

SEGA



SEGA SATURN



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Sega é registrada no U.S. Patent and Trademark Office. Sega Saturn é uma marca de SEGA. Este jogo é licenciado pela Sega para uso doméstico e apenas no sistema Sega Saturn. Cópia e/ou transmissão deste jogo é estritamente proibido. Aluguel não autorizado ou demonstração pública deste jogo é uma violação das leis. © 1997 SEGA. Todos os direitos reservados.

© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS e o logo EA SPORTS são marcas ou marcas registradas de Electronic Arts nos EUA e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. Produto oficialmente licenciado da Copa do Mundo da França 98. © Emblema da França 98 e Mascote Oficial são direitos e marcas de ISL. © 1977 FIFATM MANUFATURADO SOB LICENÇA DE ELECTRONIC ARTS.

TEC VOY

SEGA

TEC VOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o *Fifa* (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Console.
7. *Fifa* é para até 8 jogadores.



ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS DE JOGO	4
INTRODUÇÃO	5
MENU PRINCIPAL	5
A CAMINHO DA COPA DO MUNDO	7
CONFIGURANDO A FASE E QUALIFICAÇÃO	7
VISÃO GERAL DO PROCESSO DE QUALIFICAÇÃO	11
Zona Mundial de qualificação e confrontos	12
ZONA 1: Confederação Sulamericana de Futebol (CONMEBOL)	12
ZONA 2: Confederação de Futebol da Oceania (OFC)	13
ZONA 3: Confederação Asiática de Futebol (AFC)	14
ZONA 4: União Européia de Futebol Association (UEFA)	15
ZONA 5: Confederação da América do Norte, Central e Associações Caribenhas de Futebol (CONCACAF)	16
ZONA 6: Confederação Africana de Futebol (CAF)	18
JOGANDO FIFA 98	19
PARANDO O JOGO	25
TREINAMENTO	26
COBRANÇA DE PÊNALTI	27
PERSONALIZAR O TIME	29
OPÇÕES	30
CONTROLE DO TIME	32
GRAVANDO E ABRINDO JOGOS	32



PARA MAIORES INFORMAÇÕES sobre esses e outros títulos, entre no site da EA SPORTS em

www.easports.com

CONTROLES BÁSICOS DE JOGO

Essa seção oferece uma referência rápida de controles de jogo. Para uma explicação detalhada dos vários movimentos que você pode fazer em campo, veja a seção JOGANDO O FIFA 98 na pág. 19.

NOTA: Quando um jogador está de posse da bola, aperte o botão direcional para mover o mesmo em relação a visão da câmera.

ATAQUE

Mover	Botão D (Direcional)
Passar	B
Chutar	C
Lançamento	A
Correr	X

DEFESA

Mover	Botão D (Direcional)
Mudar de jogador	B
Jogo de Corpo	C
Carrinho	A
Correr	X

INTRODUÇÃO

Fure a defesa adversária e desafie nações inteiras no seu caminho para classificação à Copa do Mundo de 98. A longa estrada para a França começa nas classificações iniciais, com 172 times de 6 zonas internacionais, cada uma buscando uma posição nas finais. A EA SPORTS apresenta o maior evento esportivo do século – agora a classificação é com você!

- NOVO modo de Eliminatórias para a Copa do Mundo de 98 permite que você leve seu time à Copa do Mundo na França
- Jogos de Liga, com 189 clubes de 11 ligas.
- Jogo super rápido e controles com resposta imediata.
- Inteligência Artificial dá um melhor ataque e táticas de defesa.
- 16 estádios de 6 Zonas de Qualificação Mundial e um ginásio para jogos de exibição.
- Times autênticos e sons sensacionais.
- Características faciais detalhadas e estilos de cabelo.
- Introduções de Desmond Lynam e narrações de jogos dos legendários John Motson e Andy Gray.

MENU PRINCIPAL

O Menu Principal é onde tudo começa. Cria times e jogadores e ajusta os controles dos times e configurações básicas. Tente então várias alterações para aumentar a habilidade do conjunto, jogue um amistoso entre quaisquer dois times, fique frente a frente com as cobranças de pênalti, coloque oito times numa liga inteira já agendada, ou comece o Caminho para a Copa do Mundo. A escolha é sua.



Para selecionar um item do menu, use o botão D ↓, então pressione **INICIAR** ou **C** para avançar o próxima tela.

Botão D ↔ seleciona um ícone de botão.

Para abrir ou gravar um torneio pressione **A**, então pressione **C** para selecionar.

AS TELAS DO MENU SÃO DIVIDIDAS EM SEÇÕES. PARA SELECIONAR AS OPÇÕES, PRESSEIONE A.

CONTROLES DE MENU

Os controles são os mesmos para a maioria dos FIFAs: Telas de Menu *A Caminho da Copa do Mundo de 98*.



ITENS DO MENU PRINCIPAL

AMISTOSO

Jogue uma partida entre dois times de sua escolha sem afetar as opções do torneio ou da liga.

A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98

Jogue contra 8 seleções na primeira fase de classificação para a Copa do Mundo. (Veja *A Caminho da Copa do Mundo* na pág. 7).

LIGA

Pegue oito times para se enfrentarem numa liga agendada. Na sua caminhada ao título você jogará duas vezes contra cada time.

- Antes de começar um jogo, você pode ver as configurações da liga e simular confrontos.

TREINAMENTO

Pratique suas táticas de jogo. Selecione um time e treine entre um número de opções defensivas e de ataque. (Veja o *Treinamento* na pág. 26).

COBRANÇA DE PÊNALTIS

A maior novidade entre desafios um-a-um (Veja as *Cobranças de Pênalti* na pág. 27).

ESQUADRÃO ARMADO

Edite atributos de times e jogadores ou faça transferências entre clubes e seleções. (Veja o *Esquadrão Armado* na pág. 27).

CRÉDITOS

Veja os que criaram o FIFA: *A Caminho da Copa do Mundo de 98*.

CONTROLE DO TIME



Acerte as táticas, esquemas de jogo, formação, e posicionamento do seu time. (Veja o *Controle do Time* na pág. 32).

OPÇÕES



Acerte as opções básicas. (Veja as *Opções* na pág. 30).

ABRIR O JOGO



Abra de 1 a 8 jogos salvos pelo usuários, guardados na memória interna do seu Saturn ou no cartucho de memória externa. (Veja *Gravando e Abrindo Jogos* na pág. 32).



NOTA: Você pode selecionar o **CONTROLE DO TIME**, **OPÇÕES**, e **ABRIR JOGOS** da maioria das opções de tela do jogo.

A CAMINHO DA COPA DO MUNDO

O caminho para a Copa do Mundo começa aqui. *FIFA: A Caminho da Copa do Mundo de 98* consiste numa Fase de Classificação, Primeira Fase, e Fase Final do torneio. Após você conseguir completar a Fase de Classificação, você avança para a Primeira Fase.



NOTA: Após você completar com sucesso a Fase de Classificação e gravar seu progresso, você pode reiniciar o jogos a qualquer momento, selecionar qualquer seleção e avançar sobre a Fase de Classificação. Uma vez que você tenha avançado à Fase Final, você poderá avançar sobre a Primeira Fase a qualquer hora.

CONFIGURANDO A FASE DE CLASSIFICAÇÃO

Após você selecionar **A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98** do Menu Principal, entre na Fase de Classificação e escolha o(s) seu(s) time(s) do torneio de abertura.



DICA

Essa seção do Manual dá instruções de configuração, uma visão geral das instruções de classificação, e processos específicos para cada zona geográfica



A TELA DE SELEÇÃO

172 Seleções de 6 zonas diferentes competem pela chance de trazer para casa a Copa do Mundo. Selecione até 8 times para ir por cada difícil fase de classificação.

Botão D ↑ para caminhar entre time/zona.

Botão D ↔ para escolher entre 6 zonas e 172 times existentes.



Pressione C para selecionar/deselecionar um time para controlar.

Características dos Times.

PRESSIONE START PARA CONTINUAR.

ZONAS GEOGRÁFICAS

Para informação específica sobre cada zona, veja Zonas de Classificação para a Copa do Mundo e Confrontos na pág. 10.

CONMEBOL: Confederação Sulamericana de Futebol.

OFC: Confederação de Futebol da Oceania.

AFC: Confederação Asiática de Futebol.

UEFA: União Européia de Futebol Association.

CONCACAF: Confederação da América do Norte, Central e Associação Caribenha de Futebol.

CAF: Confederação Africana de Futebol.



TELA DE PONTUAÇÃO

Seguindo cada jogo, a tela de pontuação mostrará a você os últimos resultados e permite a você que veja cada opção de performance. Essa é também a sua primeira oportunidade de gravar seu torneio em progresso.



Jogos Realizados

Vitórias

Empates

Derrotas

Gols a Favor

Gols Contra

Pontos

Pressione A para ativar checagem.

Pressione A uma segunda vez para ativar os ícones de botão.

Mova jogadores da lista de reservas para a seleção (Fase de Classificação somente).

PRESSIONE START PARA CONTINUAR.

CLASSIFICAÇÃO DE PONTOS

Seguindo um número de partidas do torneio, os times recebem pontos - o total aparece no canto da coluna da direita da tábua de Classificação. O time com o maior número de pontos classifica-se para a fase subsequente. (Para uma descrição completa dos procedimentos de classificação para cada zona, veja Zona de Classificação para a Copa do Mundo na pág. 12).

Os Pontos são anotados da seguinte maneira:

VITÓRIA	3
EMPATE	1
DERROTA	0

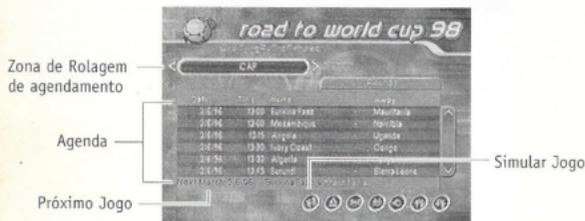




TELA DE FIXAÇÃO

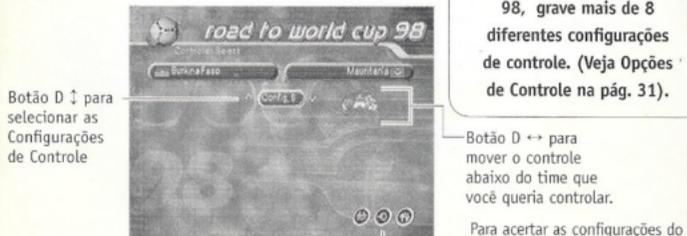
Veja a tabela agendada e os detalhes de seu próximo jogo.

- Para deixar o destino de seu jogo nas mãos do computador, selecione o botão de Simulação (Fase de Classificação somente). O próximo jogo é simulado e o jogo subsequente fica pronto.



TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLES

Selecione o time que você queira controlar, e sua configuração de controle.



DICA

Qualquer mudança feita no gerenciamento do time a partir do modo Copa do Mundo são especificadas também para os torneios e são salvas quando o torneio é salvo.

DICA

Novo para FIFA: a Caminho da Copa do Mundo de 98, grave mais de 8 diferentes configurações de controle. (Veja Opções de Controle na pág. 31).



TELA DE SELEÇÃO DE ESTÁDIO

Selecione um dos 16 estádios nacionais e selecione o comprimento médio e temperatura (tempo).

DICA

A bola quica mais e rola mais rapidamente num terreno seco.

Botão D ↔ para selecionar as escolhas.



VISÃO GERAL DO PROCESSO DE CLASSIFICAÇÃO

À seguir estão as instruções e processos para a Final da Copa do Mundo de 1998 no Estádio de France.

INSTRUÇÕES

- A Final da Copa do Mundo consiste em três fases: Classificação, Primeira Fase, e Fase Final.
- 172 times em 6 Zonas Geográficas começam o torneio: 32 avançam para a Primeira Fase; 16 avançam para a Fase Final. (Veja as Zonas de Classificação da Copa do Mundo e Confrontos na pág. 12 para descrições de cada Zona e seu processo de classificação).

PRÉ-CLASSIFICADOS

- Na Copa do Mundo de 1998, Brasil e França não participam da Fase de Classificação e começam o jogo na Primeira Fase (O Brasil foi o campeão em 94, e a França é o país sede de 98) No entanto, se você selecionar um desses times para a Fase de Classificação, um time diferente de sua Zona será pré-classificado.
- Alguns times são pré-classificados na Fase de Classificação de sua Zona. Se você controlar um desses times, seu time irá automaticamente avançar a sub-fase apropriada dentro dessa Zona.

FORMATO DOS DESEMPATES

Torneio de Fase Ida e volta

Se os times têm o mesmo total de pontos:

- Diferença de gols ("gols pró" menos "gols contra"). Se a diferença é igual, o time que marca o maior número de gols ganha.
- Se os times continuarem empatados, o número de gols marcados em confronto direto determina o vencedor.
- Se os times continuarem empatados, os capitães jogarão a sorte.

Séries Casa-e-Casa

Se os times dividirem o mesmo número de gols agregados:

- Gols marcados enquanto o time era considerado visitante determina o vitorioso.
- Resultado de Tempo Extra: Times jogam dois tempos de 15 minutos em morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após os 5 pênaltis, os times fazem cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

Jogo Simples para Eliminação

Se os times estão empatados no fim do tempo regular:

- Resultado do Tempo Extra: Os times jogam dois tempos de 15 minutos de morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após 5 pênaltis, os times farão cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

ZONAS DE CLASSIFICAÇÃO PARA A COPA DO MUNDO E CONFRONTOS

A seguir temos uma completa descrição dos processos de classificação para cada uma das 6 Zonas geográficas: CONMEBOL, OFC, AFC, UEFA, CONCACAF, e CAF.



ZONA 1: CONFEDERAÇÃO SULAMERICANA DE FUTEBOL (CONMEBOL)

10 Nações entram; 4 times avançam + Brasil

ZONA 1: TIMES DA CONMEBOL

Brasil (Pré-Classificado)	Colômbia
Equador	Argentina
Paraguai	Uruguai
Bolívia	Chile
Perú	Venezuela

PRÉ-CLASSIFICADOS

- O Brasil recebe uma pré-classificação e está automaticamente classificado para a Copa do Mundo. Se você controla o Brasil, outro time(qualquer) dessa Zona recebe a pré-classificação.

FASE DE CLASSIFICAÇÃO DA CONMEBOL

- Um grupo de nove times joga uma tabela de Fase Dupla Ida e volta.
- Os 4 melhores times mais o Brasil classificam-se para a Copa do Mundo.



ZONA 2: CONFEDERAÇÃO DE FUTEBOL DA OCEANIA (OFC)

10 Nações entram; 1 time ou nenhum avança

ZONA 2: TIMES DA OFC

GRUPO MELANESIANO	GRUPO POLINESIANO	TIMES PRÉ-CLASSIFICADOS DA FASE 1 E 2
Papua Nova Guiné	Samoa Ocidental	Tahiti
Ilhas Solomon	Ilhas Cook	Austrália
Vanuatu	Tonga	Nova Zelândia
		Fiji

PRÉ-CLASSIFICAÇÃO

- Se você controlar qualquer time pré-classificado nas fase 1 e 2 (Tahiti, Austrália, Nova Zelândia, Fiji), você jogará suas partidas no início da Fase 3.

FASE 1 DA OFC

- Os Grupos Melanesiano e Polinesiano jogam as Fase de Agenda Ida e volta
- O vencedor do Grupo Melanesiano avança para a Fase 3

FASE 2 DA OFC

- O classificado do Grupo Melanesiano e o vencedor do Grupo Polinesiano jogam uma única partida. O vencedor avança para a Fase 3

FASE 3 DA OFC

- Dois grupos de 3 times jogam uma fase dupla de Ida e volta. O vencedor de cada grupo avança para a Fase 4

FASE 4 DA OFC

- O vencedor do Grupo 1 joga contra o vencedor do Grupo 2 numa série de Casa-a-Casa.

FASE 5 DA OFC

- O vencedor joga uma série Casa-a-Casa contra o time quarto colocado na AFC (Zona 3). O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.


ZONA 3: CONFEDERAÇÃO ASIÁTICA DE FUTEBOL (AFC)

36 Nações entram; 3 ou 4 times avançam

ZONA 3: TIMES DA AFC

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Arábia Saudita	Irã	Emirados Árabes Unidos	Japão	Usbequistão
Malásia	Síria	Bahrain	Omã	Indonésia
Bangladesh	Maldivas	Jordão	Nepal	Yemen
Taipei Chinês	Kyrgyzstão		Macao	Camboja

GROUP 6	GROUP 7	GROUP 8	GROUP 9	GROUP 10
Coreia do Sul	Kuwait	China	Iraque	Quatar
Tailândia	Líbano	Turkmenistão	Kazakistão	Sri Lanka
Hong Kong	Singapura	Vietnã	Paquistão	Índia
		Tajikistão		Filipinas

FASE 1 DA AFC

- ⇒ São 10 grupos de 3 ou 4 times cada. Cada grupo joga partidas de Ida e Volta.
- ⇒ Os vencedores dos grupos avançam para a Fase 2.

FASE 2 DA AFC

- ⇒ Os 10 vencedores de grupos são divididos em 2 grupos de 5 times.
- ⇒ Os dois grupos fazem uma Fase Simples de Ida e volta agendados.
- ⇒ O vencedor e o segundo classificado de cada grupo (quatro times no total) avançam para a Fase 3. Três desses times se classificam automaticamente.

FASE 3 DA AFC

- ⇒ Os dois vencedores da Fase 2 já estão classificados para a Copa do Mundo e jogam um jogo final do Campeonato da AFC.
- ⇒ Os dois segundos colocados da Fase 2 competem num jogo de terceira colocação. O vencedor se classifica para a Copa do Mundo.

FASE 4 DA AFC

- ⇒ O time que perder o terceiro lugar jogará contra o vencedor da OFC (Zona 2) numa série Casa-a-Casa. O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.


ZONA 4: UNIÃO EUROPÉIA DE FUTEBOL ASSOCIATION (UEFA)

50 Nações entram; 14 times + França avançam

ZONA 4: TIMES DA UEFA

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
Grécia	Inglterra	Noruega
Dinamarca	Itália	Suíça
Croácia	Geórgia	Hungria
Eslovênia	Polônia	Azerbaijão
Bosnia-Herzegovina	Moldova	Finlândia

GRUPO 4	GRUPO 5	GRUPO 6
Suécia	Rússia	Iugoslávia
Escócia	Israel	Eslôvaquia
Áustria	Bulgária	República Tcheca
Belarus	Luxemburgo	Espanha
Estônia	Cyprus	Ilhas Faroé
Latvia		Malta

GRUPO 7	GRUPO 8	GRUPO 9
País de Gales	República da Irlanda	Ucrânia
Bélgica	Romênia	Armênia
Holanda	Lituania	Alemanha
Turquia	FYR Macedonia	Portugal
San Marino	Groelândia	Irlanda do Norte
	Liechtenstein	Albânia

PRÉ CLASSIFICADOS

- ⇒ A França recebeu a pré-classificação para a Copa do Mundo por ser o país sede. Se você controla a França, outro (qualquer) time dessa zona será pré-classificado.

FASE 1 DA UEFA

- Nove grupos de cinco ou seis times jogam partidas de ida e volta agendadas. Os vencedores dos nove grupos e os melhores segundos colocados classificam-se para a Copa do Mundo.
- Para determinar os melhores segundos colocados dos nove grupos (após a colocação final de cada time na tabela) somente os jogos feitos contra os times em primeiro, terceiro e quarto colocados em cada grupo são considerados. As próximas condições são aplicadas nessa ordem:

Pontos feitos em jogos contra times que estiverem em primeiro, terceiro e quarto lugares; diferença de gols nesses jogos; maior número de gols marcados nesses jogos; maior número de gols marcados contra esses oponentes em jogos fora de casa.

FASE 2 DA UEFA

- Os oito outros segundos colocados (um de cada grupo) são colocados dois a dois em quatro grupos sorteados e jogam uma série de jogos casa-a-casa. Os quatro vencedores desses duelos classificam-se para a Copa do Mundo.



ZONA 5: CONFEDERAÇÃO DA AMÉRICA DO NORTE, CENTRAL E ASSOCIAÇÃO CARIBENHA DE FUTEBOL (CONCACAF)

30 Nações entram; 3 times avançam

ZONA 5: TIMES DA CONCACAF

GRUPO CARIBENHO

Aruba	Granada	Antigua	Haiti
Bahamas	Jamaica	Bermuda	Antilhas Holandesas
Barbados	Porto Rico	Ilhas Cayman	São Kitts/Nevis
Cuba	Santa Lúcia	Dominica	São Vincent & Granadinas
República Dominicana	Suriname	Guiana	Trinidad e Tobago

GRUPO DA AMÉRICA CENTRAL

Belize	Guatemala	Nicarágua	Panamá
--------	-----------	-----------	--------

PRÉ-CLASSIFICADOS

Se você controlar um time em qualquer fase, você jogará com esse time no início da fase seguinte. (ex: Se você controlar os EUA, os EUA só começam a jogar na fase semifinal).

- *Fase 1:* Bermuda, Barbados, Ilhas Cayman, Cuba, Haiti, Jamaica, Antilhas Holandesas, Porto Rico, Santa Lúcia, São Vicente & Granadinas, Suriname, e Trinidad e Tobago.
- *Fase 1/2:* Belize, Guatemala, Nicarágua e Panama
- *Fase 1/2/3:* Canadá, Costa Rica, El Salvador, Honduras, México e EUA

FASE 1 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a Fase 2.

Aruba vs. República Dominicana

Bahamas vs. São Kitts/Nevis

Guiana vs. Granada

Dominica vs. Antigua

FASE 2 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam à Fase 3.

Suriname vs. Jamaica

Bermudas vs. Trinidad e Tobago

Ilhas Cayman vs. Cuba

Porto Rico vs. São Vincent & Granadinas

Vencedor Bahamas-São Kitts vs. Santa Lúcia

Vencedor Dominica-Antigua vs. Barbados

Vencedor Guiana-Granada vs. Haiti

Vencedor Aruba-República Dominicana vs. Antilhas Holandesas

FASE 3 DA CONCACAF

- Os times remanescentes do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa contra um oponente (o sorteio esperará os jogos da Fase 2). Os quatro vencedores avançam às Semifinais.
- Os seguintes times do Grupo da América Central jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a semifinal:

Nicarágua vs. Guatemala

Belize vs. Panamá

FASE SEMIFINAL DA CONCACAF

- Três grupos de quatro times - cada um joga uma partida de ida e volta.
- Os dois melhores times de cada grupo avançam para a Fase Final.

GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3
Estados Unidos	Canadá	México
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Vencedor Guatemala-Nicarágua	Vencedor Belize-Panamá	Classificado na fase 3 Caribenha
Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 Caribenha

FASE FINAL DA CONCACAF

- Seis times jogam uma Fase de Ida e Volta agendadas.
- Os 3 melhores times avançam para a Copa do Mundo.


ZONA 6: CONFEDERAÇÃO AFRICANA DE FUTEBOL (CAF)
36 Nações entram; 5 times avançam
ZONA 6: TIMES DA CAF

Nigéria	Zâmbia	Kenya	Serra Leão
Egito	África do Sul	Burundi	Madagascar
Camarões	DR Congo	Mauritânia	Costa do Marfim
Marrocos	Angola	Moçambique	Mauritius
Libéria	Zimbabwe	Malawi	Ruanda
Tunísia	Togo	Uganda	Argélia
Burkina Faso	Guínea	Guínea-Bissau	Senegal
Namíbia	Gabão	Gâmbia	Sudão
Congo	Ghana	Swaziland	Tanzânia

PRÉ-CLASSIFICADOS

- ➔ Se você controlar qualquer time pré-classificado da Fase 1 (Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria), você fará seus jogos no início da Fase 2.

FASE 1 DA CAF

- ➔ Os seguintes times jogam uma série ida e volta. Os vencedores avançam à Fase 2:

Togo vs. Senegal
Tanzânia vs. Ghana
Sudão vs. Zâmbia
Ruanda vs. Tunísia
Swazilândia vs. Gabão
Guínea-Bissau vs. Guínea
Uganda vs. Angola
Mauritius vs. DR Congo

Madagascar vs. Zimbabwe
Mauritânia vs. Burkina Faso
Namíbia vs. Moçambique
Congo vs. Costa do Marfim
Burundi vs. Serra Leão
Kenya vs. Argélia
Malawi vs. África do Sul
Gâmbia vs. Libéria

FASE 2 DA CAF

- ➔ Os 16 vencedores da Fase 1, mais Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria são colocados em cinco grupos de quatro times (o sorteio ocorrerá após a Fase 1).
- ➔ Cada grupo jogará partidas de Ida e Volta agendadas. Os cinco vencedores avançam para a Copa do Mundo.

JOGANDO FIFA 98

O Caminho para a Copa do Mundo é longo e inesquecível. Se você falhar, seu país terá de esperar mais quatro anos pela chance de participar da Copa. Ignore todas as paradas para levar seu time até lá. À seguir está um manual de todos os movimentos que você poderá fazer dentro de campo.

SEU TIME TEM A BOLA...
CHUTE INICIAL

O jogo começa com o chute inicial do centro do campo. Um chute inicial sempre segue um gol ou o início do segundo tempo.

- Para dar o chute inicial, pressione **B**.

PASSE

Move a bola de maneira rasteira ao gramado, são passes simples de jogador para jogador.

- Para passar a bola para um companheiro de equipe, mova o controle direcional para perto do receptor e pressione **B**.
- Para fazer um passe à frente do receptor, mova o controle direcional a frente do receptor e pressione duas vezes seguidas o botão **B**.

MODO DE PASSE DE RETORNO

Após um passe você pode retornar a bola para quem havia originado o passe apenas apertando um botão

Para fazer um passe de Retorno:

1. Pressione **Y** + controle direcional para passar a bola e entrar no modo de passe de retorno. Você retém controle da origem de quem fez o passe.
 2. Pressione **B** para retornar o passe. O receptor retorna a bola para o jogador de origem.
- Para fazer o passe de retorno mas controlar o receptor, teclé em **Y** duas vezes.
 - Para cancelar o modo de passe de retorno, pressione **Y**. Você controlará o receptor.

LANÇAMENTO

Quando uma bola rasteira pode vir a ser interceptada pelo seu oponente, simplesmente lance-a por sobre a cabeça desse adversário.

- Para lançar para um companheiro, pressione **A**.
- Para levantar a bola para si mesmo, pressione duas vezes o **A**.
- Para fazer um lançamento que vá a frente do receptor, pressione e segure o **A**.

DICA

O quanto mais você segurar os botões de ação (**A**, **B**, ou **C**), mais força seu lançamento, toque ou chute, terá.

CORRIDA

Quando a sua velocidade não alcança o objetivo necessário, simplesmente corra.

NOTA: Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de **velocidade**, pressione B.

CARRINHO/FALTA

Todos os times estão com fome pela Copa. Portanto são necessárias defesas fortes e muitas vezes faltosas.

- Para dar um **carrinho**, pressione Z.
- Para fazer uma **falta**, pressione duas vezes o Z.

MOVIMENTAÇÃO DE HABILIDADES

Faça diferentes movimentações de habilidades combinando o **SHIFT-DIREITA** ou **SHIFT-ESQUERDA** com uma variedade de botões de ação. (A, B, C, X, Y, Z).

EXEMPLO 1: Pressione o **SHIFT-DIREITA** para um movimento rápido para a direita.

EXEMPLO 2: Segure o **SHIFT-ESQUERDA** ou **SHIFT-DIREITA+X**. O jogador fará uma volta de 360°.

CHUTE

Chute! Chute! Você não irá marcar se não chutar.

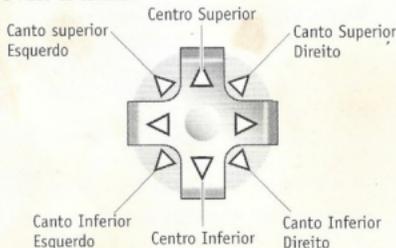
- Para **chutar**, pressione C. O seu jogador chutará a bola contra a rede do seu oponente.
- Para um rápido, **chute fraco** na rede, de um tapa no C.
- Para um curto, **chute alto**, duplo tapa no C.

Mira do Chute

Enquanto você segura o C (chute), mova o controle direcional para direcionar a bola relativa a visão da câmera.

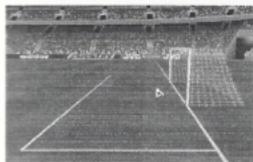


Câmera da Bola

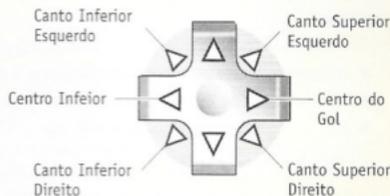


DICA

Para fazer efeitos de som após fazer o gol ou tomar um gol, pressione A, B, C, ou X.



Sideline Camera



O OPOSITOR TEM A BOLA...

TROCAR O JOGADOR

- Para **trocar o controle** entre os jogadores marcados, pressione ou de um tapa no B. Você controla o defensor mais próximo da bola.

CARRINHO

Se você tiver marcando o jogador com a bola, e ele começar a se distanciar, de um carrinho nele para conseguir a posse da bola.

- Para parar o progresso de seu oponente e **roubar-lhe** a bola, pressione C.
- Para jogar a bola para longe com um **carrinho agressivo**, pressione A.

Movimentos Agressivos

Quando você precisa parar a bola a todo custo, fique agressivo.

NOTA: Um jogador que fizer um movimento agressivo deve receber cartão.

- Para dar um **carrinho maldoso**, pressione Y.
- Para dar uma **tesoura**, duplo tapa em Y.

CORRIDA

Para alcançar um oponente com a bola ou interceptar um passe, aumente a velocidade.

NOTA: Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de velocidade, pressione ou dê um tapa no X.

A BOLA ESTÁ NO AR...

CABECEIO

Enquanto a bola estiver no ar, e você estiver marcado de perto pelo opositor, uma cabeçada é o melhor movimento para conseguir a posse da bola.

- Para dar uma **cabeçada alta**, segure o A.
- Para dar uma **cabeçada-passe**, segure o B + controle direcional.
- Para dar uma **cabeçada-chute** no gol, segure o C.

DICA

Para bolas aéreas, ativar os movimentos tão rápido seja possível para conseguir a vantagem. Segure o botão até que o seu jogador faça contato com a bola.

VOLEIO

Um voleio é um movimento perfeito se você estiver com tempo sobrando.

- Para dar um **voleio alto**, tapa, e então segure o **A**.
- Para dar um **passe de voleio**, tapa, e então segure o **B**.
- Para dar um **voleio chute** ou **bicicleta**, tapa, e então segure o **C**.

O GOLEIRO TEM A BOLA...

Após o seu goleiro fazer a defesa, você ganha o controle.

- Para um **chute curto** diretamente para um jogador do time, pressione **A** ou **B**.
- Para **chutar a bola** para o meio de campo, pressione **C**.
- Para **colocar a bola** no pé do goleiro, pressione **Z**. O controle do goleiro fica como de um jogador comum.

EM SITUAÇÕES DE BOLA PARADA...

A bola é considerada uma Bola Parada, quando é chutada (ou arremçada) de uma posição fixa.

FALTA, ESCANTEIO, E TIRO DE META

FALTA	Uma falta ocorre. A falta é dada contra o time que fez essa falta.
ESCANTEIO	A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol, e um defensor foi o último a tocar na bola. Um escanteio é dado ao time atacante.
TIRO DE META	A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol e um atacante foi o último a tocar na bola. O tiro de meta é dado para o time da defesa

DICA

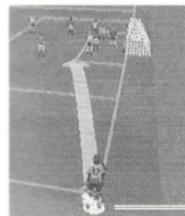
Use **SHIFT-Esquerda** e **SHIFT-Direita** para dar efeito aos seus chutes

Modos de Bolas Paradas (Falta, Escanteio, e Tiro de Meta)

Selecione de um a três modos antes de colocar uma bola parada em jogo.

- Para selecionar os modos Normal/Receptor/Alvo, pressione **Z**. O modo normal é o básico.

Modo Normal



- Enquanto estiver em modo normal, segure **A**, **B**, ou **C** para dar medidas ao seu chute.
- Para acertar a altura (↑) e direção (↔) do seu chute mova o controle direcional.
- Para colocar a bola em jogo, pressione **A**, **B**, ou **C**.

Controle o Chutador

Modo Receptor



- Para mudar os receptores, pressione **B**.
- Para chutar a bola para o receptor, pressione **A** ou **C**.

Controle o Receptor

Modo de Alvo



- Para mover o alvo, Botão Direcional.
- Para lançar a bola para o alvo, pressione **A**.
- Para passar a bola para o alvo, pressione **B**.
- Para arremçar a bola para o alvo, pressione **C**.

Jogue a bola para um alvo escolhido

LATERAL

LATERAL

A bola passa pela linha lateral. O lateral é dado ao time que não tocou por último na bola antes dela sair.

MODOS DE BOLA PARADA (LATERAL)

Selecione um dos três modos antes de cobrar um lateral.

- Para selecionar entre os modos receptor/normal/alvo, pressione **Z**. O modo receptor é o básico.

Modo Receptor

Controla o Receptor.

- Para **mudar os receptores**, pressione **B**.
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A**.
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **C**.

Modo Normal

Controle o jogador que estiver cobrando o lateral.

- Para **jogar** a bola para o jogo, pressione **A**, **B**, ou **C**.

Modo de Alvo

Jogue a bola para um alvo específico ao invés de um jogador.

- Para **mover o alvo**, controle direcional para qualquer direção.
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A**.
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **B** ou **C**.

COBRANÇA DE PÊNALTI

COBRANÇA DE PÊNALTI

Uma falta ocorre na área em cima do atacante. Uma cobrança de pênalti é dada ao time atacante.

CHUTADOR

1. Controle Direcional direcional para chutar.
2. Pressione **C** para chutar.

- Para mudar os chutadores, pressione **B**.
- Para mudar o pé de chute, pressione **A**.

GOLEIRO

- Para mover o goleiro por sobre a linha do gol, mova o controle direcional para os lados.
- Para tentar defender o pênalti, pressione **A**, **B**, ou **C**.

PARANDO O JOGO

Você pode parar o jogo em qualquer momento em que o jogo estiver em progresso.

- Para parar o jogo, pressione **START**. O Menu de Parada aparecerá.

RESUMIR A PARTIDA

Voltar para o jogo.

REPLAY IMEDIATO

Dá o replay de um lance questionável ou de uma grande jogada.

NOTA: O Replay Imediato não aparecerá para jogadas onde houver cartão vermelho.

Controles de Replay Imediato



CÂMERA

SELEÇÃO DE CONTROLE

OPÇÕES DE CONTROLE

CONTROLE DE TIME

OPÇÕES

ESTATÍSTICAS DE JOGO

SUMÁRIO DE GOLS

SUMÁRIO DE CARTÕES

REINICIE O JOGO

SAIR DO JOGO

SAIR DA COPA DO MUNDO

SAIR DA LIGA

Selecione uma de oito ângulos de câmera de estádios e um de quatro ângulos para jogo em ginásio.

Altere sua tela original de controle.

Altere as configurações de controle.

Veja Controle do Time na pág. 32.

Veja Opções na pág. 30.

Cheque os gols, número de chutes, chutes no alvo, corners, e faltas, e a área do campo onde todas as ações acontecem.

Cheque o tempo de cada gol e quem o fez.

Cheque os cartões de cada time.

Reinicie o jogo do chute inicial.

Finaliza o jogo e retorna para a tela de Pontuação.

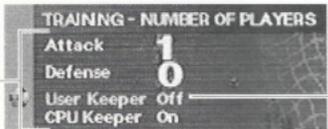
Sair do Modo de Jogo e Voltar para o Menu Principal.

TREINAMENTO

Selecione TREINAMENTO no Menu Principal para praticar seu jogo numa atmosfera competitiva.

PARA FAZER UM TREINAMENTO

1. **Selecione um time:** controle direcional ↓ entre ligas/zonas e times. Controle Direcional ↔ para fazer sua seleção, pressionando então **START**.
2. **Selecione o foco (ataque ou defesa) de seu treinamento:** controle direcional ↔ para mover seu controle entre as opções de ataque ou defesa, pressionando então **START**.
3. **Selecione o cenário do treinamento:** controle direcional ↓, pressionando então **START**.
4. **Faça suas opções:**



Controle Direcional ↓ para selecionar as opções de treinamento.

Controle Direcional ↔ para selecionar as opções escolhidas.

PRESSIONE **START** TOPARA COMEÇAR O TREINAMENTO

NOTA: As opções de Treinamento não incluem Pênaltis.

- Para sair de um Treinamento, Pressione **START** e então selecione QUIT TRAINING no menu de Pausa.

TREINOS

PÊNALTIS

Ataque: Marca.
Defesa: Defende o gol.

FALTAS

Ataque: Marcar antes da defesa pegar a bola.
Defesa: Pegar a bola dentro da linha divisória antes do oponente marcar. Antes do treinamento começar, um **X** aparecerá no campo.

- Para mover o **X** e colocar a bola em qualquer lugar à partir da linha divisória, (exceto na área do pênalti), controle direcional ↔↓.
- Para começar o treinamento, pressione **A**.

ESCANTEIOS

Ataque: Marcar antes da defesa pegar a bola.
Defesa: Pegar a bola na linha divisória ou em qualquer linha antes do oponente marcar.

- Antes do treinamento começar, um **X** aparecerá num corner do campo.
- Para mudar entre o corner esquerdo/direito, controle direcional ↓.
- Para começar o treinamento, pressione **A**.

JOGO TREINO

Ataque/Defesa: Consga o controle da bola e chute-a no gol do opositor.

COBRANÇA DE PÊNALTIS

Determine um vencedor com uma cobrança de pênalti. Cada time tem 5 cobranças de pênalti. Se os times permanecerem empatados após as 5 cobranças, os times fazem cobranças alternadas de 1 pênalti cada. Caso um converta o pênalti e o outro não, o primeiro será denominado vencedor.

- Selecione um time exatamente como você o faria em qualquer outro modo de jogo.



COBRADOR:

Controle direcional acerta a direção do chute, pressionando então o **C** para chutar.

GOLEIRO:

Controle direcional ↔ para mover o goleiro por sobre a linha do gol. Para tentar salvar, pressione **A**, **B**, ou **C**.

ESQUADRÃO ARMADO

Utilize as funções de alteração de jogo para editar os atributos de um time e de seus jogadores, faça transferências entre os clubes, ou chame reservas para sua seleção.

- Pressione **START** para sair de qualquer tela de Esquadrão Armado. Tenha certeza de que você esteja gravando as alterações antes de avançar.

ABREVIACÕES DOS ATRIBUTOS DE JOGADORES

Os atributos dos jogadores são medidos entre 0-99 (99 sendo o melhor).

Para ver as taxas de atributo de um jogador:

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle Direcional para cima/baixo para selecionar um nome de jogador.
3. Controle Direcional para esquerda/direita para selecionar os atributos.

Acl:	Aceleração	Agl:	Agilidade
Atb:	Condição de Ataque	Awr:	Competência
Bct:	Controle de Bola	Cre:	Criatividade
Fit:	Forma	Hac:	Caabeceio
Pac:	Capacidade de Passe	Rct:	Reação
Spw:	Força do Chute	Sac:	Capacidade de Chute
Spd:	Velocidade	Tac:	Carrinho
Agg:	Agressão	Pbs:	Passa
Sbs:	Poder de Chute		

SELEÇÃO INTERNACIONAL

Traga jogadores reservas para um esquadrão nacional ou coloque titulares na reserva. Esquadrões Nacionais devem ter entre 11 e 25 jogadores.

NOTA: No modo A Caminho da Copa do Mundo de 98, você pode fazer transferências somente para a Fase de Classificação.

Para transferir um jogador da reserva para um time titular:

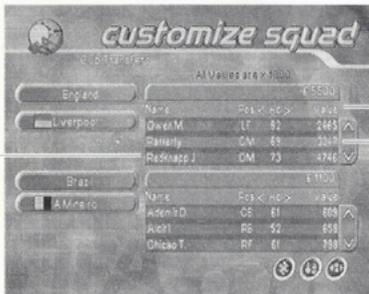
1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional \uparrow para selecionar os nomes dos jogadores, pressionando **C** para selecionar.
3. **Fazer transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para a outra.

TRANSFERÊNCIAS DE CLUBES

Transfira jogadores de e para outros clubes. Esquadrões de clubes devem ter de 11 a 20 jogadores.

Para transferir um jogador entre times:

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional \downarrow para selecionar o nome do jogador, pressionando então **C** para selecionar.
3. **Fazer Transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para outra.



Pressione **A** para acessar a tela de times

A conta do time não deve ter valores inferiores a \$ 0,00

Valor do jogador

NOTA: Cada time começa com um tanto de valores. Você pode aumentar esses valores somente transferindo jogadores para outros times.

EDITAR O JOGADOR

Você pode editar características pessoais e atributos a jogadores individuais. Se você aumentar o valor de cada atributo de jogador, você deve igualmente diminuir o valor dos outros.

PRESSIONE **A** PARA SELECIONAR A TELA DE SEÇÕES



Controle Direcional \downarrow para selecionar itens em uma seção.

Controle Direcional \leftrightarrow para selecionar atributos.

Um atributo de total de pontos de um jogador não deve ficar na zona negativa (vermelha).

Para alterar um nome de jogador:

1. Escolha o nome preterido e pressione **C**. Um slot aparecerá com um cursor amarelo.
2. Controle direcional \downarrow para selecionar letras e números.
3. Controle direcional \leftrightarrow para mover o cursor de um espaço para o próximo.
4. Pressione **C** para aceitar o nome alterado. Após você gravar o jogador editado, o novo nome sobrepõe o nome original em todas as telas.

PERSONALIZAR O TIME

Ajuste os kits de uniformes para casa e visitante para qualquer time, altere o nome dos times, mude a bandeira do time, e veja o valor monetário de um time.

Controle Direcional \downarrow caminha por todos os itens (exceto ícones).

Altere o nome de um time como se fosse um nome de jogador.



Quando uma chave aparece, controle direcional \leftrightarrow seleciona uma opção.

Resetar Time

OPÇÕES

Ícone Opções



Você pode selecionar os ícones de opção de muitas das telas de configuração. Use as opções para customizar seu jogo. Abaixo temos uma descrição das opções existentes neste jogo.



- Opções de Jogo
- Opções em Jogo
- Opções de Áudio
- Opções de Controle

Grave suas mudanças como opções básicas com o Ícone de Gravação de Mudanças.

- Para gravar automaticamente as mudanças, pressione **START**.
- Para cancelar as mudanças, pressione **B**.

NOTA: Opções básicas estão listadas em **negrito**.

OPÇÕES DE JOGO

TEMPOS DE JOGO

Coloque quanto será cada tempo de jogo entre 2, 4, 6, 8, 10, 20, ou 45 minutos.

LÍNGUAS

Mostra os textos da tela em Inglês, Francês, Alemão, Italiano, Espanhol, Sueco ou Holandês.

REPLAY AUTOMÁTICO

É dado replay automático de todos os gols com essa opção ligada.

RELÓGIO

Acerte o relógio do jogo para rodar continuamente ou para parar durante cada bola fora de jogo.

MOSTRADOR DE TEMPO

Deixar o mostrador do relógio entre ligado/desligado.

MOSTRADOR DE GOLS

Deixar o mostrador de gols ligado/desligado.

INDICADORES VISUAIS

Ativar o indicador de passe de volta e cruzadores em **LIGADO/DESLIGADO**.

NÚMEROS DOS JOGADORES

Deixar o número dos jogadores ON/OFF.

KIT DE ALTERAÇÃO DE UNIFORME

Obtenha um kit suplementar para um time se os times que competirem tiverem uniformes de cores similares. O time da casa tem a prioridade em manter o seu kit original.

CLIMA

Acerte o clima para o jogo. Isso afeta a Bola fisicamente **NÃO** os gráficos da tela.

CÂMERA

Acerte o ângulo da câmera para o jogo em Clássico, Bola, Linha de Fundo, Gol, Ômbro, Tele-Cam, Ação, ou Estádio.

OPÇÕES EM JOGO

IMPEDIMENTO

Deixe ligado para ativar a regra de impedimento.

CONTUSÕES

Deixe desligado para prevenir o jogador de machucados que afetariam o jogo.

SEVERIDADE DO ÁRBITRO

Determine o quão severo será o árbitro no jogo. Selecione **RANDOM**, e a severidade do árbitro varia. Selecione com **DEFINIDA**, e acesse a Barra de Severidade (abaixo).

BARRA DE SEVERIDADE

(Existente quando a Severidade do Árbitro estiver configurada com **DEFINIDA**). Acerte a barra para refletir o quão severo será o jogo (100 será o mais severo).

CARTÕES

Deixe ligado, e o árbitro mostrará cartões amarelo e vermelho quando for apropriado.

SUBSTITUIÇÕES

Limite de substituições de 3 ou 5 por jogo/ por time ou permite substituições **ILIMITADAS** num jogo.

FADIGA

Deixe ligado, e os jogadores sofrerão de fadiga de tanto correr.

ATRIBUTOS DO JOGADOR

EXAGERE nas características como correr, passar, e chutar.

LÓGICA DE CAPTAÇÃO

Deixe ligado para ficar mais fácil para o time que estiver perdendo empatar o jogo.

OPÇÕES DE ÁUDIO

Ajuste o volume do jogo e o menu de efeitos de som, música, e comentários em jogo.

OPÇÕES DE CONTROLE

Salve um nível de dificuldade e a quantidade de ajuda que você receber do computador para uma das oito configurações de controle.

CONFIGURAÇÃO DE CONTROLE

Selecione as oito configurações.

NÍVEL DE DIFICULDADE

Ajuste as habilidades do seu oponente (computador) como Amador, Profissional, ou Classe Mundial.

ALVO DO CHUTE

Controle o alvo do chute com o controle direcional ou deixe o computador (CPU), fazer a direção dos seus chutes.

MODO DE HABILIDADE

Faça uma variedade de movimentos de grande habilidade, usando os botões agregados (Veja Movimentos de Habilidade na pág. 18).

CABECEIOS AUTOMÁTICOS

Deixe ligado e o computador fará as cabeçadas por você.

CRUZAMENTOS AUTOMÁTICOS

Deixe ligado para fazer um cruzamento para um jogador que esteja correndo, com o botão de lançamento.

PASSES DE DEVOLUÇÃO

Deixe ligado para controlar os passes e o jogador receptor depois de um passe.

CONTROLE DO TIME

Selecione para ter a ajuda de controle do time do computador. (ex: Se você tiver com jogadores jogando mal, o computador ajustará a sua formação para cobrir buracos existentes).

CONTROLE DO TIME

Ícone de Controle do Time



Você pode selecionar o ícone de Controle da maioria das telas de configurações e acertar seu time para deixá-lo com o potencial máximo. (Opções Adicionais aparecem quando você seleciona CONTROLE DO TIME do Menu de Parada).

NOTA: Tenha certeza que você salvou as alterações antes de avançar. Qualquer mudança no Controle do Time que tenha sido feita no modo Liga ou Copa do Mundo são específicas para aquele torneio e são salvas quando aquele torneio estiver gravado.

TIME DE INÍCIO Coloque os jogadores que começaram a partida.
SUBSTITUIÇÕES (Somente no Menu de Parada). Substitua seus jogadores pelos reservas
FORMAÇÃO Escolha a formação do seu time.

NOTA: Você deve selecionar 11 jogadores, incluindo o goleiro.

ESTRATÉGIA Após o posicionamento do time inteiro.
AGRESSIVIDADE Selecione a agressividade de cada jogador do seu time.
BATEDORES Designe jogadores para bater escanteios, pênaltis, e faltas.
POSICIONAMENTO Após o posicionamento individual de cada jogador em campo.
ATAQUE Acerte a tendência de ataque de um jogar individualmente.
MARCAÇÃO (somente no menu de parada) Passe responsabilidades específicas de marcação.

GRAVANDO E ABRINDO JOGOS

Seguindo um jogo completo, você poderá gravar seu progresso na Liga ou na Copa do Mundo da tela de Resultados e na tela de FIXTURES. Se você sair do modo de jogo sem gravar, você perde todo seu progresso feito durante a seção de jogo.

NOTA: Nunca desligue o Sega Saturn enquanto estiver abrindo ou gravando arquivos.

Ícone de Gravação de Jogo



Selecione o ícone de gravação de jogo para gravar um torneio ou um jogo em progresso. Nomes para o jogo salvo são dados imediatamente.

Ícone de Abertura de Jogo



Selecione o Ícone de Abertura de Jogo para abrir um torneio ou um jogo em progresso.

NOTA: Um jogo gravado têm sua própria base de dados. Cada mudança de time que você fizer dentro de um jogo já gravado não alteram as configurações para um outro jogo.

CRÉDITOS

TIME CLIMAX

PRESIDENTE - CLIMAX Karl Jeffery
PRODUTOR Scott Sanders
PROGRAMADOR LÍDER ZZKJ
PROGRAMADORES SENIORS Damian Stones,
 Damian Hammond, Tom Pinnock
PROGRAMAÇÃO ADICIONAL
 Richard Beavan
ARTISTA LÍDER Agust Fridriksson
ARTISTA Mike Oakley
CONVERSÃO DE ÁUDIO Matt Simmonds
TESTADOR George Buggins

TIME DA EA CANADÁ

PRODUTOR EXECUTIVO
 Bruce McMillan
DIRETOR, PRODUTOR DE DESENVOLVIMENTO
 Warren Wall
PRODUTOR Marc Aubanel
PRODUTOR ASSISTENTE David McCarthy
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO Dylan
 Miklashek
ARQUITETO DE PROGRAMAÇÃO Penny Lee
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO DE
FRANCHISING Gaivan Chang
DIRETOR DE ARTE David Adams
LÍDER DE ARTE DE FRANCHISING Jackie Ritchie
PRODUÇÃO CORE Andy Abramovici,
 Brent Disbrow, Robert Kail,
 Nick Malaperiman, Heidi Newell,
 M. James Schulte, Kerry Whalen,
 Nicholas Wlodyka
PROGRAMADORES LÍDERES DO CORE
 Desmond Fernando, Brian Plank,
 Andrew Routledge, Ted Sylka
PROGRAMADORES DO CORE
 Jorge Consuegra, Michael Gordon,
 Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason
 Rupert
ARTISTAS DO CORE Terry Chui,
 Brian Keane, Margaret Livesey, Laura Parr
PROGRAMAÇÃO ADICIONAL Robert Bailey,
 Wyatt Cheng, Bartosz Kijanka
ARTE ADICIONAL Lasko Konopa, Norie Miura
LÍDER DE ANIMAÇÃO Joe MacDonald
ANIMADOR Cory Slavin

ANIMAÇÃO ADICIONAL David Demorest
ESPECIALISTAS EM ÁUDIO Omar Al-Khafaji,
 Neil Biggin, Chris Taylor (CI)

SUPERVISOR CG John Rix
ARTISTA CG Craig Hui
LÍDER DE VÍDEO Tom Raycove
ASSISTENTE DE VÍDEO Dwayne Wudrich
ARTE CG ADICIONAL Dimension's Edge
ASSISTENTES DE PRODUÇÃO Iris Benbassat,
 Jennifer Campbell, Catherine Williamson
ASSISTENTE DE CO-PRODUÇÃO
 Renton Leversedge

GERENTE DE CAPTURA DE VÍDEO Evan Hirsch
SUPERVISOR DE CAPTAÇÃO DE
MOVIMENTO David Coleman

CAPTURA DE MOVIMENTO Daven Coburn,
 Andrea Donnelly, Jj Gonzales,
 Demian Gordon, Moses Kaplinsky,
 Vince Ng, Peter Saumur, Susan Skert Cote

GERENTE DE FERRAMENTAS 3D Paul Lewis
FERRAMENTAS 3D Bill Craft, Ian Gilliland,
 Sean Halliday, Frank Henigman,
 Sal Melluso, Scott Swan

GERENTE DE BIBLIOTECAS Rick Friesen
BIBLIOTECAS Frank Barchard, Andrew
 Brownsword, Shaun Don, James Fairweather,
 Tony Lam, Dave Mercier, Curtis Patzer, Patrick
 Ratto, Gerry Shaw

PRODUTOR DE LOCALIZAÇÃO Louise Read
GERENTE DE LOCALIZAÇÃO EUROPEIA
 Dominique Goy

COORDENADOR DE TESTE DE LÍNGUAS
 Matt Eyre

COORDENADORES DE TRADUÇÃO
 Bianca Normann, Sandra Picaper,
 Julio Valladares, Maria Ziino
TALENTO DE VOZ John Motson, Andy Gray,
 Desmond Lynan

COORDENADOR QA John Santamaria
LÍDER QA Gordon Thornton
ASSISTENTES QA Kyle Sellar,
 Mike McCartney

TESTADORES QA Randy Deluna,
 Patrick Donaghy, Cristian Isac,
 Rafael Erana, Ali Mehraasa,
 Octavio Izaurralde, Fausto Mazutto,
 Ryan Yewell, David Weller, Mark Peters,
 Carvy Spindler, Edward Chiu

MASTERCIZAÇÃO Cary Chao, Jeff Hutchinson,
 Peter Petkov

BASE DE DADOS QA Randy Parmar, Bob Purewal
SUPERVISOR TÉCNICO QA Bill Kim

LÍDER DE COMPATIBILIDADE DE HARDWARE
 Colin Cox

SUORTE DE COMPATIBILIDADE HARDWARE
 Paul Breland, James Feser, D'arcy Gog,
 Zech Prinz, Chris Wallace

CONSULTORES TÉCNICOS Sam Iacobellis,
 Mike Mosher

PRODUTOR DE MARKETING Duncan Magee,
 Margaret Murray, Paula Singleton

RELAÇÕES PÚBLICAS Kathy Frazier

DOCUMENTAÇÃO Andrea Engstrom

LAYOUT DE DOCUMENTAÇÃO Corinne Mah

PACOTE DE DIREÇÃO DE ARTE Nancy Waisanen

DESENHO DO PACOTE Studio 3

FOTOGRAFIA DO PACOTE ALLSPORT USA/
 Brian Bahr, All rights reserved

QUALIDADE DE SEGURANÇA EASM Rico Sablan

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS Caroline Ancessi,
 Duncan Backus, Joerg Brand, Hong Chin,
 Min Choi, Marina Crean, Michael de Plater,
 Kiyomi Hisatsugu, Bettina Klos, Kelly Kooner,
 Roy Lassiter, Niclas Nordlander, Wayne Paugh,
 SD Post, Susan Su, Sissel Tangen, Chung Tze
 Yang, Petrina Wallace, Brian Ward

CONSULTOR DE MÚSICA Jonnie Forster at Tuff
 Break Sports & Entertainment

CRÉDITOS MUSICAIS

BLUR "Song 2"

Escrita por Damon Albarn, Steven Alexander
 James, Graham Coxon e David Rowntree

© 1997 EMI Music Publishing Ltd.

Todos os direitos de Publicação para EMI Music
 Publishing Ltd. Nos EUA e Canadá controlado
 por EMI Blackwood Music Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob
 Permissão.

Tocado por Blur.

Gravado sob Licença da EMI UK

THE CRYSTAL METHOD "Keep Hope Alive (There is
 Hope Mix)"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1995 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"More"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

© The Crystal Method

"Now Is The Time (Cloud 9 Mix)"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"Busy Child"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1997 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Cortesia da Outpost Records

Em união com a Universal Music Special
 Markets

ELECTRIC SKYCHURCH "Hugga Bear"

Tocado por Electric Skychurch

Escrito por James Lumb

Produzido por James Lumb for Skychurch Family
 Productions

© 1997 Skychurch Family Productions

© 1997 Lumpy Spacetime Music (ASCAP)

Qualquer cópia não autorizada, reprodução,
 aluguel, ou cabear a informação contida neste

Programa é uma violação das leis aplicáveis.

COMO NOS CONTACTAR ONLINE

Internet E-mail: support@ea.com

Inclua seu endereço de e-mail. Todos os e-mails serão respondidos via e-mail.

World Wide Web: Visite nosso site em <http://www.ea.com>

FTP: Visite nosso site FTP em <ftp.ea.com>

