per scorrere tra le varie categorie.
- Premi **B** per passare tra le schermate Statistiche della Partita, Riepilogo Punteggio ed Ammonizioni.

### Riepilogo Punteggio

La schermata Punteggio indica gli ultimi dieci gol segnati, gli autori di tali reti, la relativa squadra ed il minuto esatto in cui sono state realizzate.

### Ammonizioni

La schermata Ammonizioni indica quei macellai il cui comportamento ha garantito loro un cartellino giallo o rosso, assieme alla loro squadra ed al minuto in cui sono stati puniti dall'arbitro.

### Esci

Termina la partita corrente.

## Fine della Partita

CONTINUA è un'opzione che appare nella schermata Post-partita che appare al termine delle partite di Campionato e di Road to the World Cup. CONTINUA ti riporta alla schermata Classifiche aggiornata in modo da poter continuare il torneo.

## Partite Salvate

Devi terminare una partita in modalità Campionato o Road to the World Cup per poter salvare la tua situazione nel torneo.

- Per continuare una partita salvata, seleziona Continua Coppa del Mondo o Continua Campionato dalla schermata Selezione Partita.
- Per cancellare una partita salvata, vedere *Opzioni*.



# RINGRAZIAMENTI

**PRODOTTO DA EXTENDED PLAY PRODUCTIONS**

**SVILUPPO:** XYZ Productions

**PROGRAMMATORI:** Umrao Mayer, Larry Garner

**GRAFICO:** George Simmons

**EFFETTI SONORI E MUSICA:** Joel Simmons

**PRODUTTORE XYZ:** Umrao Mayer

**ANIMATORE:** David Demorest

**DIREZIONE ARTISTICA e GRAFICA:** David Adams

**PRODUTTORE ESECUTIVO:** Bruce McMillan

**PRODUTTORE DI LINEA:** Marc Aubanel

**PRODUTTORE ASSOCIATO:** Louise Read

**ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE:** John Stroppa

**DIRETTORE TECNICO:** Kevin Pickell

**MANAGER PRODOTTO:** Duncan Magee, Margaret Murray

**DOCUMENTAZIONE:** Brent Disbrow

**COORDINATORE CQ:** John Santamaria

**RESPONSABILE CQ TESTER:** Andrew Chan

**ASSISTENTE RESPONSABILE CQ :** Greg Chan-Eather

**TESTER CQ:** Carvy Spindler, Corky Bond, David Weller, Fausto Mazutto, Ryan Yewell

**TEST LOCALIZZAZIONI:** Andrea Bernardoni, Sylvain Caburroso, Antonio Lopez, Alexander Goldbowitsch

**MASTERING:** Peter Petkov, Cary Chao

**UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A:** Jennifer Campbell, Penny Lee, Randy Parmar, Brian Plank, Bob Purewal, Nicholas 'the hammer' Wlodyka

**EA EUROPA**

**DOCUMENTAZIONE EUROPEA:** James Lenoël

**COORDINATORE TRADUZIONI:** Petrina Wallace

**TRADUZIONE DOCUMENTAZIONE:** C.T.O. S.p.A.

**PROGETTO DOCUMENTAZIONE:** Timothy Milner

**C.Q. ITALIANO:** Fabio Mastrangioli

## Garanzia ed Informazioni di Servizio

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Se non diversamente specificato, tutto il software e la documentazione acclusa sono © 1997 della Electronic Arts. Tutti i diritti dell'editore e del proprietario del copyright sono riservati. Questi documenti ed il sorgente del programma non potranno essere in nessun modo, per intero o in parte, copiati, riprodotti, noleggiati o trasmessi in nessuna altra forma, tradotti o ridotti in qualsiasi forma elettronica o a qualsiasi forma di lettura meccanizzata senza il previo consenso per iscritto della società Electronic Arts.

### Garanzia Limitata della Electronic Arts

**GARANZIA-** La Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto di software che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno liberi da difetti, di materiali o di lavorazione, per i novanta (90) giorni successivi all'acquisto. Questo software della Electronic Arts e il manuale vengono forniti "così come sono" senza alcuna garanzia espressa o implicita e la Electronic Arts non sarà ritenuta responsabile per danni di qualsiasi natura derivanti dall'uso di questo programma. Nel periodo dei novanta (90) giorni successivi all'acquisto, la società Electronic Arts sostituirà o riparerà, a sua piena discrezione, senza alcun costo, tutti i prodotti software di sua proprietà, resi alla società stessa con relativa prova d'acquisto datata. Questa garanzia è limitata al difetto di normale uso e non sarà in nessun modo applicabile se il difetto nel prodotto originale di proprietà della Electronic Arts è dovuto a cattivo uso o prolungato, a negligenza e a danni derivanti da maltrattamenti.



**LIMITAZIONI-** Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto software, comprese garanzie di commerciabilità e idoneità ad usi particolari, sarà limitata al periodo dei novanta giorni successivi all'acquisto. In nessun caso la società sarà ritenuta responsabile per danni indiretti o consequenziali derivanti dal possesso, uso o malfunzionamento di questo prodotto originale appartenente alla Electronic Arts. Questi termini e condizioni non compromettono né pregiudicano i diritti statuari dell'acquirente dove questi sia un consumatore che acquisisce un bene nel corso di una legale trattativa commerciale.

**Sostituzione dei supporti**

La Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati dall'utente, scorte di magazzino permettendo, solo qualora i supporti originali vengano rispediti insieme ad un Eurocheque o ad un vaglia postale del valore di 15.00 sterline, pagabile alla Electronic Arts Ltd.

Ricordatevi di allegare una descrizione del difetto riscontrato, i vostri dati anagrafici e, se possibile, un numero di telefono dove è possibile rintracciarvi.

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

Software e documentazione © 1997 Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts ed il Logo Electronic Arts Logo, EA SPORTS, il Logo EA SPORTS Logo, e "If it's in the game, It's in the game" sono marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

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.

