

Fever pitch SOCCER

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Distributed by U.S. Gold Ltd. Distribuè par U.S. Gold Ltd, Paris. Distributed by Konami (Deutschland) GmbH. Importato da Leader Distribuzione. Distribuïdo pos DroSoft S.A.

All rights reserved. © 1995 U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tielo

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

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

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

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

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'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 COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND 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 GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED 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 BEDIENUNGSANLEITUNGEN, 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 PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED 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 KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS



ENGLISH INSTRUCTIONS 4

INSTRUCTIONS FRANÇAISES 16

HANDLEIDING IN HET NEDERLANDS 28

DEUTSCHE ANLEITUNG 40

INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL 52

ISTRUZIONI IN ITALIANO 64

CONTENTS



<i>STARTING UP YOUR SYSTEM</i>	5
<i>FEEL THE FEVER</i>	5
<i>PLAYER CONTROLS</i>	5
<i>LANGUAGE SELECT</i>	7
<i>GAME SELECT (MAIN MENU)</i>	7
<i>GAME TYPE</i>	7
<i>OPTIONS</i>	8
<i>RESUME</i>	9
<i>TEAM SELECT</i>	9
<i>CONTROLS</i>	10
<i>THE PLAYERS</i>	11
<i>PLAYER PROFILES</i>	12
<i>THE FINAL WHISTLE</i>	14
<i>LIMITED WARRANTY</i>	15

STARTING UP YOUR SYSTEM

1. Make sure your Super NES™ is OFF.
2. Plug a control pad into port 1.
3. Insert the **Fever Pitch Soccer** Game Pak into your Super NES™. Press firmly to lock the Game Pak in place.

WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.
4. Turn the power ON. Press any button to begin **Fever Pitch Soccer**.

FEEL THE FEVER

Feel the full-blooded fever in this frantic feast of fast and furious football action!

GASP in awe when a 40-yard scorcher bursts into a flaming fireball and blasts the 'keeper into the back of the net.

SCREAM in agony as Barger charges across the field and slams you hurtling into the hostile crowd.

JUMP with joy as you swing a curving corner through the crowded box and head home that last-minute winner against the boys from Brazil.

This is total football: qualified to satisfy the most demanding arcade appetite.

Anyone can pick-up and play – you'll grasp the basics within a few games. However, to appreciate the intricate subtleties woven

into the gameplay you should study this manual and, above all, practice, practice, practice.

Take on the world's top teams in international competition or play with up to five friends in an exhibition match.

But beware – this game can seriously threaten your friendship as passions overheat and you reach boiling point in the wild world of **Fever Pitch Soccer!**



PLAYER CONTROLS

In possession

KICK/SHOOT: Y

BALL SWERVE: D-pad LEFT/RIGHT
(after touch)

PASS: B

HEAD: X

THROW-IN: Position crosshair + Y

Star Players only

SPECIAL MOVE: A

BACK HEEL: L

CROSS: R

Winning the ball

SLIDE TACKLE: B





At any time

PAUSE: START (any control pad)
To quit a game, pause and then press L/R/SELECT/A simultaneously to return to Game Select (Main Menu).

GOALKEEPER CONTROL

Your 'keeper is predominately computer-controlled, but you do have an influence with the D-pad once a shot has been fired.

Drop kick: Y

Throw: B

Goal kick: Position crosshair + Y (long kick) / B (short pass)

Defending a penalty: In real soccer, goalies must anticipate a penalty kick before it is taken. **Fever Pitch Soccer** goalies are no exception. Guess where the penalty-taker will shoot and move the D-pad to dive the right way and make a save. If the D-pad is not pressed, the goalie will drop to the floor to save a straight shot.



SET-PIECES

Corner/Indirect free kick: Position crosshair + Y/B

Direct free kick: Position crosshair and press Y to nominate initial direction of shot. Now re-position the crosshair to determine the final destination of your shot (preferably in the back of the net), press Y to confirm your aim (hold Y longer for more height) and press Y again to unleash your shot. Practice will help you find the right balance between the initial direction and final destination to produce spectacular swerving shots around the defensive wall.



Note: At a direct free kick, the crosshair is represented by an icon of a ball bouncing on a small circle.

Penalty: The crosshair sweeps across the goal mouth from left to right. Press Y to direct your aim, hold Y to determine shot height (the longer you hold Y, the higher your shot) and release Y to unleash your shot.



MENU CONTROLS

Move D-pad UP/DOWN between options, LEFT/RIGHT to scroll through variables (or press any button to toggle) and press START to select.

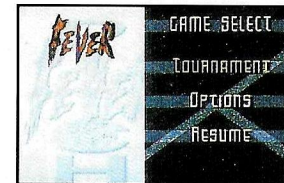
In multi-player mode, control pad 1 governs menu controls.

*Note: If your control pad has a rapid-fire feature, switch it OFF when you play **Fever Pitch Soccer**.*

LANGUAGE SELECT

At the end of the introduction sequence, the Language Select screen appears. Move D-pad UP/DOWN to highlight your chosen language and press START to select. All subsequent on-screen text will now appear in this language.

GAME SELECT (MAIN MENU)



GAME TYPE

Move D-pad LEFT/RIGHT to toggle Exhibition or Tournament mode and press START to confirm your selection.

Exhibition

An Exhibition match is a one-off friendly between two teams of your choice. See **Team Select**.

Tournament

The **Fever Pitch Soccer** World Tournament is a 28-team knockout competition, featuring national sides from across the globe.

Once you've chosen a country to represent (see **Team Select**) you progress through the contest by beating the world's best in four continental groups of seven.





There are 51 teams in the overall pool, so the competition structure looks like this:

First Round: Asia

7 from 8 teams

Second Round: Africa

7 from 11 teams

Third Round: Americas

7 from 12 teams

Final Round: Europe

7 from 20 teams

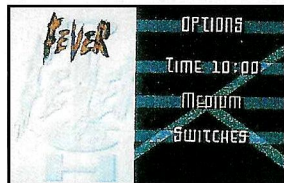
Naturally, the quality of opposition improves as you progress, and you are given the opportunity to strengthen your side. See **The Players**.

Before each match you are presented with the Tournament Start-up screen. Press START to kick-off or L to return to the previous display.

OPTIONS

From Game Select (Main Menu), highlight Options and press any button to view Options menu.

Move UP/DOWN to highlight the gameplay option you wish to customise.



Time

Move D-pad LEFT/RIGHT to select the length of each half:

1 minute, 3 minutes (default), 5 minutes, 10 minutes or 15 minutes.

If scores are level at the final whistle, a period of extra-time will be played, equivalent to one-third of normal-time (eg. 1-min half normal-time = 20-second half extra-time, 3-min half normal-time = 1-min half extra-time, etc). And if the result remains a draw, a penalty shoot-out will take place to decide the winners.

Difficulty

Move D-pad LEFT/RIGHT to set overall standard of computer-controlled matchplay; Easy, Medium or Hard.

Switches

Press any button to modify in-game preferences.

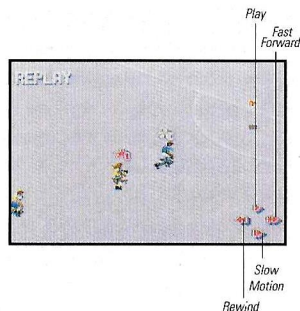
Note: * = default

Replays: On*/Off

Set ON to view an automatic action replay of every goal scored. To cut the replay short during a match, press START.

The following video controls can be used to revel in the glory of your own magic moments of **Fever Pitch Soccer**:

Soccer:



Note: Press R to watch the action from the other side of the pitch.

Cameos: On*/Off

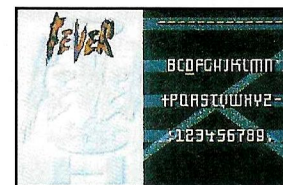
Do you want to watch celebration sequences after every goal/victory?

Aggro: On*/Off

Determines tolerance level of the referee when players commit fouls.

RESUME

Click on Resume to enter the password entry screen. This option allows you to input a 13-character password to resume play from the desired stage within a previously contended Tournament. Passwords are supplied at the Tournament Start-up screen before each match (except the first match, obviously). See **Tournament**. Password characters are displayed in one of two colours; blue or yellow – take care to record and enter them correctly.



Enter each character from the main grid into the password entry slot at the top of the screen. Move the D-pad to highlight a character from the grid, and press X to enter the character in blue or B to enter the character in yellow. Place each character into the password using A/Y to nominate its position. To confirm your password, press START.

TEAM SELECT

To choose your team, move LEFT/RIGHT (D-pad) to scroll through the available countries.



The pitch layout shows team formation. Standard players are displayed in the national colours, while Star Players are distinguished as bright yellow dots.

Note: In Tournament mode you begin with eleven Standard players. See **The Players**.



If you are playing an Exhibition match, use the above method to select Team 1 and then press D-pad DOWN. Now move LEFT/RIGHT to choose one of four different Pitch Types.

Note: The playing surface is automatically allocated in a Tournament, according to the origin of your opponents (ie. which continent they are from).

Press D-pad DOWN again and move LEFT/RIGHT to select Team 2.

When you are satisfied with the teams selected, press START to continue.

CONTROLS

Now pick sides! Each connected control pad can be allocated to one of the participating teams. An icon appears on-screen to represent every control pad currently connected.



With the D-pad, you can move your icon into one of three different positions to determine your role in the forthcoming match; Team 1 (top), Team 2 (bottom) or no-man's land (middle) ie. not participating.

This procedure allows you to play with up

to four friends (using a Nintendo approved multi-tap system) in the line-up of your choice – the computer will take control of any team not enlisted by human players. So you can play One vs. One, One vs Computer, Two vs. Two, Four vs One, or Five vs Computer – any combination.

Note: When more than one player represents the same team, player control alternates after every pass.

Once you have chosen sides, press START to continue.

Fever Pitch Soccer also gives you the opportunity to intervene at any stage of a match. If you have not been assigned to a team before kick-off, you can plug a pad into a vacant port and join in the action.

When a spare control pad is available during play, a 'Press Start' message flashes in the top right-hand corner of the screen. Press START and move LEFT/RIGHT to select which team you wish to join (highlighting the national flags) and press START again to enter the fray.

THE PLAYERS

Fever Pitch Soccer is not played by hordes of animated clones. Star players shine among Standard players, with individual characteristics, personalities and distinctive styles of play. The key to **Fever Pitch Soccer** success is to make full use of your Star players' special skills. Star players are distinguished on-field by striking individual features in their appearance and unique abilities. But if you still have trouble recognising them, when controlled they are identified by a huge star floating above their heads.

In Exhibition mode, Star players have already been appointed to each national team, in a wide variety of formations. Some sides are blessed with only one or two superstars, others boast a perfect eleven. Experiment with as many different teams as possible to find the right line-up to suit your style of play.

Competing in a Tournament, Star players are not so freely available – you must earn them!

Fever Pitch Soccer employs a top-secret computer-controlled talent scout, which assesses your performance in each match according to a predetermined set of hidden criteria.

After each match, this assessment system is then used to reward you with bonus 'credits', which are not revealed to you but used to determine which new Star signings are available.

Star players want to play for quality teams, so if your performance in a match impresses the stable of superstars watching, they will offer to join your side.

After an impressive performance, the Player Select screen appears to showcase the stars who are willing to sign-up.



Highlight **Select**, move D-pad LEFT/RIGHT to scroll through the available players and choose your man.

Move the D-pad DOWN and nominate the position you want him to play in your new team line-up by moving LEFT/RIGHT and pressing button B to confirm.

Note: Your new Star player is represented by a green dot on the pitch layout.

Press START to continue without recruiting a new Star player and your bonus 'credits' (which remain secret) will be saved to give you more weight in the transfer market after the next match.



PLAYER PROFILES

STANDARD PLAYER

Average, run-of-the-mill, no frills, no thrills ordinary Joe Bloggs.



He can't even manage a back heel or put a decent cross into the box.*

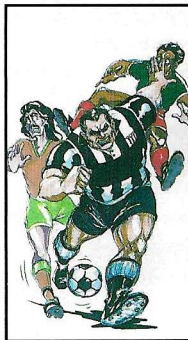
Standard man's strongest asset is his consistency – he is consistently ordinary.

** All Star Players can back heel and cross the ball.*

BARGER

Shoulder-barging, iron-pumping, muscle-bound, rough 'n' ready hard man of **Fever Pitch Soccer**.

This rock-solid powerhouse flattens any opponents who get in his way – hard enough to make sure that they don't get up again for a long while!



THE CHEAT

Slippery and sly, snide and sneering, unscrupulous, Oscar-winning, referee-fooling, slap-headed CHEAT!



When he dives in midfield, The Cheat has a 50-50 chance of winning a free kick – the odds are reduced to 25% for a penalty in the box.

THE MARKER



Tight-marking, shirt-tugging, boot-stomping, hair-pulling, nose-biting, man-to-man marker. This solid team player has no special move, but he will stick to key opponents like glue. He won't give them an inch. He'll get inside their shirt, Brian.

PASSER



Clinically-precise, technically-perfect, prime physical specimen with an uncanny ability to find the forwards with inch-perfect, defence-splitting long balls.

TRICKY

Silky-skilled, weaving, leaping, dazzling dribbler who dances through dumb defenders' desperate lunges and makes inspirational darting dashes upfield with the ball stuck to his feet.



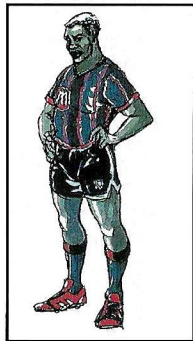


STRIKER 1

Stylish-swerving, spectacular-swinging, killer-curling, bombastic-bending, banana-kicking legend with the awesome ability to fire the ball on a wicked curve around impossible angles.



STRIKER 2



Power-blasting, thunder-bolting, fire-cracking, net-busting, hammer-thumping, disintegrating, woodwork-whacking, whip-lashing, thigh-slapping, rocket-blazing, ball-bursting, bone-breaking hot-shot hero!

THE FINAL WHISTLE

After an Exhibition match, you have the opportunity to replay the game by pressing START within ten seconds.

The Tournament is a knockout competition, so if you lose a match, you're out! However, if you feel that defeat was unjust or simply can't bear to start all over again, you have the option to replay the match and rewrite history, by pressing START within ten seconds of the final whistle.



LIMITED WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose.

If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.



TABLE DES MATIERES

Fever
Pitch
Soccer

MISE EN ROUTE DE VOTRE SYSTEME	17
LA PASSION DU JEU	17
LES COMMANDES DU JOUEUR	17
SÉLECTION DE LANGUE	19
SÉLECTION DE MATCH (MENU PRINCIPAL)	19
TYPE DE MATCH	19
OPTIONS	20
REPRISE	21
SÉLECTION D'EQUIPE	22
COMMANDES	22
LES JOUEURS	23
PROFILES DES JOUEURS	24
LE COUP DE SIFFLET FINAL	27
GARANTIE LIMITÉE	27

MISE EN ROUTE DE VOTRE SYSTEME

1. Vérifiez que votre console Super NES™ est éteinte.
 2. Branchez un contrôleur dans le port 1.
 3. Insérez votre cartouche **Fever Pitch Soccer** dans votre console Super NES™. Appuyez fermement pour enclencher la cartouche dans son emplacement.
- ATTENTION: n'essayez jamais d'insérer ou de retirer une cartouche lorsque votre console est allumée.
4. Allumez votre console. Appuyez sur n'importe quel bouton pour lancer **Fever Pitch Soccer**.

LA PASSION DU JEU

Revivez toute la passion du football avec ce jeu à l'action effrénée!

Vous serez pétrifié sur place lorsqu'un tir de 40 mètres partira en flèche et viendra projeter le gardien dans le fond de ses filets.

Vous hurlerez de douleur lorsque le Fonceur se frayera un passage sur le terrain et vous enverra dans la foule hostile.

Vous sauterez de joie lorsque vous effectuerez un corner qui partira en arc de cercle, évitant l'amas de joueurs se trouvant devant les buts et vous rapportant une victoire inespérée contre les garçons du Brésil. C'est du pur football: conçu pour

satisfaire les plus gros appétits d'arcade.

Ce jeu est à la portée de tout le monde - en quelques matches vous en connaîtrez toutes les fonctions de base. Néanmoins, si vous voulez tirer partie de toutes les subtilités qui ont été incorporées dans le jeu, nous vous conseillons de lire ce manuel et, surtout, de vous entraîner énormément.

Affrontez les meilleures équipes du monde dans une compétition internationale ou jouez avec quatre de vos amis dans un match exhibition.

Mais, soyez prudent - ce jeu pourrait porter gravement atteinte à votre amitié, car les passions s'enveniment à l'extrême limite dans le monde impitoyable de **Fever Pitch Soccer!**



LES COMMANDES DU JOUEUR

En Possession du Ballon

COUP DE PIED

/ SHOOT: Y

DÉVIATION DU

BALLON: bouton D à
Gauche/Droite
(après contact)

Fever
Pitch
Soccer

PASSE: B
 TETE: X
 REMISE EN JEU: viseur en position + Y

Les Stars uniquement:

MOUVEMENT
 SPÉCIAL: A
 TALONNADE: L
 TIR CROISÉ: R

Prendre Possession du Ballon

TACLE EN
 GLISSADE: B

A tout moment

PAUSE START (n'importe quel contrôleur)

Pour quitter le jeu, mettez en pause, puis appuyez sur L/R/SELECT/A simultanément, afin de retourner à la Sélection de Match (Menu Principal).

CONTROLE DU GOAL

Votre gardien de but est contrôlé principalement par l'ordinateur. Vous avez cependant une certaine influence sur lui si vous utilisez le bouton D une fois qu'un joueur a tiré.

Shoot en l'air: Y

Lancer: B

Dégagement: viseur en position + Y (coup de pied long) / B (passe courte)

Arrêt de penalty: dans le véritable football, le goal doit anticiper le tir du penalty avant qu'il ne soit effectué. Les gardiens de but de **Fever Pitch Soccer** ne font pas exception. A vous de deviner où le tireur du penalty va tirer et de déplacer le bouton D

afin de plonger dans la bonne direction et d'arrêter le ballon. Si vous n'appuyez pas sur le bouton D, le gardien plongera à l'endroit où il se trouve afin d'arrêter un tir en ligne droite.



ACTIONS SIFFLÉES

Corner / Coup franc indirect: viseur en position + Y/B

Coup franc direct: mettez le viseur en position et appuyez sur Y pour déterminer la position de départ du tir. Ensuite, modifiez la position du viseur afin de définir la destination finale de votre tir (de préférence au fond des filets); appuyez sur Y pour confirmer votre objectif (maintenez Y enfoncé pour plus de hauteur) et appuyez à nouveau sur Y pour déclencher votre tir. Avec de l'entraînement, vous réussirez à trouver l'équilibre entre la direction de départ et la destination finale, afin de produire de superbes tirs déviés autour du mur de la défense.



Remarque: dans les coups francs directs, le viseur est représenté par une icône d'un ballon qui rebondit sur un petit cercle.

Penalty: le viseur se balance devant les buts de gauche à droite. Appuyez sur Y pour viser votre objectif; maintenez Y enfoncé pour déterminer la hauteur du tir (plus vous maintenez Y enfoncé longtemps, plus votre tir sera élevé) et relâchez Y pour déclencher votre tir.



COMMANDES DE MENU

Appuyez sur le bouton D en Haut/Bas pour vous déplacer entre les options, à Gauche/Droite pour parcourir les variables (ou appuyez sur n'importe quel bouton pour passer de l'une à l'autre) et appuyez sur START pour sélectionner.

En mode multi-joueurs, le contrôleur 1 est utilisé pour les commandes de menu.

Remarque: si votre contrôleur est équipé du dispositif de tir rapide, désactivez-le lorsque vous jouez à **Fever Pitch Soccer**.

SÉLECTION DE LANGUE

A la fin de la séquence d'introduction, vous voyez apparaître l'écran de Sélection de Langue. Appuyez sur le bouton D en haut/bas pour mettre en surbrillance la langue de votre choix et appuyez sur START pour la sélectionner. Tout ce qui apparaîtra ensuite à l'écran sera dans la langue choisie.

SÉLECTION DE MATCH (MENU PRINCIPAL)



TYPE DE MATCH

Appuyez sur le bouton D à Gauche/Droite pour passer en mode Exhibition ou tournoi et appuyez sur Start pour confirmer votre sélection.

Exhibition

Le match exhibition est un match amical entre deux équipes de votre choix. Voir Sélection d'Equipe.

Tournoi

Le Tournoi Mondial de **Fever Pitch**

Soccer est une compétition avec éliminatoires, entre 28 équipes représentant les nations du monde entier.

Une fois que vous avez choisi le pays que vous souhaitez représenter (voir Sélection d'Equipe), vous progressez dans la compétition en obtenant la victoire contre les meilleures équipes mondiales, de quatre groupes continentaux parmi sept.

Il y a 51 équipes au total, la compétition est donc organisée comme suit:

Première Manche: Asie

7 équipes parmi 8

Deuxième Manche: Afrique

7 équipes parmi 11

Troisième Manche: Amériques

7 équipes parmi 12

Dernière Manche: Europe

7 équipes parmi 20

Evidemment, la valeur de vos adversaires augmente au fur et à mesure que vous progressez et l'on vous donne la possibilité de vous améliorer également. Voir Les Joueurs. Avant chaque match, on vous présente l'écran de Début de Tournoi. Appuyez sur START pour passer au coup d'envoi ou sur L pour retourner à l'affichage précédent.

OPTIONS

A partir de la Sélection de Match (Menu Principal), mettez Options en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton pour afficher le menu Options.

Appuyez en haut/bas pour mettre en surbrillance l'option de jeu que vous souhaitez personnaliser.



Temps

Appuyez sur le bouton D à gauche/droite pour sélectionner la durée de chaque mi-temps; 1 minute, 3 mins (par défaut), 5 mins, 10 mins ou 15 mins.

Si les scores sont les mêmes au coup de sifflet final, on jouera une période de prolongation équivalant à un-tiers du temps réglementaire (ex. mi-temps d'1 min. en temps réglementaire = mi-temps de prolongation de 20 secondes, mi-temps de 3 min. en temps réglementaire = mi-temps de prolongation de 1 min., etc). Si les scores demeurent les mêmes, on tirera les penalties afin de déterminer un vainqueur.

Niveau de Difficulté

Appuyez sur le bouton D à gauche/droite pour régler le niveau général du jeu contrôlé par l'ordinateur; Facile, Moyen ou Difficile.

Options Supplémentaires

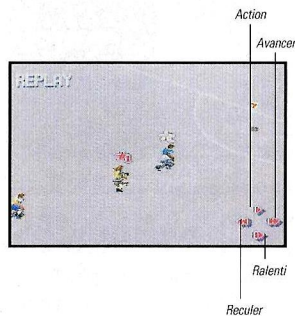
Appuyez sur n'importe quel bouton pour modifier les préférences du jeu.

Remarque: * = position par défaut

Replays: Avec*/Sans

Le réglage Avec permet de visionner un replay automatique de l'action à chaque but marqué. Pour interrompre un replay pendant un match, appuyez sur START.

Vous pouvez utiliser les contrôles vidéo suivants si vous souhaitez revivre l'intensité de vos meilleurs moments dans **Fever Pitch Soccer**.



Remarque: appuyez sur R pour regarder l'action depuis l'autre côté du terrain.

Fenêtres: Avec*/Sans

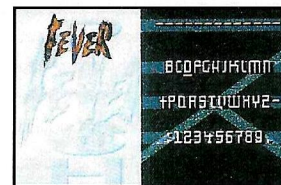
Voulez-vous regarder les séquences de célébration après chaque but/victoire?

Agressivité: Avec*/Sans

Cela détermine le niveau de tolérance de l'arbitre lorsque les joueurs commettent des fautes.

REPRISE

Cliquez sur Reprise pour passer à l'écran d'entrée de mot de passe. Cette option vous permet de taper un mot de passe de 13 caractères, afin de reprendre le jeu à un moment particulier du tournoi en cours. Les mots de passe vous sont fournis sur l'écran de Début de Tournoi, avant chaque match (à l'exception du premier match évidemment). Voir Tournoi. Les caractères de mots de passe sont affichés d'une couleur: bleu ou jaune - assurez-vous que vous les notez et tapez correctement.



Entrez chaque caractère de la grille principale dans l'emplacement du mot de passe en haut de l'écran. Appuyez sur le bouton D pour mettre un caractère en surbrillance sur la grille et appuyez sur X pour taper ce caractère en bleu ou sur B pour l'entrer en jaune. Entrez chaque caractère du mot de passe en utilisant A/Y pour déterminer sa position. Pour confirmer votre mot de passe, appuyez sur START.

SÉLECTION D'ÉQUIPE

Pour choisir votre équipe, appuyez à Gauche/Droite (bouton D) pour passer en revue les pays disponibles.



La présentation du terrain vous indique la formation de l'équipe. Les joueurs normaux sont affichés de leurs couleurs nationales, alors que les Stars apparaissent sous la forme de points jaunes brillants.

Remarque: en mode tournoi, vous commencez avec onze joueurs normaux. Voir Les Joueurs.

Si vous jouez un match Exhibition, utilisez la méthode décrite ci-dessus pour sélectionner l'Équipe 1, puis appuyez en BAS sur le bouton D. Appuyez ensuite à Gauche/Droite afin de choisir l'un des quatre Types de Terrain.

Remarque: le terrain est déterminé automatiquement dans un Tournoi, en fonction de l'origine de vos adversaires (c'est-à-dire, leur continent d'origine).

Appuyez à nouveau sur le bouton D en BAS et à gauche/droite pour sélectionner l'Équipe 2.

Lorsque vous êtes satisfait de vos choix d'équipes, appuyez sur START pour continuer.

COMMANDES

Maintenant, choisissez votre côté! Chacun des contrôleurs branchés peut être attribué à l'une des équipes participantes. Une icône apparaîtra à l'écran afin de représenter tous les contrôleurs actuellement branchés.



A l'aide du bouton D, vous pouvez placer votre icône dans l'une des trois positions différentes disponibles, afin de définir votre rôle dans le match à venir; Équipe 1 (en haut), Équipe 2 (en bas) ou zone neutre (au milieu), c'est-à-dire, ne participant pas.

Cette procédure vous permet de jouer avec quatre de vos amis (en utilisant un adaptateur multi-joueurs de Nintendo) en vous organisant comme vous le souhaitez - l'ordinateur prendra le contrôle de toutes les équipes qui n'ont pas été attribuées à vos amis. Vous pouvez donc jouer Un contre Un, Un contre Ordinateur, Deux contre Deux, Quatre contre Un, ou Cinq contre Ordinateur - n'importe quelle combinaison.

Remarque: lorsque plus d'un joueur représente la même équipe, le contrôle du joueur change après chaque passe.

Une fois que vous avez choisi votre côté, appuyez sur START pour continuer.

Fever Pitch Soccer vous donne également la possibilité d'intervenir à tout moment du match. Si l'on ne vous a pas attribué d'équipe avant le coup d'envoi, vous pouvez brancher un contrôleur dans un port disponible et vous jeter dans l'action.

Lorsqu'un contrôleur se trouve disponible pendant le jeu, un message "appuyez sur Start" clignote dans le coin supérieur droit de l'écran. Appuyez sur START et sur gauche/droite pour sélectionner l'équipe que vous souhaitez représenter (en mettant en surbrillance le drapeau national) et appuyez à nouveau sur START pour descendre dans l'arène.

LES JOUEURS

Fever Pitch Soccer n'est pas un jeu où se battent des hordes de clones animés. Des Stars font leur apparition parmi les joueurs normaux, avec leurs caractéristiques, leur personnalité et leur propre style de jeu. La clé du succès dans **Fever Pitch Soccer** consiste à tirer partie au maximum des qualités particulières de vos Stars. Ceux-ci se distinguent sur le terrain grâce à leurs caractéristiques individuelles extraordinaires dans leur apparence et leurs qualités spécifiques. Cependant, si vous avez des difficultés pour les reconnaître, une énorme étoile flotte

au-dessus de leur tête lorsqu'ils sont contrôlés.

En mode Exhibition, les Stars ont déjà été attribuées à chaque équipe nationale, en une gamme de formations très large. Certains côtés ne profitent que de la présence d'une ou deux superstars, alors que d'autres en ont une équipe entière. Essayez autant d'équipes que possible afin de découvrir la combinaison correspondant le mieux à votre style de jeu. Dans les Tournois, les Stars ne sont pas aussi facilement disponibles - vous devez les mériter!

Fever Pitch Soccer emploie un chercheur de talent secret contrôlé par ordinateur, qui mesure vos performances dans chaque match, en fonction d'un certain nombre de critères cachés déterminés à l'avance.

Après chaque match, ce système de mesure est alors utilisé afin de vous récompenser avec des "crédits", que l'on ne vous révèle pas, mais qui servent à déterminer le nombre d'engagements de Stars disponibles.

Les Stars souhaitent jouer avec des équipes de qualité, par conséquent, si vos performances dans un match impressionnent le groupe de superstars assistant à l'événement, elles vous proposeront de se joindre à vous.

Après avoir fait preuve d'un talent exceptionnel, l'écran de Sélection de Joueur apparaîtra afin de vous présenter les stars qui sont prêtes à vous rejoindre.





Mettez **Sélection** en surbrillance, appuyez sur le bouton D à gauche/droite pour passer en revue les joueurs disponibles et choisir celui que vous voulez.

Appuyez sur le bouton D en BAS et déterminez la position que vous voulez attribuer à votre joueur dans votre nouvelle équipe, en appuyant sur gauche/droite et en appuyant sur le bouton B pour confirmer.

Remarque: votre nouvelle star du football est représentée par un point vert sur le terrain.

Appuyez sur START pour continuer le jeu, sans recruter de nouvelle star. Vos "crédits" (qui demeurent secrets) seront sauvegardés afin de vous donner plus d'influence sur le marché des transferts de joueurs après le match suivant.

PROFILES DES JOUEURS

JOUEUR NORMAL

Un joueur tout ce qu'il y a de plus ordinaire.



Il n'est même pas capable de faire une talonnade ou d'effectuer un bon tir croisé dans les filets.*

Le plus gros atout du joueur ordinaire est sa consistance - il est constamment ordinaire.

** Toutes les Stars peuvent effectuer des talonnades et des tirs croisés.*

FONCEUR

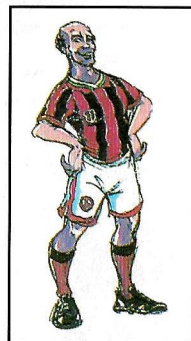
C'est le joueur aux épaules larges, aux muscles gonflés, le gorille de **Fever Pitch Soccer**.

Cette puissante dynamo écrase tous les adversaires qui se mettent sur son passage - suffisamment fort pour s'assurer qu'ils ne se relèveront pas avant un bon moment!



LE GONFLÉ

Un joueur insaisissable et rusé, narquois et moqueur, sans scrupules et sournois, un vrai GONFLÉ!



Lorsqu'il plonge en milieu de terrain, le Gonflé a 50% de chances d'obtenir un coup franc - les chances sont de 25% pour un penalty.

LE MARQUEUR



Un marquage rapproché, avec maillots déchirés, pieds écrasés, cheveux arrachés, nez mordus; c'est le marqueur individuel. Ce joueur solide n'a pas de mouvement spécial, mais il collera littéralement aux adversaires-clés. Il ne leur concèdera pas un centimètre. Il enfilerait presque leur maillot.

PASSEUR



D'une précision chronique et d'une technique parfaite, c'est un superbe spécimen physique avec une incroyable capacité à trouver les avants grâce à de longues passes précises à travers la défense.

FEINTEUR

Il est capable, furtif, bondissant et il dribble comme personne quand il danse devant des défenseurs béats tentant des attaques désespérées ou quand il effectue des sprints inattendus vers le haut du terrain, le ballon collé aux pieds.



ATTAQUANT 1

Des déviations stylées, des balancements spectaculaires, des boucles insurmontables, une véritable légende du shoot; il possède la capacité à effectuer des tirs suivant une courbe inattendue et dans des angles impossibles.



ATTAQUANT 2



Une puissance incroyable, une vitesse du tonnerre, c'est le héros du ballon rond!

LE COUP DE SIFFLET FINAL

Après un match Exhibition, vous avez la possibilité de rejouer la partie, si vous appuyez sur START dans les dix secondes.

Le Tournoi est une compétition avec éliminatoires, par conséquent, si vous perdez un match, vous êtes éliminé! Cependant, si vous pensez que vous ne méritez pas cette défaite ou si vous ne supportez tout simplement pas le fait d'avoir à recommencer depuis le début, vous avez la possibilité de rejouer le match et de changer l'histoire. Appuyez sur START dans les dix secondes qui suivent le coup de sifflet final.



GARANTIE LIMITÉE

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

U.S. Gold ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce produit fabriqué, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Si un défaut apparaîtrait pendant la période de garantie limitée de 90 jours sur le produit lui-même (c'est-à-dire pas sur le programme logiciel, qui est fourni "tel quel"), retournez-le dans son état initial au lieu d'achat. Une preuve d'achat sera nécessaire pour la mise en application de la garantie de 90 jours.

CETTE GARANTIE LIMITÉE N'EFFECTUE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.

INHOUD

Fever
pitch
SOCCER

STARTEN VAN HET SYSTEEM	29
VOELBALKOORTS	29
DE BESTURING	29
TAALKEUZE	31
SPELKEUZE (HOOFDMENU)	31
SPELTYPE	31
OPTIES	32
DOORGAAN	33
TEAMKEUZE	33
BESTURING	34
DE SPELERS	35
SPELERSPROFIELEN	36
HET LAATSTE FLUITSIGNAAL	38
GARANTIE	39

STARTEN VAN HET SYSTEEM

1. Zorg ervoor dat de Super NES uit staat.
 2. Sluit een controller aan op ingang 1.
 3. Doe de **Fever Pitch Soccer** cassette in de Super NES. Druk de cassette stevig aan.
- WAARSCHUWING: Doe nooit een cassette erin en haal hem niet eruit als de Super NES aan staat.
4. Doe hem aan. Druk op een toets om met **Fever Pitch Soccer** te beginnen.

VOETBALKOORTS

Voel de hete koorts van de snelle en spannende voetbalactie!

VERBIJSTER je wanneer de bal als een kanonskogel van 15 meter afstand wordt weggeschoten, zo hard dat de keeper achter in het net valt.

SCHREEUW van verbazing als de Stormram over het veld op je af stormt en je met een harde klap in het publiek terecht laat komen.

SPRING van vreugde als je in de laatste minuut het winnende doelpunt maakt door een draaiende bal in de bovenhoek van het Braziliaanse doel knalt.

Dit is het echte voetbal: goed genoeg om aan alle kwaliteitseisen te voldoen.

Iedereen kan het spelen - de basisbewegingen heb je na een aantal

spelletjes snel door. Maar om de schitterende details van dit spel te leren kennen moet je deze handleiding lezen en vooral oefenen, oefenen en oefenen.

Neem het op tegen de beste teams uit de wereld of speel met maximaal vijf vrienden tegelijk een oefenwedstrijd.

Pas wel op - dit spel kan die vriendschap wel bederven omdat het gevecht echt gemeen kan worden in **Fever Pitch Soccer!**



DE BESTURING

In balbezit

SCHOPPEN / SCHIETEN: Y

DRAAIENDE BAL:

R-toets

LINKS/RECHTS

(na de schop)

OVERSPELEN:

B

KOPPEN:

X

INWERPEN:

Richt vizier + Y

Alleen sterspelers:

SPECIALE BEWEGING: A

HAKJE:

L

KRUISPASS:

R

De bal stelen

GLIJDENDE TACKEL: B

Fever
pitch
SOCCER

Altijd

PAUZEREN: START (op elke controller)
Om een spel te stoppen, pauzeer je eerst en druk je daarna tegelijk op L/R/SELECT/A om terug te gaan naar de Spelkeuze (Hoofdmenu).

BESTURING VAN DE KEEPER

De keeper wordt normaal bestuurd door de computer, maar als er een bal op hem af komt, kun je hem beïnvloeden met de R-toets.

Uittrap: Y

Inworp: B

Doeltrap: Vizier richten + Y (verre trap) / B (korte trap)

Een strafschop tegenhouden: Bij het echte voetbal moet de keeper al van te voren beslissen wat hij gaat doen. **Fever Pitch Soccer** keepers zijn geen uitzondering. Schat in wanneer de strafschopnemer gaat schieten en druk dan op de R-toets om in de juiste hoek te duiken. Als je niet op de R-toets drukt, blijft de keeper staan voor een strafschop door het midden.



SPELHERVATTINGEN

Hoekschop / Indirecte vrije trap:
Richt vizier + Y/B

Vrije trap richten: Richt het vizier en druk op Y om de eerste richting te bepalen.

Verplaats daarna het vizier om de werkelijke richting van je vrije trap te bepalen (bij voorkeur achter in het net).

Druk op Y om de hoogte te bepalen (houd Y ingedrukt voor een hogere trap) en druk nog een keer op Y om te schieten. Door veel te oefenen kun je precies leren hoe je eerst moet richten en daarna je schot bij moet stellen om een boogbal langs de verdediging te schieten.



Let op: Bij een directe vrije trap verandert het vizier in een symbool van een stuiterende bal in een kleine cirkel.

Strafscop: Het vizier beweegt van links naar rechts over het doel. Druk op Y om je schot te richten, houd Y ingedrukt om de hoogte te bepalen (hoe langer je Y ingedrukt houdt, hoe hoger het schot is) en laat Y los om te schieten.



MENU BESTURING

Kies de opties met OMHOOG/OMLAAG op de R-toets en verander de instelling met LINKS/RECHTS (of druk op een andere toets om te veranderen). Druk op START om te kiezen.

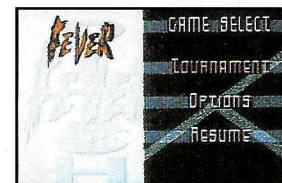
In een spel voor meerdere spelers kun je alles instellen met controller 1.

*Let op: Als je controller een snel-vuur optie heeft, moet je die UIT zetten als je **Fever Pitch Soccer** speelt.*

TAALKEUZE

Na de introductie zie je het Taalkeuze scherm. Kies de taal waarin je wilt spelen en druk daarna op START om te bevestigen. De volgende schermen die verschijnen zullen in de gekozen taal zijn.

SPELKEUZE (HOOFDMENU)



SPELTYPE

Kies met LINKS/RECHTS tussen de Exhibition of Tournament mode en druk op START om je keuze te bevestigen.

Exhibition

Dit is een vriendschappelijke oefenwedstrijd tussen twee teams die je kunt kiezen. Kijk bij Teamkeuze

Tournament

Het **Fever Pitch Soccer** Wereld Toernooi is een knock-out competitie met 28 teams waarin alle landen van de wereld vertegenwoordigd zijn.

Als je een land hebt gekozen waar jij mee wilt spelen (zie Teamkeuze) begin je aan het toernooi waarin je de beste teams van de wereld moet verslaan, ingedeeld in vier continentale groepen van zeven teams.

Er zijn 51 teams in de hele wereld, dus een competitie zal er ongeveer zo uit zien:

Eerste ronde: Azi'

7 van de 8 teams

Tweede ronde: Afrika

7 van de 11 teams

Derde ronde: Amerika

7 van de 12 teams

Laatste ronde: Europa

7 van de 20 teams

Natuurlijk wordt de kwaliteit van je tegenstander hoger als je verder komt en kun jij je team ook beter laten worden.

Zie De Spelers.

Voor elke wedstrijd zie je het Toernooi Start-up scherm. Druk op START om af te trappen of op L om terug te gaan naar het vorige scherm.

OPTIES

Kies op het Spelkeuze scherm (Hoofdmenu) voor "Options" om naar het optie scherm te gaan.

Druk op OMHOOG/OMLAAG om de optie te kiezen die je wilt veranderen.



Tijd

Druk op LINKS/RECHTS om de R-toets om de lengte van de speelhelft te kiezen:

1 minuut, 3 minuten (standaard), 5 minuten, 10 minuten of 15 minuten.

Als het gelijk spel is aan het einde van de officiële wedstrijd, wordt er een verlenging gespeeld van een-derde van de duur van de normale helft (dus bij een duur van 1 minuut per helft is de verlenging 20 seconden, 3 minuten per helft betekent 1 minuut verlenging enz.) Als het na de verlenging nog steeds gelijk spel is, worden er strafschoppen genomen om de winnar te bepalen.

Moeilijkheid

Druk op LINKS/RECHTS om de moeilijkheid van het spellevel van de computer te bepalen; Easy (makkelijk), Normal of Hard (Moeilijk).

Schakelaars

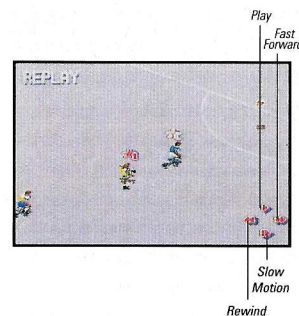
Druk op een toets om de instelling te veranderen.

Let op: * is standaard

Replays: On* / Off

Zet deze On om elk doelpunt nog een keer te zien in de herhaling. Om de herhaling tijdens het spel af te breken, moet je op START drukken.

Je kunt de volgende video controles gebruiken om de fantastische momenten van **Fever Pitch Soccer** nog een keer te zien:



Let op: Druk op R om de actie van de andere kant van het veld te bekijken.

Cameos: On* / Off

Wil je de vreugde na elke overwinning/doelpunt bekijken?

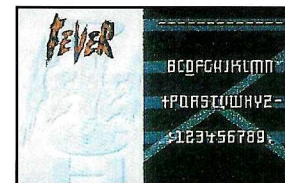
Aggro: On* / Off

Bepaalt hoe streng de scheidrechter op zal treden tegen de overtredingen van de spelers.

DOORGAAN

Kies voor "Resume" om naar het paswoord invoer scherm te gaan. Bij deze optie kun je een paswoord van 13 letters invoeren om door te gaan op een bepaalde plaats in een eerder gespeeld toernooi. Voor elke wedstrijd krijg je op het Toernooi start-up scherm het nieuwe paswoord te zien (behalve natuurlijk bij de eerste wedstrijd).

Zie Toernooi. De letters van het paswoord hebben twee kleuren: geel of blauw. Let goed op welke kleur gebruikt wordt en voer ze goed in.



Kies uit de tabel de juiste letters voor het paswoord en vier die in aan de bovenkant van het scherm. Kies een letter van de tabel met de R-toets en druk op X om die letter in blauw neer te zetten of druk op X voor een gele letter. Kies de positie in het paswoord met A/Y. Om je paswoord te bevestigen, druk je op START.

TEAMKEUZE

Bekijk de beschikbare teams van alle landen met LINKS/RECHTS om de R-toets.



Op het veld zie je de opstelling van de teams. Standaard spelers zie je in hun nationale kleuren. Sterspelers kun je herkennen aan hun felle gele kleur.



Let op: in de Toernooi mode begin je het spel met elf standaard spelers. Kijk bij De Spelers.

Als je een oefenwedstrijd speelt, moet je de eerder genoemde methode gebruiken om team 1 te kiezen en dan op OMLAAG op de R-toets drukken. Kies nu met LINKS/RECHTS één van de vier opstellingen.

Let op: Het veld in de Toernooi mode verandert automatisch met de afkomst van jouw tegenstanders (dus van welk continent ze komen).

Druk weer op OMLAAG op de R-toets en druk op LINKS/RECHTS om team 2 te kiezen.

Als je tevreden bent met de gekozen teams druk je op START om door te gaan.

BESTURING

Kies nu jouw kant! Elke aangesloten controller bestuurt één van de deelnemende teams. Voor elke aangesloten controller verschijnt er een symbool op het scherm.



Met de R-toets kun je het symbool op een bepaalde plaats op het scherm zetten om te

bepalen wat jij de komende wedstrijd gaat doen: Team 1 (boven), Team 2 (onder) of in het midden, wat betekent dat jij niets doet.

Hierdoor kun met zelfs met vier vrienden tegelijk spelen (gebruik een Nintendo-goedgekeurde multi-controller systeem) in de opstelling naar jouw keuze. De computer zal de teams besturen die niet bestuurd worden door de spelers. Je kunt dus één tegen één, één tegen de computer, twee tegen twee, vier tegen één of vijf tegen de computer spelen. Alles is mogelijk.

Let op: Als een team bestuurd wordt door meer dan één speler wisselt de besturing elke keer dat de bal overgespeeld wordt.

Als je je kant hebt gekozen druk je op START om verder te gaan.

Fever Pitch Soccer geeft jou ook de mogelijkheid om op elk gewenst moment in te vallen. Als je na de aftrap team nog niet meedoet, kun je alsnog een controller aansluiten en meedoen met de actie.

Als er tijdens het spel nog een controller beschikbaar is, zie je de boodschap "Press Start" rechts bovenin beeld knipperen. Druk op START en kies met LINKS/RECHTS het team dat je wilt gaan besturen (kies de nationale vlag). Druk nog een keer op START om het veld op te gaan.

DE SPELERS

In **Fever Pitch Soccer** spelen niet zo maar en stelletje grijze muizen. Je hebt standaard spelers maar ook sterspelers, met een eigen karakter, persoonlijkheid en speciale speltechnieken. Om **Fever Pitch Soccer** te winnen moet je juist gebruik maken van de technieken van je sterspelers. Op het veld kun je de sterspelers herkennen aan hun mooie bewegingen en unieke vaardigheden. Als je ze toch nog moeilijk kunt herkennen, kun je het zien aan de schitterende ster die boven hun hoofd verschijnt op het moment dat zij ze gaat besturen.

Bij de oefenwedstrijden zijn de sterspelers op verschillende manieren verdeeld over de verschillende nationale teams. Sommige teams hebben er maar één of twee, terwijl andere teams bestaan uit 11 fantastische sterspelers. Oefen met zoveel mogelijk teams om er achter te komen hoe je de voor jou beste opstelling kunt maken.

In het Toernooi kun je niet zo maar aan sterspelers komen - je zult ze eerst moeten verdienen!

Fever Pitch Soccer kent een aantal topgeheime, computergestuurde talentscouten die jouw vorderingen in elke wedstrijd waarderen volgens geheime vaste regels.

Na elke wedstrijd wordt deze waardering omgezet in een aantal bonuscredits die je niet direct ziet. Het enige wat je ziet zijn de

nieuwe beschikbare sterspelers die jij je kunt veroorloven.

Sterspelers willen graag bij topteam spelen, dus als jij je best doet op het moment dat de sterspelers zitten te kijken, zullen zij aanbieden om in jouw team te komen spelen.

Na een indrukwekkende wedstrijd zie je het Spelerkeuze scherm met daarin een box met de spelers die graag met jou mee willen spelen.



Kies **Select**, druk op LINKS/RECHTS op de R-toets om de beschikbare spelers te zien en kies jou man.

Druk daarna op OMLAAG op de R-toets om hem dan met LINKS/RECHTS een positie te geven in de opstelling van jouw nieuwe team en bevestig je keuze met B.

Let op: Jouw nieuwe sterspeler wordt weergegeven als een groene stip op het veld.

Druk op START om door te gaan zonder een nieuwe sterspeler. Jouw bonuscredits (die geheim blijven) blijven bewaard om na de volgende keer een sterkere sterspeler te kunnen kiezen.



SPELERSPROFIELEN

STANDAARD SPELER

Gemiddeld, doorsnee, geen spanning, doodgewone jan-met-de-pet.



Hij kan zelfs geen hakje geven of een bal netjes in de kruising schieten.*

De beste kwaliteit van de standaard speler is zijn betrouwbaarheid- je kunt altijd erop vertrouwen dat hij gewoon blijft.

**Alle sterspelers kunnen een hakje geven of de bal in het kruising schieten.*

BARGER (STORMRAM)

De brede-schouders, gewichtheffende, gespierde en recht-door-zee speler van **Fever Pitch Soccer**. Deze ijzersterke kleerkast walst elke tegenstander plat die hij tegenkomt. Zelfs zo hard dat die tegenstander best een tijdje uitgeschakeld is!



THE CHEAT (DE GENIEPIGE)

Gladde en gemene, lage en vuile, gewetenloze, prijswinnende, scheidsrechter-bedriegende, slappe GENIEPIGERD!



Als hij neergaat in het midden veld heeft de geniepige een 50% kans om een vrije trap mee te krijgen. In het strafschopgebied is die kans 25%.

THE MARKER (DE BEWAKER)



Vasthoudende, shirt-trekkende, naschoppende, haartrekkende, neusbijtende, man-tegen-man bewaker. Deze goede speler heeft geen speciale technieken, maar hij zal zijn tegenstander als de beste bewaken. Hij geeft hem geen centimeter. Hij zal bijna op de rug van de tegenstander gaan zitten.

PASSER (OVERSPELER)



Haarscherp, technisch perfect, atletisch gebouwd menselijk wezen dat met een uiterste nauwkeurigheid altijd de spitsen zuiver aan zal spelen met ontzettend lange uittrappen.

TRICKY (SLIMMERIK)

Soepele, snelle, zigzaggende, sprintende verbazingwekkende dribbelaar die door de verdediging heen danst en de bal met zich mee kan nemen zoals niemand anders dat kan doen.



STRIKER 1 (AANVALLER 1)

Sneldraaiende, spectaculair spelende, haarzuiver schietende, knalharde voetbal legende die de bal ontzettend hard en met veel effect in de raarste richtingen kan schieten.



STRIKER 2 (AANVALLER 2)



Fantastische, adembenemende, internationaal bekende, supersnelle, haarscherpe, vriend en vijand verbazende, razendsnelle, ongelofelijke, hardschietende absolute voetbalheld!

HET LAATSTE FLUITSIGNAAL

Na een oefenwedstrijd heb je de kans om de wedstrijd nog een keer te spelen door binnen tien seconden op START te drukken.

Het Toernooi is een knock-out competitie, dus als je een wedstrijd verliest, lig je eruit! Maar als je denkt dat de nederlaag niet verdiend was of als je gewoon geen zin hebt om helemaal opnieuw te beginnen, kun je de wedstrijd nog een keer spelen en zo de voetbalgeschiedenis misschien wel veranderen. Druk daarvoor binnen tien seconden na het laatste fluitsignaal op START.



GARANTIE BEPALINGEN

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om te allen tijde en zonder aankondiging vooraf het in deze handleiding beschreven produkt te verbeteren.

U.S. Gold geeft geen uitgesproken of stilzwijgende garantie voor deze handleiding met betrekking tot zijn kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor andere doeleinden.

Als het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software, want die staat vast) binnen de negentig dagen durende garantieperiode een defect vertoont, moet u het in de originele staat retourneren naar het verkooppunt.

DEZE BEPERKTE GARANTIE TAST UW WETTELIJKE RECHTEN NIET AAN.

INHALT

DAS STARTEN IHRES SYSTEMS	41
FEEL THE FEVER	41
STEUERUNG DER SPIELER	42
SPRACHE AUSWÄHLEN	43
SPIELWAHL (HAUPTMENÜ)	44
SPIELTYP	44
OPTIONEN	44
FORTSETZUNG	45
MANNSCHAFTSWAHL	46
STEUERUNG	46
DIE SPIELER	47
EIGENSCHAFTEN DER SPIELER	48
DER SCHLUßPFIFF	51
BESCHRÄNKTE HAFTUNG	51

Fever
pitch
soccer

DAS STARTEN IHRES SYSTEMS

1. Versichern Sie sich, daß Ihr Super-NES ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie einen CP in Port 1.
3. Stecken Sie das **Fever Pitch Soccer** Game Pak in Ihr Super-NES. Drücken Sie das Pak leicht, bis es einrastet.
WARNUNG: Versuchen Sie niemals, ein Game Pak einzuführen oder zu entfernen, während das Gerät angeschaltet ist.
4. Schalten Sie das Gerät an. Drücken Sie eine beliebige Taste, um mit dem Spielen von **Fever Pitch Soccer** zu beginnen.

FEEL THE FEVER

Fühlen Sie das volle Fieber dieses phantastischen, furiosen Fußball Spiels.

AUSSER ATEM sind Sie, wenn Sie einen Spieler alleine das halbe Spielfeld entlangsprinten sehen, der anschließend so hart schießt, daß der Torwart mit dem Ball ins Netz knallt.

SCHREIEN vor Entsetzen werden Sie, wenn der Rempler das Spielfeld verläßt, und direkt auf Sie zuläuft.

SPRINGEN vor Freude werden Sie, wenn Sie im Fanblock stehend die Welle weitertragen und sehen, wie in der letzten Minute das entscheidende Tor gegen die Brasilianer geschossen wird.

Das ist Fußball total: Von so satter Qualität, daß der stärkste Hunger gestillt wird.

Jeder kann sich einfach einen Controller nehmen und drauf los spielen. Sie werden die wichtigsten Spielregeln im Nu beherrschen. Um sich die genauen Spielregeln anzueignen, lesen Sie sich einfach diese Spielanleitung durch. Ansonsten gilt: Üben, üben, üben!

Übernehmen Sie eine der weltbesten Fußball-Mannschaften, um am internationalen Wettstreit teilzunehmen, oder spielen Sie einfach Schaukämpfe mit bis zu fünf Freunden.

Seien Sie aber vorsichtig, denn dieses Spiel kann Ihre Freundschaften verletzen, wenn Ihre Emotionen verrückt spielen, und Sie den Kochpunkt erreichen - in der verrückten Welt von **Fever Pitch Soccer!**



STEUERUNG DER SPIELER

In Ballbesitz
TRETEN /
SCHIEßEN: Y

Fever
pitch
soccer



SCHWENKER

MACHEN: R (Richtungs)-pad
LINKS/RECHTS (nach
Berührung)

PAß: B

KOPFBALL: X

EINWURF: Fadenkreuz
positionieren + Y

Nur Star Spieler:

SPEZIAL-

BEWEGUNG: A

HACKENTRICK: L

CROSS: R

Ballgewinn

REINGRÄTSCHEN: B

Jederzeit:

PAUSE: START (auf jedem
Control Pad)

Um ein Spiel abzubrechen, unterbrechen
Sie es erst und drücken gleichzeitig
L/R/WÄHLEN/A, Sie gelangen dann zur
Spielwahl (Hauptmenü).

STEUERUNG DES TORWARTS

Ihr Torhüter ist hauptsächlich
computergesteuert, Sie können ihn aber
auch mit dem R-Pad steuern, wenn auf das
Tor geschossen wurde.

Abstoß: Y

Wurf: B

Abstoß vom Boden: Fadenkreuz
positionieren + Y (weiter Schuß)/B (kurzer
Paß)

Abwehr eines Strafstoßes: Im richtigen
Fußball hat der Torwart nur dann eine

Chance, wenn er sich vor dem Schuß für
eine Ecke entscheidet. **Fever Pitch
Soccer** ist da keine Ausnahme. Spekulieren
Sie auf eine Ecke, wo der Schütze
hinschießen wird. Bewegen Sie Ihr R-Pad in
eine Richtung und versuchen Sie, den
Schuß zu halten. Wenn Sie den R-Pad nicht
bewegen, wird der Torhüter in der Mitte
stehen bleiben und hält im Fall, daß der
Schütze geradeaus schießt.



SCHÜSSE

Ecke / Indirekter Freistoß:

Fadenkreuz positionieren + Y/B

Direkter Freistoß: Bringen Sie das
Fadenkreuz in Position und drücken Sie Y,
um die erste Richtung des Schusses zu
bestimmen. Positionieren Sie das
Fadenkreuz anschließend neu, um die
genaue Richtung des Schusses zu
bestimmen (am besten in Richtung Tor),
drücken erneut Y (drücken Sie Y länger, um
höher zu schießen) und schließlich ein
drittes mal, um zu schießen. Durch Übung
werden Sie langsam aber sicher das
richtige Gefühl für die richtigen
Schußrichtungen bekommen, und
spektakuläre Schüsse um die Mauer herum
werden kein Problem für Sie sein.



*Hinweis: Bei einem direkten Freistoß
wird das Fadenkreuz durch ein kleines
Symbol ersetzt: Ein kleiner Ball, der in
einem kleinen Kreis springt.*

Strafstoß: Das Fadenkreuz wechselt von der
einen Seite des Tors zur anderen. Drücken
Sie Y, um das Ziel anzuvisieren, halten Sie
Y gedrückt, um die Höhe des Schusses zu
bestimmen (drücken Sie Y länger, um höher
zu schießen), und lassen Sie Y los, um
schließlich zu schießen.



MENU STEUERUNG

Drücken Sie den R-Pad HOCH/RUNTER, um
zwischen den Optionen zu wählen,
LINKS/RECHTS, um in den einzelnen
Optionen die Einstellungen zu verändern
(oder drücken Sie eine andere beliebige
Taste) und drücken die START Taste, um
auszuwählen.

Im Multi-Player Modus wird das Menü von

Pad 1 aus gesteuert.

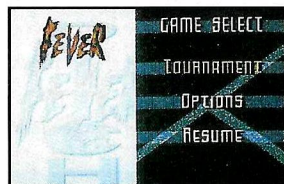
*Hinweis: Wenn Ihr Control Pad eine
Dauerfeuer Taste hat, sollten Sie diese
ausstellen, wenn Sie **Fever Pitch
Soccer** spielen.*

SPRACHE AUSWÄHLEN

Am Ende der Einführungssequenz erscheint
das Sprachmenü. Bewegen Sie Ihr R-Pad
HOCH/RUNTER, um die gewünschte
Sprache aufleuchten zu lassen, und drücken
Sie START, um sie auszuwählen. Von jetzt
an wird jeder Text auf dem Bildschirm in
der gewählten Sprache auf dem Bildschirm
erscheinen.



SPIELWAHL (HAUPTMENÜ)



SPIELTYP

Drücken Die LINKS/RECHTS auf dem R-Pad, um aus Schaukampf oder Turnier auszuwählen, und START, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Turnier

Die **Fever Pitch Soccer** Weltmeisterschaft ist ein Turnier mit 28 Mannschaften und findet im K.O.-System statt. Es nehmen Mannschaften aus der ganzen Welt teil.

Nachdem Sie sich eine Mannschaft ausgesucht haben (siehe Mannschaftswahl), spielen Sie gegen die besten Mannschaften der Welt. Es gibt vier kontinentale Gruppen mit je 7 Mannschaften.

Insgesamt gibt es 51 Mannschaften; die Struktur des Turniers sieht folgendermaßen aus:

1. Runde: Asien

7 aus 8 Mannschaften

2. Runde: Afrika

7 aus 11 Mannschaften

3. Runde: Amerika

7 aus 12 Mannschaften

4. Runde: Europa

7 aus 20 Mannschaften

Natürlich werden die Gegner im Laufe des Spiels stärker, damit Sie sich langsam steigern können. Siehe Die Spieler.

Vor jedem Spiel wird Ihnen der Turnierstart Bildschirm präsentiert. Drücken Sie die START Taste, für den Anstoß, oder drücken Sie L, um zur vorigen Einblendung zu gelangen.

OPTIONEN

Lassen Sie in der Spielwahl (Hauptmenü) Optionen aufleuchten, und drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Optionsmenü zu gelangen. Drücken Sie HOCH/RUNTER, um die Spieloption aufleuchten zu lassen, die Sie gerne behandeln möchten.



Zeit

Bewegen Sie den R-Pad nach LINKS/RECHTS, um die Länge einer Halbzeit auszuwählen:

1 Minute, 3 Minuten (Standard), 5 Minuten, 10 Minuten oder 15 Minuten. Wenn es zur Zeit des Schlußpfiffs unentschieden steht, gibt es eine Verlängerung, die ein Drittel der normalen Spielzeit dauert (z.B. normale Halbzeit = 1 Minute, Verlängerung: 1 Halbzeit = 20 Sekunden, normale Halbzeit = 3 Minuten, Verlängerung: 1 Halbzeit = 1 Minute, usw.). Wenn es nach Ende der Verlängerung immer noch unentschieden steht, wird ein Elfmeterschießen die Entscheidung bringen.

Schwierigkeit

Drücken Sie LINKS/RECHTS auf dem R-Pad, um die Schwierigkeit, also das Niveau des Gegners einzustellen: Leicht, Mittelmäßig oder Schwer.

An-/Ausschalten von Optionen

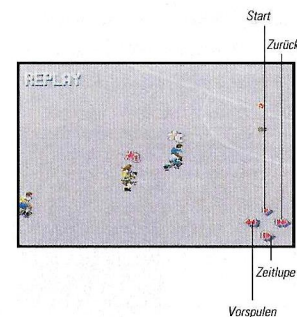
Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Spiel-Einstellungen zu verändern.

Hinweis: * = Standard

Wiederholung: EIN*/AUS

Schalten Sie auf EIN, um nach jedem Tor automatisch eine Wiederholung zu sehen. Um während eines Spiels schnell auf Wiederholung zu schalten, drücken Sie START.

Die nun folgenden Video Control-Funktionen können Sie nutzen, um die schönsten Momente Ihrer eigenen Spiele des **Fever Pitch Soccer** zu genießen:



Hinweis: Drücken Sie R, um die jeweilige Aktion von der anderen Seite zu betrachten.

Kameos (Jubel): EIN*/AUS

Wollen Sie nach jedem Tor/Sieg das Gejubel der Mannschaft betrachten?

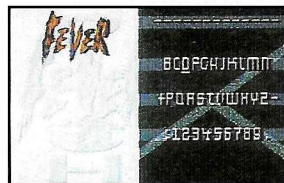
Aggro: EIN*/AUS

Bestimmt die Toleranz des Schiedsrichters, wenn Spieler Fouls begehen.

FORTSETZUNG

Schalten Sie auf Fortsetzung, um zum Paßwort-Eingabe-Bildschirm zu gelangen. In dieser Option wird es Ihnen ermöglicht, ein Paßwort von maximal 13 Buchstaben einzugeben, damit Sie ein Spiel an einer bestimmten Stelle eines Turniers wieder aufnehmen können. Paßworte werden zu Beginn eines jeden Turniers vor jedem Spiel angeboten (außer natürlich vor dem ersten Spiel). Siehe Turnier. Die Buchstaben eines Paßworts werden in zwei Farben

angeboten: blau oder gelb - achten Sie darauf, daß Sie sie korrekt speichern und eingeben.



Geben Sie jeden Buchstaben aus dem Gitter ein in das Schloß oben auf dem Bildschirm. Bewegen Sie den R-Pad, um einen Buchstaben aufleuchten zu lassen, und drücken Sie X, um ihn in blau einzugeben oder B, um ihn in gelb einzugeben. Plazieren Sie jeden Buchstaben in das Paßwort, indem Sie mit A/Y die richtige Stelle auswählen. Um das Paßwort einzugeben, drücken Sie START.

MANN-SCHAFTSWAHL

Um Ihr Team auszuwählen, bewegen Sie Ihr R-Pad nach LINKS/RECHTS. Sie scrollen dann durch die zur Verfügung stehenden Mannschaften.



Sie erkennen dann am Aussehen des Spielfeldes, um welche Nation es sich handelt. Die Spieler werden in den Nationalfarben eingeblendet, während Star-Spieler als gelbe Punkte eingeblendet werden.

Hinweis: Im Turnier Modus fangen Sie an mit elf Standard-Spielern. Siehe Die Spieler.

Wenn Sie einen Schaukampf spielen wollen, sollten Sie die oben beschriebene Methode nutzen, um erst Mannschaft 1 zu wählen, und anschließend den R-Pad RUNTER zu drücken. Drücken Sie anschließend LINKS/RECHTS, um ein Spielfeld auszuwählen.

Hinweis: Der Austragungsort wird im Turnier automatisch bestimmt, je nach dem, wo Ihr Gegner herkommt (genauer: von welchem Kontinent er kommt).

Drücken Sie erneut RUNTER und anschließend LINKS/RECHTS auf dem R-Pad, um Mannschaft 2 auszuwählen.

STEUERUNG

Jetzt folgt die Seitenwahl. Jedes angeschlossene R-Pad wird einem teilnehmenden Team zugeordnet. Für jedes angeschlossene R-Pad wird ein kleines Symbol auf dem Bildschirm eingeblendet.



Mit Ihrem R-Pad können Sie Ihr Symbol in eine der verschiedenen Positionen bringen, um Ihre Rolle im folgenden Spiel zu bestimmen: Mannschaft 1 (oben), Mannschaft 2 (unten) oder Niemandsländ (Mitte), also nicht teilnehmen.

Dies erlaubt es Ihnen, mit bis zu vier Spielern zu spielen (wenn Sie einen SuperNES-Multispieler-Adapter benutzen), und zwar in der Aufstellung, wie Sie es wünschen - der Computer wird das Team steuern, daß durch keinen Spieler besetzt wurde. Sie können also spielen: Einer gegen einen, einer gegen Computer, zwei gegen zwei, vier gegen einen, fünf gegen den Computer - jede Kombination ist möglich.

Hinweis: Wenn eine Mannschaft durch mehr als einen Spieler gesteuert wird, wird die Steuerung nach jeder Abgabe gewechselt.

Wenn die Seitenwahl stattgefunden hat, drücken Sie START, um das Spiel beginnen zu lassen.

Fever Pitch Soccer gibt Ihnen außerdem die Möglichkeit, zu jedem Zeitpunkt in ein laufendes Spiel einzusteigen. Wenn Sie zu Beginn eines Spiels keiner Mannschaft zugeordnet wurden, können Sie Ihr Pad

einfach anschließen und gleich mitspielen. Wenn zu Beginn eines Spiels noch ein Controller frei ist, erscheint eine Nachricht "Start drücken" in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Drücken Sie Start und LINKS/RECHTS, um eine Mannschaft auszuwählen (indem Sie die Nationalflagge aufleuchten lassen) und drücken Sie erneut Start, um in das Geschehen einzusteigen.

DIE SPIELER

Fever Pitch Soccer wird nicht von vielen animierten anonymen Spielfiguren gespielt. Es gibt einige Star-Spieler, die sich von den Standardspielern abheben. Aber auch die anderen Spieler sind individuelle Charaktere, haben Persönlichkeit und individuelle Spieleigenschaften. Das Geheimnis zum Erfolg im **Fever Pitch Soccer** ist es, die besonderen Fähigkeiten der Star-Spieler voll auszunutzen. Sie unterscheiden sich durch Ihre individuellen Aktionen und einzigartigen Fähigkeiten auf dem Spielfeld. Sollten Sie trotzdem noch Schwierigkeiten haben, sie zu erkennen; wenn Sie sie steuern, erscheint ein großer Stern über ihrem Kopf

Im Schaukampf Modus sind die Star-Spieler bereits den Nationalmannschaften zugeordnet worden. Es kann Ihnen passieren, daß Sie nur einen oder zwei davon abbekommen, ein anderer hat Glück und erwischt elf Star-Spieler. Probieren Sie so viele Mannschaften wie möglich aus, um die Richtige für Ihre individuelle Spielart zu finden. Im Turnier Modus stehen Ihnen nicht

einfach so Star-Spieler zur Verfügung - Sie müssen sie sich verdienen.

Fever Pitch Soccer erstellt nach jedem Spiel eine computergesteuerte Beurteilung Ihrer Leistung sowie Ihres Talentes aufgrund einer Liste von geheimen Kriterien.

Nach jedem Spiel werden Sie durch dieses System beurteilt und je nach Leistung belohnt. Jedoch wird das Geld Ihnen nicht ausgezahlt, sondern es wird gleich geschaut, welche Star-Spieler erworben werden können.

Nach einem eindrucksvollen Spiel erscheint der Spielerwahl Bildschirm, um Ihnen die zur Verfügung stehenden Stars zu präsentieren.



Lassen Sie Wählen aufleuchten und drücken Sie LINKS/RECHTS auf dem R-Pad, um die verfügbaren Spieler zu scrollen, und wählen Sie einen aus.

Drücken Sie den R-Pad RUNTER, um die Position zu bestimmen, in der der neue Spieler in Ihrem Team spielen soll, wählen Sie mit LINKS/RECHTS und bestätigen Sie mit B.

Hinweis: Ihr neuer Star-Spieler wird als grüner Punkt auf dem Spielfeld dargestellt.

Drücken Sie START, um fortzusetzen, ohne einen Star zu kaufen. Ihr Bonus Guthaben wird sich dann erhöhen (es bleibt aber geheim) und wird gesichert. Nach dem nächsten Spiel haben Sie dann mehr Möglichkeiten.

EIGENSCHAFTEN DER SPIELER

STANDARD SPIELER

Durchschnittlicher Fußballspieler, der eigentlich keinen vom Hocker haut; Name: Joe Bloggs



Er kann nicht einmal einen Hackentrick oder eine Flanke schlagen*.

Die Stärke des Standard Spielers ist seine Beständigkeit. Er ist von Anfang bis Ende durchschnittlich.

** Alle Spieler können einen Hackentrick und ein Flanke schlagen.*

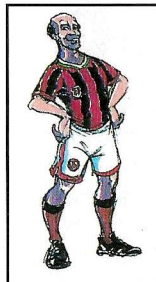
REMPLER

Rempelnder, breitschultriger, muskulöser und harter Mann des **Fever Pitch Soccer**-Spiels. Dieser unglaublich starke Mann haut jeden Spieler um, der sich ihm in den Weg stellt - und zwar auf eine Weise, daß man sicher sein kann, daß der gegnerische Spieler nicht so schnell wieder aufsteht!



DER MOGLER

Aalglat und schleimig, gerne bescheißend, und Oscar-Gewinner im Schiedsrichter Täuschen, kurz gesagt: der Mogler!



Wenn er sich im Mittelfeld in einen Zweikampf stürzt, hat er eine 50 % Chance, daß er einen Freistoß bekommt. Im Strafraum steht die Chance für einen Strafstoß bei 25 %.

DER MARKIERER



Er zieht Ihnen am Trikot, tritt Ihnen auf die Schuhe, zieht an Ihren Haaren, beißt in Ihre Nase, geht in jeden Zweikampf. Dieser Stammspieler hat keine besonderen Bewegungen drauf, hängt sich aber nach Anpfiff an die wichtigsten Spieler der Gegner und löst sich erst wieder von ihnen, wenn der Schlußpfiff ertönt. Er verschenkt keinen Centimeter. Er kriecht in Ihr Trikot.

PASSER



Präzisionsspieler, technisch perfekt, körperlich fit und mit der Eigenschaft versehen, den Ball auf den Centimeter genau Flanken zu können, um so die gegnerische Abwehr zu knacken.

KNIFFLER

Hochbegabter, sprunghafter Dribbler, der gerne einen Walzer durch die Abwehrreihen des Gegners tanzt, dabei aber niemals die Kontrolle über den Ball verliert.



STÜRMER 1

Der Stil dieses Stürmers ist spektakulär, bombastisch, er schlägt die schönsten Bananenflanken, und das auch aus den unmöglichsten Positionen. Er zirkelt den Ball um jede Mauer, phantastisch!



STÜRMER 2



Dieser Stürmer ist furchtbar stark, schnell wie der Blitz, kann ein Feuerwerk von Kabinettstückchen abbrennen, und und und... er ist einfach der absolute Superheld!

DER ABPFIFF

Nach einem Schaukampf haben Sie die Möglichkeit, das Spiel noch einmal zu spielen, indem Sie innerhalb von zehn Sekunden START drücken.

Das Turnier findet im K.O.-System statt, wenn Sie also ein Spiel verlieren, sind Sie ausgeschieden! Wenn Sie aber das Gefühl haben, zu Unrecht verloren zu haben, oder wenn Sie einfach nicht verlieren können und keine Lust haben, noch einmal von Vorne anzufangen, können Sie die Geschichte neu schreiben, und das letzte Spiel wiederholen, indem Sie innerhalb von zehn Sekunden nach dem Schlußpfiff START drücken.



BESCHRÄNKTE HAFTUNG

U.S. Gold behält sich ohne Bekanntgabe jederzeit Verbesserungen dieses Produktes, wie in dieser Anleitung beschrieben, vor.

U.S. Gold ist unter Berücksichtigung der Qualität dieses Produkts nicht haftbar für seinen Absatz oder Zustand für anderweitige Zwecke.

Falls das Produkt selbst (also nicht die Software) innerhalb von 90 Tagen Schaden nimmt, sollten Sie es so schnell wie möglich in seinem ursprünglichen Zustand beim Händler abgeben. Belege für den Beweis, daß die 90 Tage Garantie noch gültig ist, müssen dabei mitgebracht werden.

DIESE BESCHRÄNKTE HAFTUNG BEEINFLUSST IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

INDICE

COMO INICIAR TU SISTEMA	53
SIENTE LA FIEBRE	53
CONTROLES DE "PLAYERS"	53
SELECCION DE IDIOMA	55
SELECCION DE JUEGO (MENU PRINCIPAL)	55
TIPO DE JUEGO	55
OPCIONES	56
CONTINUAR	57
SELECCION DE "TEAMS"	57
CONTROLES	58
LOS "PLAYERS"	59
PERFILES DE LOS JUGADORES	60
EL PITIDO FINAL	63
GARANTIA LIMITADA	63

Fever
Pitch
Soccer

COMO INICIAR TU SISTEMA

1. Asegúrate de que tu Super NES™ está apagado.
2. Enchufa un controlador en el puerto 1.
3. Inserta el **Fever Pitch Soccer** Game Pak en tu Super NES™. Presiona con firmeza para ajustar el Game Pak en su sitio.

ADVERTENCIA: Nunca intentes insertar o retirar un Game Pak con el Super NES™ encendido.

4. Enciéndelo.

Pulsa cualquier botón para empezar **Fever Pitch Soccer**.

SIENTE LA FIEBRE

¡Siente la furibunda fiebre en esta frenética fiesta de rápida y furiosa acción futbolística!

Quédate boquiabierto cuando un chupinazo de 40-metros explote como una bola de fuego y dispare al +portero a toda máquina contra el fondo de la red.

Grita de dolor cuando "Da-empujones" cargue a través del campo y te lance de un golpe contra los hostiles espectadores.

SALTA de alegría al redirigir un saque de corner parabólico a través del área llena de jugadores y cabecear a la red el gol ganador de último instante contra los Brasileños.

Esto es fútbol total: cualificado para

satisfacer el apetito más exigente de juegos de sala.

Cualquiera lo puede coger y jugar - entenderás las reglas básicas al cabo de unos pocos juegos. No obstante, para apreciar las sutilezas más intrincadas asociadas con el juego, deberías estudiar este manual y, sobre todo, practicar, practicar, practicar. Enfrentate a los principales equipos en competición internacional o juega con un máximo de 5 amigos en un partido de exhibición.

¡Pero ten cuidado - este juego puede seriamente amenazar vuestra amistad cuando os sobre-entusiasméis y alcancéis el punto de ebullición en el salvaje mundo de **Fever Pitch Soccer!**



CONTROLES DE "PLAYERS"

En posesión

CHUTAR / DISPARAR:	Y
PELOTA PARABOLICA:	D-pad Izquierda/Derecha (después de tocar)
PASE:	B
REMATE DE CABEZA:	X

Fever
Pitch
Soccer



SAQUE DE BANDA: Colocar el objetivo + Y

Mejores Jugadores sólo:

MOVIDA ESPECIAL: A
TACONAZO: L
PASE CRUZADO: R

Ganar la Pelota

REGATEO DESLIZADO: B

En cualquier momento

PAUSA: START (cualquier controlador)

Para abandonar un juego, haz una pausa y entonces pulsa IZQUIERDA/DERECHA/SELECT/A simultáneamente para volver a la Selección de Juego (Menú Principal).

CONTROL DEL PORTERO

Tu +portero está predominantemente controlado por el ordenador, pero tú tienes influencia con el D-pad una vez que se ha hecho un disparo.

Dejar caer la pelota para saque: Y

Saque: B

Saque de portería: Colocar objetivo + Y (disparo largo) / B (pase corto)

Defender un penalty: En el fútbol real, los porteros tienen que anticipar un disparo de penalty antes de que éste se tome. Los porteros de **Fever Pitch Soccer** no son una excepción. Adivina a dónde disparará quien ejecute el penalty y mueve el D-pad para lanzarte en la dirección adecuada y para la pelota. Si no se pulsa el D-pad, el portero caerá al suelo para parar un tiro en línea recta.



JUGADAS ENSAYADAS

Saque de Corner / Falta indirecta: Colocar objetivo + Y/B

Falta Directa: Coloca el objetivo y pulsa Y para nominar la dirección inicial del disparo. Ahora vuelve a colocar el objetivo para determinar el destino final de tu disparo (preferiblemente dentro de la red), pulsa Y para confirmar a dónde apuntas (mantén Y pulsada más tiempo para mayor altura) y pulsa Y de nuevo para liberar tu disparo. La práctica te ayudará a encontrar el equilibrio adecuado entre la dirección inicial y el destino final para producir disparos parabólicos espectaculares evitando la pared de defensa.



Nota: En una falta directa, el objetivo está representado por un icono de una pelota botando en un pequeño círculo.

Penalty: El objetivo atraviesa la boca de la

portería de izquierda a derecha. Pulsa Y para apuntar, mantén Y pulsado para determinar la altura del disparo (cuanto más rato mantengas Y pulsado, más alto dispararás) y deja de pulsar Y para liberar tu disparo.



CONTROLES DE MENU

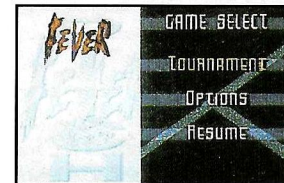
Mueve el D-pad Arriba/Abajo entre opciones, a Izquierda/Derecha para repasar las variables (o pulsa cualquier botón para cambiar de uno a otro) y pulsa START para seleccionar. En el modo multi-jugador, el controlador 1 gobierna los controles del menú.

*Nota: Si tu controlador tiene disparo rápido, apágalo cuando juegues a **Fever Pitch Soccer**.*

SELECCION DE IDIOMA

Al final de la secuencia de introducción, aparece la pantalla Selección de Idioma. Mueve el D-pad arriba/abajo para resaltar el idioma que deseas elegir y pulsa START para seleccionarlo. Todo el texto subsiguiente en pantalla aparecerá desde ahora en este idioma.

SELECCION DE JUEGO (MENU PRINCIPAL)



TIPO DE JUEGO

Mueve el D-pad a Izquierda/Derecha para intercambiar entre los modos de Exhibición y Torneo y pulsa Start para confirmar tu selección.

Exhibición

Un partido de Exhibición es un partido amistoso único entre dos equipos de tu elección. Ver Selección de "Teams".



Torneo

El Torneo Mundial de **Fever Pitch Soccer** es una competición eliminatoria de 28-equipos, con equipos nacionales del mundo entero.

Una vez hayas elegido un país al que representar (ver Selección de "Teams"), progresarás por el concurso ganando a los mejores del mundo en cuatro grupos continentales de siete. Hay 51 equipos en el sorteo total, así que la estructura de la competición es como sigue:

Primera Ronda: Asia

7 de 8 equipos

Segunda Ronda: África

7 de 11 equipos

Tercera Ronda: Américas

7 de 12 equipos

Ultima Ronda: Europa

7 de 20 equipos

Naturalmente, la calidad de la oposición mejora a medida que se va progresando, y se te ofrece la oportunidad de reforzar tu equipo. Ver Los Jugadores. Antes de cada partido se te presenta la pantalla de Inicio del Torneo. Pulsa START para comenzar el partido o L para volver a la pantalla anterior.

OPCIONES

Desde Selección de Juego (Menú Principal), resalta Opciones y pulsa cualquier botón para ver el menú de Opciones.

Mueve arriba/abajo para resaltar la opción de juego que quieres personalizar.



Hora

Mueve el D-pad a izquierda/derecha para seleccionar la duración de cada media parte:

1 minuto, 3 mins (predeterminada), 5 mins, 10 mins o 15 mins.

Si hay un empate al acabar el partido, se jugará un periodo de tiempo extra, equivalente a una tercera parte del tiempo normal (por ejemplo: media parte de 1-min en tiempo normal = media parte de 20-segundos en tiempo extra, media parte de 3-min en tiempo normal = media parte de 1-min en tiempo extra, etc...). Y si el resultado sigue siendo un empate, se llevará a cabo una serie de disparos de penalty para decidir ganador.

Dificultad

Mueve el D-pad a izquierda/derecha para establecer el estándar general del juego controlado por el ordenador: Fácil, Medio o Difícil.

Conmutaciones

Pulsa cualquier botón para modificar las preferencias en el juego.

Nota: * = predeterminada

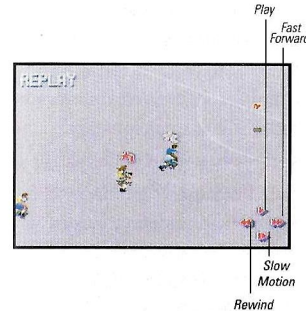
Repeticiones:

Activadas*/Desactivadas

Actívalas para ver una repetición automática de la jugada por cada gol

marcado. Para acortar la repetición durante un partido, pulsa START.

Puedes usar los siguientes controles de vídeo para regocijarte en la gloria de tus propios momentos mágicos de **Fever Pitch Soccer**;



Nota: Pulsa R para ver la acción desde el otro lado del campo.

Zoom: Activado*/Desactivado

¿Quieres ver secuencias celebratorias después de cada gol/victoria?

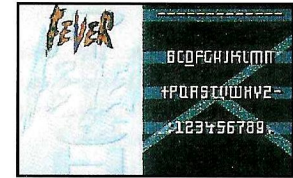
Irritación: Activada*/Desactivada

Determina el nivel de tolerancia del árbitro cuando los jugadores cometen faltas.

CONTINUAR

Haz clic en Continuar para entrar en la pantalla de introducción de contraseña. Esta opción te permite introducir una contraseña de 13 caracteres para continuar el juego desde la etapa deseada dentro de un Torneo jugado anteriormente. Las contraseñas se

proporcionan en la pantalla Inicio de Torneo antes de cada partido (excepto el primero, evidentemente). Ver Torneo. Los caracteres se muestran en uno de dos colores: azul o amarillo - ten cuidado de grabar e introducirlos correctamente.



Introduce cada carácter de la cuadrícula principal en la ranura de introducción de contraseña en la parte superior de la pantalla. Mueve el D-pad para resaltar un carácter de la cuadrícula y pulsa X para introducir el carácter en azul o B para introducirlo en amarillo. Pon cada carácter en la contraseña usando A/Y para nominar su posición. Para confirmar tu contraseña, pulsa START.

SELECCION DE "TEAMS"

Para elegir tu propio equipo, mueve a Izquierda/Derecha (D-pad) para revisar los países disponibles.





La distribución del campo muestra la formación del equipo. Los jugadores estándar se muestran en los colores nacionales, mientras que los mejores jugadores se distinguen con puntos amarillos brillantes.

Nota: En modo de Torneo empiezas con once jugadores estándar. Ver Los Jugadores.

Si estás jugando un partido de Exhibición, usa el método anterior para seleccionar el Equipo 1 y entonces pulsa el D-Pad HACIA ABAJO. Ahora muévelo a Izquierda/Derecha para elegir uno de los cuatro Tipos de Campo diferentes.

Nota: La superficie de juego se asigna automáticamente en un Torneo, según el origen de tus adversarios (por ejemplo: de qué continente proceden).

Pulsa el D-pad HACIA ABAJO de nuevo y muévelo a Izquierda/Derecha para seleccionar Equipo 2. Cuando estés satisfecho con los equipos seleccionados, pulsa START para continuar.

CONTROLES

¡Ahora escoge tu equipo! Cada controlador se puede asignar a uno de los equipos que toma parte. Aparece un icono en pantalla para representar cada controlador conectado actualmente.



Puedes mover tu icono con el D-pad a una de tres diferentes posiciones para determinar tu papel en el partido que se acerca: Equipo 1 (arriba), Equipo 2 (abajo) o tierra de nadie (en medio) o sea: no participas.

Este procedimiento te permite jugar con hasta cuatro amigos (usando un sistema multi-tap aprobado por Nintendo) en el equipo de tu elección - el ordenador tomará control de cualquier equipo que no tenga jugadores humanos enlistados. O sea, que puedes jugar Uno contra Uno, Uno contra el Ordenador, Dos contra Dos, Cuatro contra Uno o Cinco contra el Ordenador - cualquier combinación.

Nota: Cuando hay más de un jugador representando al mismo equipo, el control de jugador se alterna después de cada pase.

Una vez que has elegido equipo, pulsa START para continuar.

Fever Pitch Soccer También te ofrece la oportunidad de intervenir en cualquier etapa de un partido. Si no se te ha asignado un equipo antes del comienzo del partido, puedes enchufar un controlador a un puerto vacante y unirse a la acción.

Cuando hay disponible un controlador de sobra durante el juego, un mensaje +Pulsar Start+ destellará en la esquina superior derecha de la pantalla. Pulsa START y

muévete a izquierda/derecha para seleccionar a qué equipo deseas unirte (resaltando las banderas nacionales) y vuelve a pulsar START para entrar en combate.

LOS "PLAYERS"

Fever Pitch Soccer no lo juegan montones de clones animados. Los mejores jugadores se destacan entre los jugadores estándar con personalidades y características individuales, y estilos distintivos de juego. La clave del éxito de **Fever Pitch Soccer** es hacer uso completo de las habilidades especiales de tus mejores jugadores. Los mejores jugadores se distinguen en el campo por sus características totalmente individuales en aspecto y habilidades únicas. Pero, por si aún así tienes problemas para reconocerlos, se identifican cuando los controlas, por medio de una estrella enorme que flota sobre sus cabezas.

En el modo de Exhibición, los mejores jugadores ya han sido asignados a cada equipo nacional, en una amplia variedad de formaciones. Algunos equipos tienen la suerte de tener una o dos de estas super-estrellas, otros tienen un perfecto número once de ellas. Experimenta con tantos equipos diferentes como sea posible para encontrar la formación que se adecua a tu estilo de juego.

Al competir en un Torneo, los mejores jugadores no son tan fáciles de conseguir - ¡te los has de ganar!

Fever Pitch Soccer emplea un registro de talento "top-secret" controlado por el ordenador, que evalúa el rendimiento en cada

partido según un conjunto de criterios escondidos determinados.

Después de cada partido, este sistema de evaluación se emplea para recompensarte con acreditaciones extra, que no se te revelan sino que se usan para determinar cuántos fichajes nuevos de jugadores estrella hay disponibles.

Los mejores jugadores quieren jugar para equipos de calidad, así que si tu actuación en un partido impresiona al grupo de super-estrellas que están mirando, se ofrecerán a unirse a tu equipo.

Tras un juego de impresionante rendimiento, aparece la pantalla Selección de "Players" para mostrar los mejores jugadores (estrella) que están interesados en fichar.



Resalta **Selección**, mueve el D-pad a izquierda/derecha para revisar todos los jugadores disponibles y elegir a tu hombre.

Mueve el D-pad HACIA ABAJO y nombra la posición en que quieres que juegue en tu nueva formación de equipo moviendo a izquierda/derecha y pulsando el botón B para confirmar.

Nota: Tu nuevo jugador estrella está representado por un punto verde en la distribución del campo.



Pulsa START para continuar sin fichar un nuevo jugador estrella y tus +acreditaciones+ extra (que siguen siendo secretas) se guardarán para darte más peso en el mundo de los fichajes después del próximo partido.

PERFILES DE LOS JUGADORES

JUGADOR ESTANDAR

Mediocre, del montón, no excitante, no extraordinario, un simple Don Perico de los Palotes.



Ni siquiera puede dar un buen taconazo o cruzar un pase decentemente en la red.*

La cualidad más importante del hombre estándar es su consistencia - es consistentemente mediocre.

** Todos los jugadores Estrella pueden dar taconazos y cruzar pases con la pelota.*

"DA EMPUJONES"

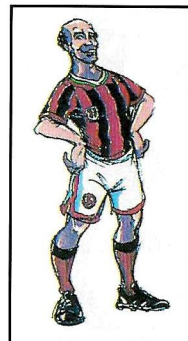
Dando empujones con los hombros, levantador de pesos, todo-músculo, rudimentario pero efectivo, es el hombre duro de Fever Pitch Soccer.

Esta torre de poder, sólida como una roca, aplasta a cualquier adversario que se cruce en su camino - ¡lo suficientemente duro como para asegurarse de que no se volverán a levantar en mucho rato!



EL TRAMPOSO

Resbaloso y taimado, vil y burlón, sin escrúpulos, merecedor de un Oscar, engañador de árbitros, ¡TRAMPOSO hasta la médula!



Cuando se tira en mitad del campo, el Tramposo tiene un 50% de probabilidad de que se otorgue una falta a su favor - esto se reduce a un 25% de probabilidad cuando se trata de un penalty.

EL MARCADOR



Marca muy de cerca, tira de las camisetas, pateo con sus botas, tira del pelo, y marca de hombre-a-hombre. Este sólido jugador de equipo no tiene movidas especiales, pero se

pegará a sus adversarios como una lapa. No cederá ni un centímetro. Se meterá dentro de sus camisetas, Brian.

"HACE PASES"



De precisión clínica, técnicamente perfecto, espécimen físico de primera con una curiosa habilidad para pasar a los delanteros con pelotas largas a través de la línea de defensa, con precisión al milímetro.

DIFICIL

Habilidades de seda, zigzagueador, saltador, driblador deslumbrante que se abre paso bailando entre las acometidas desesperadas de los obtusos defensas y hace inspiracionales carreras lanzado campo arriba con la pelota pegada a sus pies.



GOLEADOR 1

Viraje estilizado, balanceo espectacular, parabolador impasable, torcedor bombástico, leyenda de chupinazos parabólicos con la increíble habilidad de disparar la pelota en una difícil curva alrededor de ángulos imposibles.



GOLEADOR 2

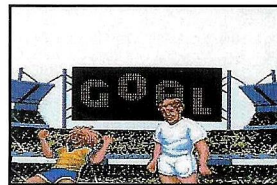


Estallador de fuerza, como la descarga de un rayo, como un petardo, agujereador de redes, martilleador, desintegrador, desmantelador de postes, azotador de tiros, golpeador de muslos, encendedor de un cohete, explotador de pelotas, rompe-huesos, ¡pájaro de cuenta y héroe!

EL PITIDO FINAL

Después de un partido de Exhibición, tienes la oportunidad de volver a jugar el partido si pulsas START antes de que pasen 10 segundos.

El Torneo es una competición eliminatoria así que, si pierdes un partido, ¡estás fuera! No obstante, si sientes que la derrota ha sido injusta o simplemente no puedes soportar la idea de volver a empezar desde el principio otra vez, tienes la opción de volver a jugar el partido y cambiar el curso de la historia, pulsando START antes de que pasen 10 segundos tras el pitido de final de partido.



GARANTIA LIMITADA

U.S. Gold se reserva el derecho a realizar mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento sin previo aviso.

U.S. Gold no hace garantías expresa o implícitamente, con respecto a este material fabricado, su calidad, comerciabilidad ni adecuacidad para ningún uso en particular.

Si surgiese cualquier defecto durante el periodo de garantía limitada de 90 días en el producto mismo (o sea, no el programa de software que se proporciona "como está") devuélvalo en su condición original al punto de compra. Se requerirá prueba de la compra para poner en efecto la garantía limitada de 90 días.

ESTA GARANTIA LIMITADA NO AFECTA SUS DERECHOS ESTATUTARIOS.

SOMMARIO

AVVIO DEL SISTEMA	65
SENTI LA FEBBRE	65
COMANDI DEI GIOCATORI	65
SELEZIONE LINGUA	67
SELEZIONE GIOCO (MENU PRINCIPALE)	67
TIPO DI GIOCO	67
OPZIONI	68
RICOMINCIA	69
SELEZIONE SQUADRA	70
COMANDI	70
I GIOCATORI	71
DESCRIZIONI DEI GIOCATORI	72
IL FISCHIO FINALE	75
GARANZIA LIMITATA	75

Fever
pitch
soccer

AVVIO DEL SISTEMA

1. Accertati che il Super NES™ sia SPENTO.
2. Inserisci il control pad nella porta 1.
3. Inserisci il Game Pak **Fever Pitch Soccer** nel Super NES.

Premi fermamente per bloccare in posizione il Game Pak.

AVVERTENZA: Mai cercare di inserire o rimuovere un Game Pak quando la corrente è ACCESA.

4. ACCENDI il Super NES.

Premi qualsiasi pulsante per avviare **Fever Pitch Soccer**.

SENTI LA FEBBRE

Senti la febbre nel sangue in questa frenetica festa di azione calcistica rapida e furiosa!

Resta a bocca aperta dalla soggezione quando una cannonata da 40 metri esplose in una palla di fuoco fiammeggiante e spara il portiere nel retro della rete.

Urla di dolore mentre Spintone carica attraverso il campo e ti sbatte a schiantarti nella folla ostile.

SALTA di gioia mentre batti un corner ad effetto che taglia l'affollata area di porta per spedire in rete quella palla della vittoria contro i ragazzi del Brasile. Questo è il football totale: soddisfazione garantita dell'appetito da sala giochi più esigente.

Chiunque può imparare e giocare - il gioco

si può comprendere in poche partite. Tuttavia, per apprezzare le sottigliezze intricate incorporate nel gioco bisogna studiare questo manuale e, soprattutto, allenarsi, allenarsi, allenarsi.

Affronta la squadra migliore del mondo in una competizione internazionale o gioca con un massimo di cinque amici in un incontro dimostrativo.

Ma stai attento - questo gioco può minacciare seriamente le tue amicizie, in quanto gli animi si surriscaldano e si arriva al punto di ebollizione nel mondo selvaggio del calcio **Fever Pitch Soccer!**



COMANDI DEL GIOCATORE

Quando sei in possesso della palla

CALCIO / TIRO: Y

DEVIAZIONE

DELLA PALLA: D-pad a Sinistra/Destra (dopo il tocco)

PASSAGGIO: B

COLPO DI TESTA: X

RIMESSA

LATERALE: Posiziona il mirino di lancio + Y

Fever
pitch
soccer

Solo giocatori Star:

MANOVRA SPECIALE: A
COLPO DI TACCO L
TRAVERSONE: R

Conquista della palla

CARICA CON
SCIVOLATA: B

In qualsiasi momento

PAUSA: START (qualsiasi
control pad)

Per uscire da un gioco, premi START
e poi premi contemporaneamente
L/R/SELEZIONE/A per tornare alla
Selezione gioco (Menu principale).

COMANDI DEL PORTIERE

Il tuo portiere è predominantemente
comandato dal computer, ma hai
un'influenza con il D-pad una volta che sia
stato tirato un tiro.

Rimessa in gioco di piede: Y

Rimessa in gioco con la mano: B

Calcio di rinvio: Posiziona il mirino di lancio
+ Y (calcio lungo) / B (lancio corto)

Difesa di una punizione: Nel calcio reale, i
portieri devono anticipare il calcio di
punizione prima che venga tirato. I portieri
di **Fever Pitch Soccer** non sono
un'eccezione. Indovina da che parte verrà
tirato il calcio di punizione e sposta il D-pad
per tuffare il portiere da quella parte e fare
un salvataggio. Se il D-pad non viene
premuto, il portiere si getterà a terra per
salvare un tiro diretto.



TIRI DA FERMO

Calcio d'angolo / Calcio di punizione
indiretto:

Posiziona il mirino di lancio + Y/B

Calcio di punizione diretto: Posiziona il
mirino di lancio e premi Y per fissare la
direzione iniziale del tiro. Ora riposiziona il
mirino di lancio per determinare la
destinazione finale del tiro (è meglio nel
retro della rete), premi Y per confermare la
mira (tenere Y più a lungo per maggiore
altezza) e premi nuovamente Y per tirare.
L'allenamento ti aiuterà a trovare
l'equilibrio giusto tra la direzione iniziale e
la destinazione finale per produrre tiri ad
effetto spettacolari che scavalchino la
barriera dei difensori.



*Nota: Con un calcio di punizione diretto,
il mirino di lancio è rappresentato da
una icona di una palla che rimbalza in
un piccolo cerchio.*

Punizione: Il mirino si sposta da un palo
all'altro dello specchio della porta. Premi Y
per aggiustare la mira, e tienilo premuto
per determinare l'altezza del tiro (più a
lungo si tiene premuto Y, tanto più alto il
tiro) alla fine rilascialo per effettuare il tiro.



COMANDI DEL MENU

Sposta D-pad in alto/in basso tra le opzioni,
a sinistra/destra per scorrere attraverso le
variabili (o premi qualsiasi pulsante per
passare dall'uno all'altro) a premi START
per selezionare.

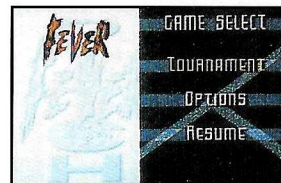
Nel modo a molti giocatori, il control pad 1
regola i comandi del menu.

*Nota: Se il tuo control pad ha la
funzione di fuoco rapido, SPEGNILA
quando giochi a Fever Pitch Soccer.*

SELEZIONE LINGUA

Alla fine della sequenza introduttiva,
compare la videata di Selezione lingua.
Sposta in alto/basso il D-pad per
evidenziare la lingua prescelta e premi
START per selezionare. Tutto il testo video
successivo ora comparirà in questa lingua.

SELEZIONE GIOCO (MENU PRINCIPALE)



TIPO DI GIOCO

Sposta a sinistra/destra il D-pad per
passare dal modo Mostra a quello Torneo e
premi START per confermare la tua scelta.

Mostra

Un incontro nel modo Mostra è
un'amichevole tra due squadre di tua
scelta. Vedi Selezione squadra.

Torneo

In torneo mondiale di **Fever Pitch Soccer**
è una competizione ad eliminazione diretta
a 28 squadre, con squadre nazionali da
tutto il mondo.

Una volta scelto il paese da rappresentare (vedi Selezione squadra) vai avanti nel torneo battendo le migliori del mondo in quattro gruppi continentali di sette. Complessivamente ci sono 51 nazionali, per cui la struttura della competizione ha quest'aspetto:

Primo Incontro: Asia

7 dalle 8 squadre

Secondo Incontro: Africa

7 dalle 11 squadre

Terzo Incontro: Americhe

7 dalle 12 squadre

Incontro finale: Europa

7 dalle 20 squadre

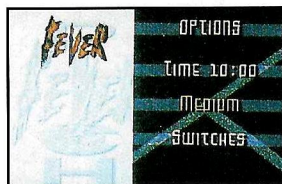
Naturalmente, la qualità dell'opposizione migliora man mano che avanzi, e ti viene data la possibilità di rafforzare la tua squadra. Vedi "I Giocatori".

Prima di ogni incontro compare lo schermo di avvio del Torneo. Premi START per il calcio d'inizio o L per tornare alla videata precedente.

OPZIONI

Da Selezione gioco (Menu principale), evidenzia Opzioni e premi qualsiasi pulsante per vedere il menu Opzioni.

Sposta in alto/basso per evidenziare l'opzione di gioco che desideri personalizzare.



Tempo

Sposta D-pad a sinistra/destra per selezionare la durata di un tempo;

1 minuto, 3 minuti (impostazione normale), 5 minuti, 10 minuti o 15 minuti.

Se le squadre sono in parità al fischio finale, verrà giocato un tempo supplementare, di durata pari a un terzo del tempo regolamentare

(per es.: tempo regolamentare di 1 minuto = tempo supplementare di 20 secondi, tempo regolamentare di 3 minuti = tempo supplementare di 1 minuto, ecc). E se il risultato rimane in parità si passa ai calci di punizione per decidere il vincitore.

Difficoltà

Sposta il D-pad a sinistra/destra per impostare il livello normale di gioco comandato da computer; Facile, Medio o Difficile.

Opzioni

Premi qualsiasi pulsante per modificare le preferenze del gioco.

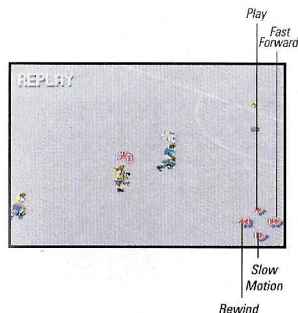
*Nota: * = valore preimpostato*

Replay: S/No**

Imposta S* per vedere un replay automatico dell'azione di ogni rete segnata. Per interrompere un replay

durante la partita, premi START.

I seguenti comandi video possono essere usati per rigoderci la gloria dei propri momenti magici di **Fever Pitch Soccer**;



Nota: Premi R per vedere l'azione dall'altro lato del campo.

Finestre: S/No**

Vuoi guardare le sequenze di festeggiamento dopo ogni rete/vittoria?

Aggressività: S/No**

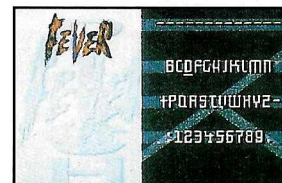
Determina i livelli di tolleranza dell'arbitro quando i giocatori commettono dei falli.

RICOMINCIA

Clicca su Ricomincia per entrare nello schermo d'inizio della parola d'ordine.

Quest'opzione ti permette di immettere una parola d'ordine di 13 caratteri per ricominciare a giocare dalla fase desiderata all'interno di un Torneo combattuto in precedenza. Le parole d'ordine vengono fornite nello schermo di avvio del Torneo

prima di ogni incontro (ovviamente, con l'eccezione del primo incontro). Vedi Torneo. I caratteri della Parola d'ordine vengono visualizzati in uno tra due colori; azzurro o giallo - stai attento a prendere nota e immetterli correttamente.



Immetti ogni carattere dalla griglia principale nella casella d'immissione della parola d'ordine nella parte superiore dello schermo. Sposta il D-pad per evidenziare un carattere dalla griglia, e premi X per immettere il carattere in azzurro o B per immetterlo in giallo. Metti ogni carattere nella parola d'ordine usando A/Y per fissare la sua posizione. Per confermare la parola d'ordine, premi START.

SELEZIONE SQUADRA

Per scegliere la squadra, sposta a sinistra/destra (D-pad) per scorrere attraverso i Paesi disponibili.



La disposizione sul campo mostra la formazione della squadra. I giocatori Normali vengono visualizzati nei colori nazionali, mentre i Giocatori Star vengono contraddistinti da punti gialli brillanti.

Nota: Nel modo Torneo si comincia con undici giocatori Normali. Vedi "I Giocatori".

Se si gioca un incontro nel modo Mostra, usa il metodo di cui sopra per selezionare Squadra 1 e poi premi D-pad in BASSO. Ora sposta a sinistra/destra per scegliere uno tra quattro differenti tipi di campo.

Nota: La superficie di gioco viene assegnata automaticamente in un Torneo a seconda dell'origine dei tuoi oppositori (cioè a seconda del continente di provenienza).

Premi nuovamente D-pad in BASSO e muovi a sinistra/destra per selezionare la Squadra 2. Quando sei soddisfatto delle squadre che hai selezionato, premi START per continuare.

COMANDI

Ora scegli le squadre! Ognuno dei control pad collegati può essere assegnato a una delle squadre partecipanti. Sullo schermo compare un'icona che rappresenta ogni control pad attualmente collegato.



Con il D-pad, si può spostare la propria icona in una di tre differenti posizioni per determinare il proprio ruolo nella prossima partita; Squadra 1 (alto), Squadra 2 (basso) o nella zona neutra (mezzo) cioè non partecipante.

Questa procedura ti permette di giocare con un massimo di altri quattro amici (usando un sistema multi prese approvato Nintendo) nello schieramento di tua scelta - il computer assumerà il comando di qualsiasi squadra non guidata da giocatori umani. Si può giocare, per es.: Uno contro Uno, Uno contro Computer, Due contro Due, Quattro contro Uno, o Cinque contro Computer, cioè qualsiasi combinazione.

Nota: quando più di un giocatore rappresenta la stessa squadra, il comando del giocatore si alterna dopo ogni passaggio.

Una volta che si sia scelta la squadra, premi START per continuare.

Fever Pitch Soccer ti dà anche la possibilità di intervenire in qualsiasi fase di una partita. Se non sei stato assegnato a una squadra prima del calcio d'inizio, puoi inserire un pad in una presa libera e unirti all'azione.

Quando un control pad di riserva è disponibile durante il gioco, un messaggio "Premi Start" lampeggia nell'angolo superiore destro dello schermo. Premi START e muovi a sinistra/destra per scegliere la squadra alla quale vuoi unirti (evidenziando le bandiere nazionali) e premi nuovamente START per entrare in azione.

I GIOCATORI

Fever Pitch Soccer non viene giocato da orde di cloni animati. I giocatori Star risplendono tra i giocatori Normali, con caratteristiche e personalità individuali e stili distintivi di gioco. La chiave del successo di **Fever Pitch Soccer** è quella di utilizzare a fondo le capacità speciali dei giocatori Star. I giocatori Star sono distinti sul campo da caratteristiche sensazionali individuali sia per il loro aspetto che per le capacità eccezionali. Ma se si hanno ugualmente problemi a riconoscerli, quando sono comandati vengono identificati da una enorme stella che aleggia sopra la loro testa.

Nel modo Mostra, i giocatori Star sono stati già assegnati a ogni squadra nazionale, in un'ampia varietà di formazioni. Alcune squadre dispongono solamente di una o due superstar, altre vantano un undici

perfetto. Sperimenta quante più squadre puoi fino a trovare lo schieramento giusto che si adatta al tuo stile di gioco.

Per la competizione in un Torneo, i giocatori Star non sono disponibili "così liberamente" - bisogna guadagnarseli!

Fever Pitch Soccer impiega un talent scout segretissimo, comandato da computer, che valuta le tue prestazioni in ogni partita in conformità a una serie predefinita di criteri nascosti.

Dopo ogni partita, questo sistema di valutazione viene usato per assegnarti dei "crediti" premio, che non ti vengono rivelati, ma vengono usati per determinare quali nuovi ingaggi di Star siano disponibili.

I giocatori Star vogliono giocare per le squadre di qualità, per cui se le tue prestazioni in una partita colpiscono favorevolmente la scuderia di superstar che osservano, essi si offriranno per unirsi alla tua squadra.

Dopo una prestazione impressionante, compare lo schermo di Selezione Giocatore per mettere in vetrina le star che sono desiderose di firmare.



Evidenzia Selezione, sposta a sinistra/destra il D-pad per scorrere



attraverso i giocatori disponibili e scegliere il tuo uomo.

Sposta in BASSO il D-pad e fissa il ruolo nel quale vuoi che giochi nella tua nuova squadra, spostando a sinistra/destra e premendo il pulsante B per confermare.

Nota: Il nuovo giocatore Star è rappresentato da un punto verde sulla disposizione sul campo.

Premi START per continuare senza reclutare un nuovo giocatore Star e i tuoi 'crediti' premio (che rimangono segreti) saranno salvati per darti maggior peso nel mercato dei trasferimenti dopo la nuova partita.

DESCRIZIONI DEI GIOCATORI

GIOCATORE NORMALE

Un tizio qualunque ordinario, mediocre, comune, senza fronzoli, senza eccitazioni.



Non riesce neanche a fare un colpo di tacco o a mettere un traversone decente nell'area di porta.*

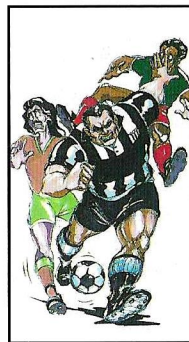
Il pregio maggiore del giocatore normale è la sua costanza - egli è costante nella sua ordinarietà.

** I Giocatori All Star possono fare colpi di tacco e traversoni.*

SPINTONE

È il duro di **Fever Pitch Soccer**, va per le spicce, interviene a spallate, è un culturista, ha i muscoli rigidi.

Questo potente giocatore, robusto come una roccia, appiattisce qualsiasi opponente che lo intralcia - abbastanza duro da essere sicuro che non si rialzano per un bel po' di tempo!



L'IMBROGLIONE

IMBROGLIONE è infido e furbo, maligno e beffardo, privo di scrupoli, ha vinto degli

Oscar, imbroglia l'arbitro, e si aiuta con la mano nei colpi di testa!



Quando si lancia a metà campo, l'Imbroglione ha una probabilità del 50% di guadagnarsi un calcio di punizione - le probabilità sono ridotte al 25% nell'area di rigore.

IL MARCATORE



Marca uomo a uomo con una marcatura stretta, tira la maglia, pesta i piedi, tira i

capelli, morde il naso. Questo solido giocatore di squadra non ha alcuna mossa speciale, ma si appiccica agli opponenti principali come una colla. Non gli concede un millimetro. Gli si infila sotto la maglia.

PASSA-PALLA



Di precisione clinica, tecnicamente perfetto, un campione di prima qualità dal punto di vista fisico, con una capacità soprannaturale di trovare le punte con palle lunghe e precise al millimetro, che tagliano la difesa.



FURBONE

È un dribblatore dalle capacità insinuanti, un tessitore, è saltellante, splendido, balla attraverso gli allunghi disperati dei difensori intontiti e fa volare guizzanti in avanti con la palla incollata al piede.



ATTACCANTE 1

È una leggenda per le sue deviazioni con stile, per le sue entrate spettacolari, per i tiri a spirale assassini, per le curve roboanti, per i calci ad effetto, con la capacità terrificante di tirare la palla con una curvatura maligna da angoli impossibili.



ATTACCANTE 2

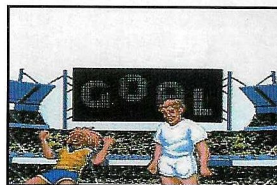


Eroe dal tiro bollente con esplosione di potenza, un fulmine, un fuoco artificiale, uno sfondarete, un martellatore, un disintegratore, un picchiatore della porta, un frustatore, un batticoscia, è fiammeggiante come un razzo, fa esplodere le palle, è un rompiossa!

IL FISCHIO FINALE

Dopo un incontro nel modo Mostra, hai la possibilità di ripetere il gioco premendo START entro dieci secondi.

Il Torneo è una competizione a eliminazione diretta, per cui se perdi una partita, vieni escluso! Comunque, se pensi che la sconfitta non fosse giusta o semplicemente non puoi sopportare di ricominciare tutto daccapo, premi START entro gli ultimi dieci secondi di giochi e avrai la possibilità di giocare l'incontro e riscrivere la storia.



GARANZIA LIMITATA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso.

La U.S. Gold non rilascia garanzie espresse o implicite, relative al prodotto fabbricato, la sua qualità, commerciabilità o adattabilità a qualsiasi scopo specifico.

Nel caso di difetti che insorgano entro la garanzia limitata di 90 gg. sul prodotto stesso (cioè non relativo al programma software, che viene fornito "allo stato") restituirlo nella sua condizione originale al punto di acquisto. Per dare effetto alla garanzia di 90 gg. è richiesta la prova dell'acquisto.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON INFLUENZA I VOSTRI DIRITTI DI LEGGE.

