

Nintendo

DMG-A7SE-USA

GAME BOY[®]



FIFA SOCCER 97



INSTRUCTION BOOKLET

WARNING: PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET CAREFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAME PAK.

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772.



THIS OFFICIAL 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. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY
AND THE OFFICIAL SEALS ARE
REGISTERED TRADEMARKS OF
NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1989 NINTENDO OF AMERICA INC.

TABLE OF CONTENTS

FIFA SOCCER 97	2	PAUSING THE GAME	24
GETTING STARTED	3	TOURNAMENT PLAY	27
CONTROL SUMMARY	4	PLAYOFFS	29
GAME SETUP	6	LEAGUE PLAY	30
PLAYING AN EXHIBITION GAME	10	PASSWORD	31
TEAM SELECT	10	RESTORING A SAVED GAME	31
PRE-GAME CONTROL MENU	11	CREDITS	33
ON THE FIELD	16	USING YOUR SUPER GAME BOY	
HALFTIME	24	ADAPTER	36
END OF GAME	24	LIMITED WARRANTY	73



FIFA ***SOCCER*** ***97***



Once again, prepare to compete in the world's most popular sport, where the competition is fierce, even among the fans! Feel the adrenaline as you take on the best teams in the world, experiencing even more realistic gameplay than ever before. Who says, "It's *only* a game!?!"



GETTING STARTED

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo™ Game Boy™. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the ***FIFA SOCCER 97*** Game Pak into the slot on the Game Boy. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. Press the Start Button to get to the Season Options Screen.



CONTROL SUMMARY

KICK OFF

Kick the ball

A or B Button

OFFENSE

Control ball/Dribble

Pass to teammate

Shoot

Control in any direction

A Button + Control Pad to teammate

B Button + Control Pad to aim shot

DEFENSE

Switch player control

Burst of speed

Push opponent

A Button

B Button

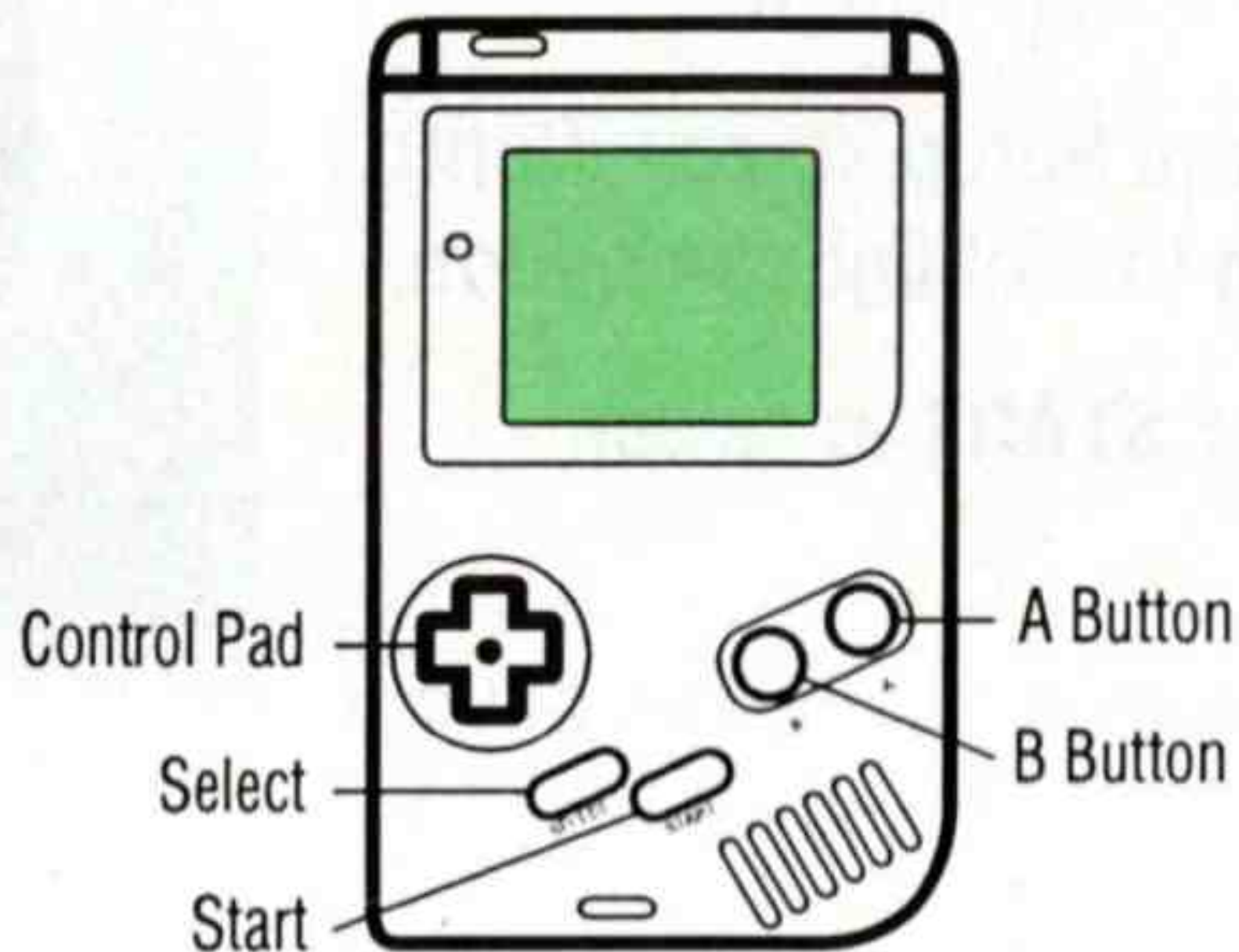
A + B Button



CORNER KICK/THROW IN

Position Target
Kick/Throw the ball

Control Pad in any direction
A or B Button



GAME SETUP

The Game Setup screen displays your game mode options. Choose a game mode, select RESTORE to load a saved series in progress, or use OPTIONS to customize the game.

To select a Game Setup option:

1. From the Game Setup screen, Control Pad **up/down** to highlight an option.
2. Press **A**, **B**, or **START** to select.

EXHIBITION

A single game between two teams of your choice.



TOURNAMENT

Select a team and attempt to make your way through the Tournament groupings to the Cup match.

PLAYOFFS

If you don't have time for both Tournament rounds, choose **PLAYOFFS**. The initial qualifying round is bypassed for a shorter path to the Cup match.

LEAGUE

Select a team and carry them through an entire ***FIFA Soccer 97*** league. Each team plays every other team in the league twice to determine a league champion.

RESTORE

FIFA Soccer 97 can restore a League, Tournament, or Playoff series



in progress. Enter the assigned password and resume your series from the next game. (See *Password* on page 31.)

OPTIONS

Five game modifying options are available to customize the match-up to your preference.

To change options:

1. From the Options screen, Control Pad **up/down** to highlight the desired option.
2. Control Pad **left/right** to cycle through choices.
3. Press **A**, **B**, or **START** to accept changes. The Game Setup screen appears.



HALF LENGTH: A complete soccer match consists of two equal halves. You determine the length of each half.

FOULS: With fouls ON, a vicious tackle or push could result not only in a free kick, but also in the ref reaching for a yellow or red card. Select OFF, and no fouls are called.

GAME TYPE: SIMULATION games reproduce the effects of tired legs on the players' passing and shooting ability. Players in ACTION games don't tire as the match progresses.

FIELD TYPE: The influence of weather conditions can be seen in the state of the field, which affects the movement of the ball on the ground and the height of its bounce. The drier the conditions, the quicker the ball rolls across the field and the higher it bounces.

SOUND: Select from MUSIC & SFX (Sound effects), NONE, MUSIC ONLY, and SFX ONLY.



PLAYING AN EXHIBITION GAME

To quickly begin a game, familiarize yourself with the Command Summary and select EXHIBITION from the Game Setup screen. The Team Select screen appears.

TEAM SELECT

Choose which teams are matched up in the ensuing game. To assist in team selection, rating meters are presented for each team detailing seven rating categories. The Home team appears on the left side of the screen – Visitors on the right. You always control the Home team on the field.



To select teams:

1. From the Team Select screen, Control Pad **up/down** to cycle through teams.
2. Control Pad **left/right** to toggle Home/Visitor.
3. When your team selection is complete, press any button.

PRE-GAME CONTROL MENU

From the Pre-Game Control menu, adjust your team settings for the upcoming game.

To select a Pre-Game Control option:

1. From the Pre-Game Control menu, Control Pad **up/down** to highlight an option and press **A** or **B** to select.
2. To return to the Pre-Game Control menu from an options screen, press **START**.



START GAME: Leave the Control menu and line up on the field.

TEAM COVERAGE: Adjust the range of your players' field coverage. Coverage control is divided between Defense, Midfield and Attack.

To adjust your coverage:

1. From the Team Coverage screen, Control Pad **up/down** to highlight a coverage grouping.
2. Control Pad **left/right** to adjust the length of the shaded area on the field. The Midfield area extends in either direction.

TEAM STRATEGY: The best way to win games is to be consistent. Select a Strategy at the beginning of the match and follow it through to the end.

To implement your strategy:



- From the Team Strategy screen, Control Pad **up/down** to highlight a strategy option. The arrows on the field change to illustrate each strategy.

TEAM FORMATION: Set the formation for the game. A diagram of X's on the field displays how each formation is positioned.

To set your team's formation:

- From the Team Formation screen, Control Pad **up/down** to highlight a formation setting.

PLAYER SELECTION: The first 11 players are your starters, indicated by crosses on the field diagram. You can change your starters' positions or bring new players in to replace them.

To change your starting line-up:

1. From the Player Selection screen, Control Pad **up/down** to highlight a player you want to reposition. An X appears in



the player's position on the field diagram.

2. Press **A** to select the player. Press **B** to cancel a player selection.
3. Control Pad **up/down** to move the highlight to the player you want to swap positions with.
4. Press **A**. The two players swap positions.
 - Control Pad **left/right** to scroll through 13 rating categories.

NOTE: The Starting Line-up option only appears on the Pre-Game Control menu, after the match begins, it is replaced by the Substitutions option.



CONTROL SETUP: ***FIFA Soccer 97***'s unique perspective gives you a TV-style view down onto the field. To compensate for the angle from which you view the action, you can change the response of your Control Pad.

The arrow on the Control Setup screen is normally straight up. Control Pad **up** to move the players upfield. When the arrow points diagonally, Control Pad in the true direction to which you want the players to run.

- From the Controllers screen, press **A** to toggle control direction.

QUIT/END: If you decide against playing the upcoming game or series, select QUIT/END. The Game Setup screen appears.

- After selecting QUIT/END, Control Pad **down** to highlight YES and press any button to accept.



ON THE FIELD

March your players out to their positions on the field and get the contest underway. The action starts with the opening kick off.

KICK OFF/RESTART

Before each half and after each score, the players take up their positions on either side of the center circle. The kick off is a pass to a fellow attacker.

To kick off and get the game underway:

- With both teams in kick off formation, press **A** or **B** to kick the ball.

BALL CONTROL

Players control the ball by dribbling and passing. Try to control the ball around the defenders in an effort to gain access to an open shot at the net.



- Tap the **A Button** to push the ball just in front of the player.
- Press the **A Button** to kick the ball softly in the direction the player is facing.
- Press, hold, and then release the **A Button** to pass the ball to a nearby player in the direction the player is facing.
- Press and hold the **B Button**, then press the **A Button** and release to execute a flat pass in the direction the player is facing.
- Press the **A Button** and the **B Button** together to execute a “give-and-go”.
- Press the **B Button** and aim with the control pad to shoot the ball.



DEFENSE

Don't underestimate the importance of solid defense. Great defensive plays create great offensive plays and invaluable scoring opportunities.

- Press the **B Button** to give the player you are controlling a burst of speed.
- Press the **A Button** to switch control to the player nearest the ball.
- Press the **A Button** and the **B Button** together to shove a nearby player.
- The player you are controlling will automatically slide tackle when within a certain range of the player with the ball.

KEEPER'S BALL

When the ball is safely in the goalie's arms, it's a keeper's ball.



- Press **B** to toggle Target mode on and off.
- Control Pad in any direction to position Target.
- Press **A** to throw or kick to the player nearest the target.

BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play when the whole of its circumference passes over the sideline or goal line, signaled by the referee's whistle. This results in one of four different methods of restarting play:

GOAL

After each score, the players take up their positions on either side of the center circle. Kick off to restart play.

- With both teams in kick off formation, press **A** or **B** to kick the ball.



GOAL KICK: An attacking player shoots wide of the goal and none of the defenders touch the ball on its way over the goal line. The ball is automatically placed at the corner of the goalie's box.

- Press **B** to toggle Target mode on and off.
- Control Pad in any direction to position target.
- Press **A** to kick to the player nearest the target.

CORNER KICK: When the last player to touch the ball on its way over the goal line was a defender or the goalie, a Corner Kick is taken from within the quarter circle marked at the corner of the field.

- Control Pad in any direction to position target.
- Press **A** or **B** to kick to the player nearest the target.



THROW IN: Taken from the sideline where the ball went out of play, a throw in is awarded when an opposition player kicks the ball out of bounds.

- Control Pad in any direction to position target.
- Press **A** or **B** to throw to the player nearest the target.

INFRINGEMENTS

Penalties awarded for infringements keep the game friendly and fair. The ref is responsible for catching infringements and enforcing the proper punishment.

FREE KICKS: Awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball and off-sides.



When you win a free kick, the ball is placed where the infringement took place. A player is automatically designated to take the kick.

- Control Pad in any direction to position target.
- Press **A** or **B** to kick to the player nearest the target.

PENALTIES: Awarded when an infraction worthy of a free kick occurs in the *penalty* area. The ball is placed on the penalty spot automatically.

To save a penalty kick:

- Control Pad **left/right** just before the ball is struck, to dive in anticipation of the shot.

The penalty taker is nominated automatically and takes his place in the penalty area ready for the kick.



To take a penalty kick:

- Press **A** or **B** to kick the ball.

BOOKINGS: If the referee witnesses a flagrant foul, the offender is given a yellow card. A player receiving two yellow cards in a game is kicked out of the game and the team must continue with one fewer players.

If the referee judges a foul to be particularly vicious he shows a red card. A red card instantly removes the offender from the game.

HALFTIME

When the referee signals the end of the first half, both teams retire to the locker room and halftime scoreboard appears.

- After, checking the halftime score, press **START** to get back to the action. You return to midfield for the second half kick off.



END OF GAME

At the end of an Exhibition game, the final scores for both teams are displayed.

- Press **START** to exit. The Game Setup screen appears.

PAUSING THE GAME

When the game is paused, the Game Control menu appears with new options relevant to the game in progress.

To pause the game during play:

- Press **START**. The game is paused and the Game Control menu appears.
- Press **START** again to return to the contest.



To select a Game Control option:

1. From the Game Control menu, Control Pad **up/down** to highlight an option and press **A** or **B** to select.
2. To return to the Game Control menu from an options screen, press **START**.

SCORE: Displays the current score along with the time remaining in the present half.

SUBSTITUTIONS: In TOURNAMENT, LEAGUE, and PLAYOFF modes, the number of subs used per game is limited to two; there is no such restriction in EXHIBITION mode. Change lineups from the Substitutions screen in the same manner as the Starting Line-up screen. (See *Starting Line-up* on page 13.)



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

SCORE SUMMARY: The Scoring screen chronicles the last ten goals scored. You can review which players have scored, the team they scored for, and the time the ball flew into the back of the net.

BOOKINGS: On the Fouls screen the last ten miscreants whose actions have warranted a red or yellow card are listed, along with their team and the time the offense took place.



TOURNAMENT PLAY

Selecting TOURNAMENT from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

To select a team:

1. From the Team Select screen, Control Pad **up/down** to cycle through the teams.
2. Press **A**, **B**, or **START** to select. The Divisional Groupings screen appears.

DIVISIONAL GROUPINGS

Tournaments begin with 24 teams equally divided into six groups. Each team plays every other team in their region once. The two top teams from each region along with the top four third place teams



advance to the Round of 16 Playoff Tree and, eventually, the World Championship match.

The Divisional Groupings screen appears after every match. Check on the current state of play and how the last set of matches have affected tournament positions. Simulated game scores are displayed at the bottom of the screen.



Group	W	D	L	P
Brazil	0	0	0	0
Russia	0	0	0	0
Cameroon	0	0	0	0
Sweden	0	0	0	0

Bra - Rus
Cam - Swe

- From the Divisional Groupings screen, Control Pad **left/right** to cycle through divisions.



PLAYOFFS

Selecting PLAYOFFS from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

Playoff team selection is made in the same manner as Tournament team selection. (See *Tournament Play* on page 27.)

PLAYOFF TREE

The initial Playoff Tree displays the Round of 16 in a single elimination format. This structure allows for the possibility of many interesting matches, and some real one-sided goal feasts – plus the added possibility of an upset or two. As in Tournament play, the Playoff Tree culminates in the World Championship match. After every match,



The screenshot shows a 'Playoffs' screen with a 'Round of 16' bracket. The teams are listed in two columns, with soccer ball icons at the top corners of the bracket area.

Playoffs	
Round of 16	
Nigeria	Mexico
Italy	Bulgaria
Spain	Germany
Cameroon	Belgium
Netherlands	Romania
Rep. Ireland	Argentina
Brazil	Saudi Arabia
U.S.A.	Sweden

the Playoff Tree is updated to present the current state of play. Check which teams have advanced on to the next round.

LEAGUE PLAY

Selecting LEAGUE from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

League team selection is made in the same manner as Tournament team selection. (See *Tournament Play* on page 27.)

LEAGUE STANDINGS

A **FIFA Soccer 97** league is composed of eight teams. Each team plays every other team in the league twice. Three points are awarded for a victory and one for drawn games. Leagues do not offer post-season play – the team with the most points at the end of the schedule is League champion!



PASSWORD

FIFA Soccer 97 saves Tournament, Playoff, and League series in progress with computer generated passwords.

Following each Tournament, Playoff, and League game, the Password screen appears. A password consists of up to 32 letters, numbers, and symbols. Copy the password carefully and label it—this is your key back into the series.



RESTORING A SAVED GAME

Select RESTORE from the Game Setup screen to view the Password Entry screen. When your password is entered correctly, the series resumes from the point it was saved.



To enter a password:

1. From the Password Entry screen, Control Pad in any direction to highlight a letter, number, or symbol.
2. Press **A** to select. The cursor moves to the next space.
3. Press **B** to delete if you make a mistake. The cursor moves to the previous space.
4. Press **START** when you have entered the entire password. If the password is incorrect an error message appears and you may try again.



CREDITS

Produced By: **Extended Play Productions**

Production: **Bruce McMillan, Marc Aubanel, Adrienne Travica**

Developed By: **Tiertex**

Technical Director: **Erik Kiss**

Product Managers: **Chip Lange, Neil Thewarapperuma**

Package Design: **Katherine Lee, Beeline Group, Inc.**

Documentation: **Bill Scheppler**

Documentation Layout: **Lisa Norton, Beeline Group, Inc.**

Lead Tester: **Jon Bruce**

Product Testing: **Randy Deluna, James Fairweather,**

Marcin Karasinski, Tony Lam, Lee Patterson, Paul Smith, Evan Stanfield,

Burton Tam, Jeremy Wedel, Darren Yung

Quality Assurance: **Dave Schenone**

Special Thanks To: **EAC Technical Services, Artie Fufkin, John Ardell,**

Mike Murray and Brian Balistreri



USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position.

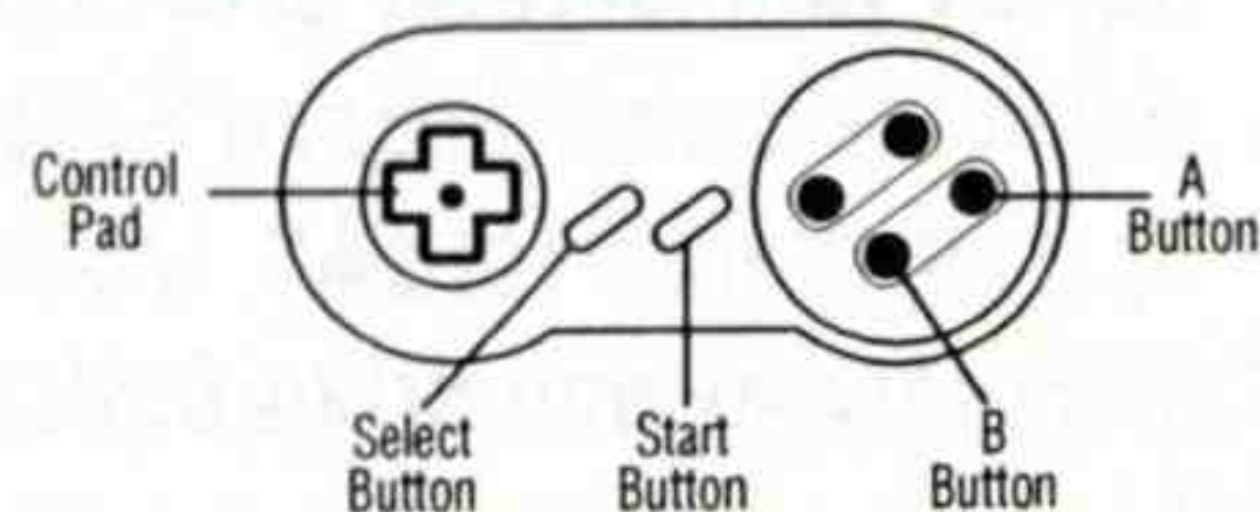


For further operation information, please consult your Super Game Boy and Super NES instruction booklets.

Game play on the Super NES using the Super Game Boy adapter. Both sold separately.



This Game Pak has been specially designed to allow enhanced graphics when using the Super Game Boy. Game controls have been pre-set so that the **A, B, Start** and **Select** Buttons on your Super NES Controller correspond to the same controls on the Game Boy. If you want to change the controller settings or the colors set for this game, consult your Super Game Boy instruction booklet.



ÍNDICE

EL FUTBOL DE LA FIFA 97	38
COMO COMENZAR	39
RESUMEN DE CONTROLES	40
CONFIGURACION DEL JUEGO ..	42
JUEGO DE EXHIBICION	46
SELECCION DE EQUIPOS	46
MENU DE CONTROL ANTES DEL JUEGO	47
EN EL CAMPO DE JUEGO	52
DESCANSO	60

FINAL DEL JUEGO	60
COMO EFECTUAR UNA PAUSA EN EL JUEGO	61
TORNEOS	64
PLAYOFFS	66
JUEGO DE LIGA	67
CONTRASEÑA	69
GAME RECUPERACION DE UN JUEGO GUARDADO EN LA MEMORIA	69



FIFA ***SOCCER*** ***97***



Una vez más, prepárate para competir en el deporte más popular del mundo, donde la competencia es feroz, ¡incluso entre los aficionados! Sentirás como corre la adrenalina al enfrentarte a los mejores equipos del mundo, disfrutando de un juego más realista que nunca. ¿Quién dijo: "¡Es sólo un juego!"?



COMO COMENZAR

1. Apaga tu Nintendo™ GameBoy™ moviendo el interruptor hacia la posición OFF (apagado). Nunca insertes ni quites un cartucho de juego con el Game Boy™ encendido.
2. Inserta el cartucho **FIFA SOCCER 97** en la ranura de tu Game Boy. Para insertar el cartucho en forma correcta, presiona firmemente.
3. Enciende tu Game Boy™ moviendo el interruptor hacia la posición ON (encendido). Oprime el botón START (comenzar) para ver las opciones de las temporadas en la pantalla.



RESUMEN DE CONTROLES

PUNTAPIÉ INICIAL

Patear el balón

Botones A ó B

ATAQUE

Control del balón/Driblar

Control en cualquier dirección

Pase del balón a un

compañero de equipo

Botón A + control manual al compañero

Cómo patear

Botón B + control manual al lugar deseado.

DEFENSA

Cambio del control de los

jugadores

Botón A

Velocidad "extra"

Botón B

Empujando a un oponente

Botones A + B



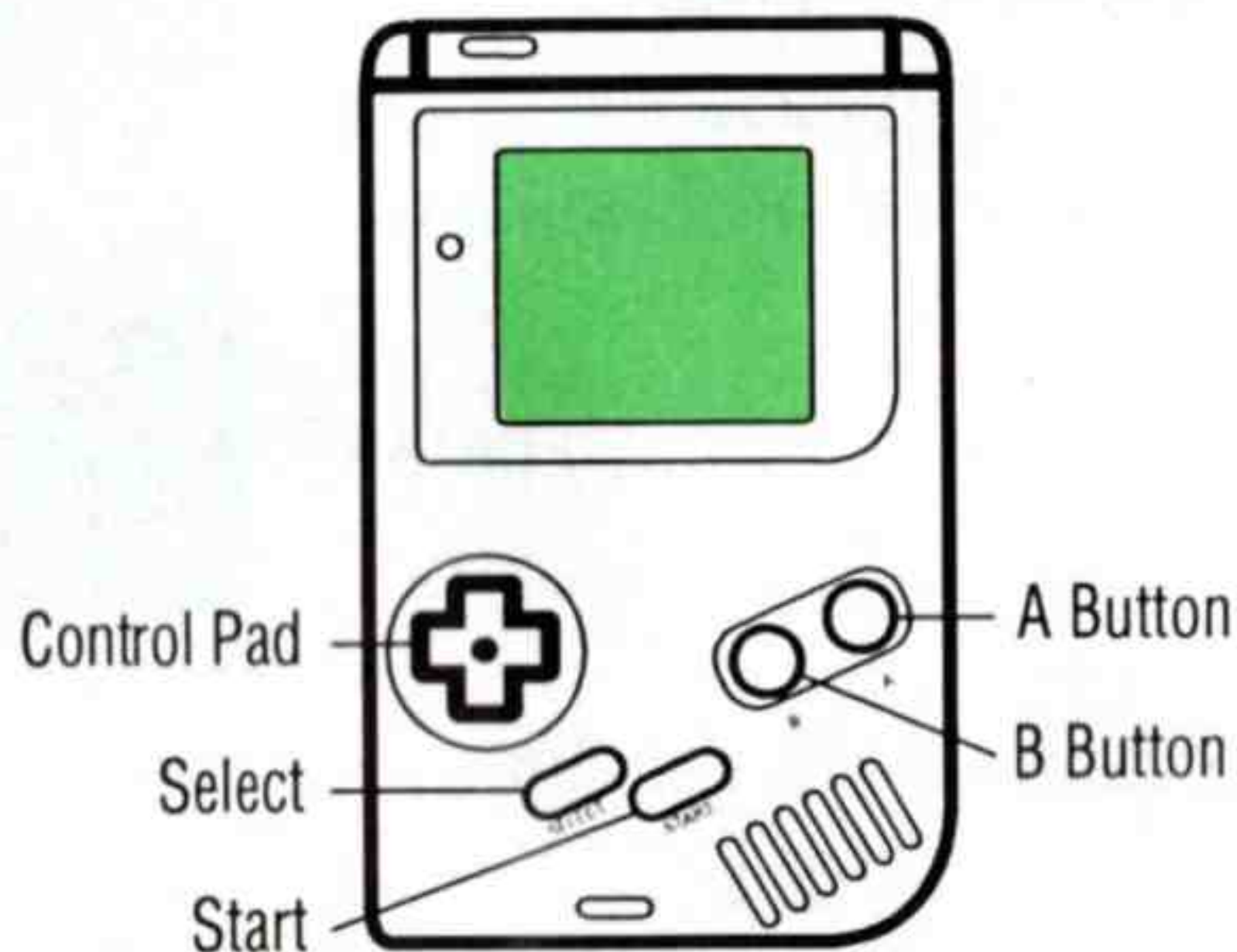
TIRO DE ESQUINA/SAQUE LATERAL

Elige el objetivo

Control manual en cualquier dirección.

Tiro de esquina/saque lateral

Botones A ó B



CONFIGURACION DEL JUEGO

La pantalla de configuración del juego te mostrará las opciones de modalidades de juego. Elige una modalidad de juego, selecciona RESTORE (recuperación) para cargar un juego ya comenzado o utiliza OPTIONS (Opciones) para programar un nuevo juego.

Para seleccionar una opción de juego:

1. En la pantalla de configuración, utiliza el control manual **up/down** (arriba/abajo) para escoger tu opción.
2. Oprime **A, B** o **START** (comenzar) para efectuar tu selección.



EXHIBICION

Un juego entre dos equipos de tu elección.

TORNEO

Selecciona un equipo e intenta pasar las etapas eliminatorias hasta llegar al encuentro por el campeonato.



PLAYOFFS

Si no tienes tiempo para las dos rondas del Torneo, selecciona **PLAYOFFS**. No jugarás la ronda de clasificación inicial y tomarás un camino más corto hasta llegar al encuentro por el campeonato.

LIGA

Selecciona un equipo y haz que juegue toda la liga del **FIFA Soccer 97**. Cada equipo juega dos veces con los otros equipos de la liga para determinar al campeón de la misma.

RECUPERACION

FIFA Soccer 97 puede recuperar un juego de liga, torneo o Playoff ya comenzado. Ingresa la contraseña asignada y continúa tu serie del próximo juego. (Lee Password (Contraseña) en la página 33).

OPCIONES

Dispones de cinco opciones de modificaciones de juego para preparar el juego según tus preferencias.



Para cambiar estas opciones:

1. Desde la pantalla de opciones, utiliza el control manual para escoger tu opción.
2. Mueve el control manual hacia "**left/right**" (izquierda/derecha) para ver las otras opciones.
3. Oprime **A**, **B** o **START** (comenzar) para aceptar los cambios. Aparecerá la pantalla de opciones.



DURACION DE CADA MITAD: Un juego de fútbol completo consta de dos mitades iguales. Tú eres quien determina la duración de cada mitad.

FALTAS: Con fouls ON (Faltas "activado") una falta o un empujón puede resultar no sólo en un tiro libre, sino que además el árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla o roja al infractor. Selecciona OFF (desactivar) y no se cobrará ninguna falta.



TIPO DE JUEGO: los juegos con SIMULATION (simulación) reproducen los efectos causados por la fatiga en los jugadores, afectando su habilidad para efectuar pases y ejecutar tiros. Los jugadores en la modalidad ACTION (acción) no se fatigan en ningún momento del juego.

TIPO DE CAMPO DE JUEGO: la influencia de las condiciones climáticas se puede observar en el estado del campo de juego, lo cual afecta el desplazamiento del balón por el piso y la altura a la que rebota el mismo. Cuanto más seco esté el campo, más rápido será el movimiento del balón y más alto rebotará..

SONIDO SELECCIONa: MUSIC (Música) & SFX (Efectos especiales), NONE (nada), MUSIC ONLY, (Sólo música), o SFX ONLY (Solamente efectos especiales).



JUEGO DE EXHIBICION

Para poder comenzar a jugar rápidamente, familiarízate con el Resumen de Comandos (Command Summary) y selecciona EXHIBITION (Exhibición) en la pantalla de configuración. Aparecerá la pantalla “selección de equipos”.

SELECCION DE EQUIPOS

Escoge los equipos que jugarán en el próximo encuentro. Para facilitar tu elección, existen estadísticas de cada equipo detallando siete categorías distintas. El equipo local aparece en el lado izquierdo de la pantalla y el equipo visitante en el lado derecho. Tú siempre controlarás al equipo local.

Para seleccionar un equipo:

1. Desde la pantalla de Selección de equipos, utiliza el control manual **up/down (arriba/abajo)** para ver los diversos equipos.



2. Utiliza el control manual **left/right** (izquierda/derecha) para alternar entre Locatario y Visitante.
3. Cuando finalices con la selección de los equipos, oprime cualquier botón.

MENU DE CONTROL ANTES DEL JUEGO

Usando el Menú de control antes del juego, haz los preparativos para el próximo encuentro. Para seleccionar una de las opciones de control antes del juego, debes hacer lo siguiente:

1. Usando este menú, utiliza el control manual **up/down** (arriba/abajo) para seleccionar una opción y luego oprime **A** ó **B**.
2. Para regresar al menú de control antes del juego desde una de la opciones de la pantalla, oprime **START** (comenzar).

COMIENZO DEL JUEGO: deja el menú de control y coloca al equipo en el campo de juego.



COBERTURA DEL CAMPO DE JUEGO: ajusta el rango de cobertura del campo de juego de tus jugadores. El control se divide en Defensa, Mediocampo y Ataque.

Para ajustar las coberturas:

1. En la pantalla de Team Coverage (cobertura del campo de juego), usa el control manual **up/down** (arriba/abajo) para elegir el grupo que cubrirás.
2. Usa el control manual **left/right** (derecha/izquierda) para ajustar la longitud del área sombreada en el campo de juego. El mediocampo se extiende en ambas direcciones.

ESTRATEGIA DEL EQUIPO: selecciona la integración de tu equipo. Un diagrama del campo de juego mostrará la posición de cada jugador, simbolizado por una "X". Para elegir la integración de tu equipo:

- En la pantalla de estrategias para los equipos, utiliza el control manual **up/down** (arriba/abajo) para seleccionar una estrategia. La flecha en el



campo de juego cambia para mostrar cada una de las estrategias.

INTEGRACION DEL EQUIPO: selecciona la integración de tu equipo. Un diagrama del campo de juego mostrará la posición de cada jugador, simbolizado por una "X". Para elegir la integración de tu equipo:

- En la pantalla de integración del equipo (Team Formation Screen), utiliza el control manual **up/down** (arriba/abajo) para seleccionar una integración.

TITULARES: los primeros 11 jugadores son los titulares, indicados con una cruz en el diagrama del campo de juego. Puedes cambiar la posición de los jugadores o sustituirlos por suplentes. Para cambiar a los titulares iniciales:

1. Usando la pantalla de selección de jugadores (Player Selection screen), utiliza el control manual **up/down** (arriba/abajo) para indicar el jugador que quieres cambiar de posición. En el diagrama del campo parecerá una X sobre la posición de dicho jugador.



2. Oprime **A** para seleccionarlo. Oprime **B** para cancelar dicha selección.
3. Usa el control manual **up/down** (arriba/abajo) para indicar el jugador con el que quieres cambiar de posición.
4. Oprime **A**. Los dos jugadores cambiarán de posición.
 - Usa el control manual **left/right** (izquierda/derecha) para desplazarte entre las 13 categorías disponibles.



OBSERVACIÓN: la opción "titulares" sólo aparece en el menú de control antes del juego (Pre-game Control menu); después de comenzado el mismo, será reemplazada por la opción "sustitución".

CONFIGURACION DE LOS CONTROLES: la perspectiva visual de **FIFA**

Soccer 97 te brinda una imagen similar a la que ves por TV, con un panorama desde arriba del campo de juego. Para cambiar el ángulo desde



el cual se observan las acciones, puedes cambiar la respuesta de tu control manual.

La flecha en la pantalla de Control setup (configuración de los controles) está normalmente hacia arriba. Utiliza el control manual **up** (arriba) para mover a los jugadores al campo ofensivo. Cuando la flecha apunta en diagonal, mueve el control manual en la dirección real hacia donde quieras que corran los jugadores.

- Desde la pantalla Controllers (Pantalla para operar el control manual), oprime **A** para alternar el control de dirección.

ABANDONAR/FINALIZAR: si decides no continuar con el próximo juego o con la próxima serie, selecciona QUIT/END. Aparecerá la pantalla Game Setup (Configuración del juego).

- Después de seleccionar QUIT/END, usa el control manual **down** (abajo) para elegir YES (Sí) y oprime cualquier botón para aceptar la selección.



EN EL CAMPO DE JUEGO

Coloca a tus jugadores en el campo y haz que comience el juego. Las acciones comienzan después del puntapié inicial.

PUNTAPIÉ INICIAL/VOLVER A COMENZAR

Antes de cada período y después de cada gol, los jugadores toman sus posiciones originales a cada lado del círculo central. El puntapié inicial constituye un pase hacia un atacante del mismo equipo.

Para dar el puntapié inicial y dar por comenzado el juego, haz lo siguiente:

- Cuando ambos equipos estén en la formación adecuada para dar el puntapié inicial, oprime **A** ó **B** para patear el balón.

CONTROL DEL BALÓN

Los jugadores controlan el balón driblando y pasándolo a un compañero. Intenta controlar el balón pasando entre la defensa contraria, tratando de lograr un área libre para patear hacia la meta contraria.



- Oprime suavemente el **botón A** para ir llevando el balón delante del jugador.
- Oprime el **botón A** para patear el balón suavemente en la dirección en la que está mirando el jugador.
- Oprime, mantén oprimido y luego suelta el **botón A** para pasarle el balón a un jugador cercano. El balón irá en la dirección que estaba mirando el jugador que antes tenía el balón.
- Oprime y mantén oprimido el **botón B**; luego oprime y suelta el **botón A** para ejecutar un pase (con el balón a nivel del piso) en la dirección en que mira el jugador que efectúa el pase.
- Oprime a la vez los **botones A y B** para ejecutar un pase y correr hacia adelante.
- Oprime el **botón B** y apunta con el control manual hacia donde patearás el balón.



DEFENSA

No subestimes la importancia de una sólida defensa. Buenas tácticas de defensa generan buenas tácticas de ataque e invalorables oportunidades de gol.

- Oprime el **botón B** para darle al jugador que estás controlando una velocidad “extra”.
- Oprime el **botón A** para cambiar el control al jugador más cercano del balón.
- Oprime a la vez los **botones A y B** para empujar a un jugador cercano.
- El jugador que estás controlando automáticamente intentará quitar el balón tirándose a los pies del jugador contrario que tenga el balón, siempre que se encuentre dentro de una cierta distancia.

BALON DEL GUARDAMETA

Cuando el balón esté en manos del guardameta, significará que está completamente bajo su control.



- Oprime **B** para alternar modos ON (activado) y OFF (descativado) para dirigir el balón
- Mueve el control manual en cualquier dirección para seleccionar el blanco hacia donde dirigirás el balón.
- Oprime **A** para lanzar el balón con la mano o para patearlo hacia el jugador más cercano al punto elegido.

BALON FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando TODO el círculo que lo representa trasponga los límites del campo de juego, lo cual será indicado por el sonido del silbato del árbitro. Para volver a reiniciar el juego, deberá ejecutarse alguna de las siguientes acciones:

GOL: Después de cada gol, los jugadores volverán a tomar sus posiciones originales a cada lado del círculo central. Habrá que patear el balón para poder reiniciar el juego.



- Con ambos equipos listos para volver a comenzar el juego, oprime **A** ó **B** para patear el balón.

SAQUE DE META: ocurre cuando un jugador atacante patea el balón fuera de la meta y ninguno de los defensores toca el balón antes que traspase la línea del fondo. El balón se coloca automáticamente en una esquina del recuadro ("área chica") más cercano al guardameta.

- Oprime **B** para alternar modos ON (activado) y OFF (descativado) para dirigir el balón.
- Mueve el control manual en cualquier dirección para elegir el sitio hacia donde dirigirás el balón.
- Oprime **A** para patear el balón hacia el jugador más cercano al sitio elegido.

TIRO DE ESQUINA: Cuando el balón es pateado por un defensa o por el guardameta y se va por la línea de fondo, se ejecuta un tiro de esquina desde la esquina misma del campo de juego (marcado por un cuarto de círculo).



- Mueve el control manual en cualquier dirección para elegir el sitio hacia donde dirigirás el balón.
- Oprime el **botón A** ó **B** para patear el balón hacia el jugador más cercano al sitio elegido.

SAQUE LATERAL: se ejecuta desde la línea lateral, desde donde el balón salió del campo de juego. El saque lateral se concede cuando un jugador contrario patea o cabecea el balón fuera de las líneas laterales.

- Mueve el control manual en cualquier dirección para elegir el sitio hacia donde dirigirás el balón.
- Oprime el **botón A** ó **B** para patear el balón hacia el jugador más cercano al sitio elegido.

INFRACCIONES

Las sanciones impuestas por infracciones hacen que el juego se mantenga leal y justo. El árbitro es el responsable por evaluar y penar las infracciones y por imponer las sanciones apropiadas.



TIROS LIBRES: se conceden cuando hay faltas o infracciones técnicas. Aquí se incluyen faltas violentas o posteriores a una jugada, empujones para quitarle el balón a otro jugador y posiciones fuera de juego. Cuando se te conceda un tiro libre, el balón se colocará en el sitio donde ocurrió la infracción. Automáticamente se designará un jugador para que ejecute la pena.

- Mueve el control manual en cualquier dirección para elegir el sitio hacia donde dirigirás el balón.
- Oprime el **botón A** ó **B** para patear el balón hacia el jugador más cercano al sitio elegido.

PENALES: se conceden cuando ocurre una infracción a la cual normalmente se la castigaría con un tiro libre, dentro del área del penal. El balón se coloca automáticamente en el punto del penal.

Para evitar la conversión de un gol cuando se ejecuta un tiro penal:

- Mueve el control manual **left/right** (**izquierda/derecha**) justo antes de



que se pateee el balón, para que el guardameta se arroje hacia uno de los lados en forma anticipada.

Para ejecutar un tiro penal:

- Para patear el balón, oprime **A** ó **B**.

Amonestaciones: si el árbitro presenciara una falta flagrante, al infractor se le mostrará una tarjeta amarilla. El jugador que reciba dos tarjetas amarillas durante un juego será expulsado del campo y su equipo deberá continuar con un jugador menos. Si el árbitro decidiera que una falta fue particularmente desleal, le mostrará una tarjeta roja al jugador infractor. Esto significa que dicho jugador resultará inmediatamente expulsado del campo de juego.

DESCANSO

Cuando el árbitro indique que se llegó al final del primer período, ambos equipos se retirarán a los vestuarios y aparecerá el resultado parcial en el tablero correspondiente..



- Después de ver el resultado parcial en el tablero, oprime **START** (Comenzar) para reiniciar las acciones. Volverás al punto medio del campo de juego para patear el balón y continuar con el juego.

FINAL DEL JUEGO

Al finalizar un juego de exhibición se mostrará el resultado final.

- Oprime **START** (Comenzar) para abandonar este juego. Aparecerá la pantalla Game Setup (configuración del juego).

COMO EFECTUAR UNA PAUSA EN EL JUEGO

Cuando se efectúe una pausa en el juego, aparecerá el menú Game Control (control del juego), mostrando las nuevas opciones vinculadas al juego que está teniendo lugar.



Para efectuar una pausa mientras se juega:

- Oprime **START** (Comenzar). Se hará una pausa en el juego y aparecerá el menú Game Control (control del juego).
- Vuelve a oprimir **START** (Comenzar) para continuar con el juego.

Para seleccionar una de las opciones ofrecidas por Game Control (control del juego):

1. Estando en el menú Game Control (control del juego), usa el control manual **up/down** (arriba/abajo) para elegir una de las opciones y oprime **A** ó **B** para confirmar tu elección.
2. Para regresar al menú Game Control (control del juego) de la pantalla de opciones, oprime **START** (Comenzar).

RESULTADO: muestra el resultado parcial junto con el tiempo que aún resta por jugar en el período.



SUSTITUCIONES: en las modalidades TORNEO, LIGA y PLAYOFF, la cantidad de sustituciones permitidas por juego está limitada a dos. Esta restricción no se aplica en la modalidad EXHIBICIÓN. Cambia la integración de tu equipo en la pantalla Substitutions (sustituciones) del mismo modo que lo hiciste en la pantalla Starting Line-up (Titulares). (Lee la información sobre *Titulares* en la página 49).

ESTADISTICAS DEL JUEGO: esta pantalla muestra estadísticas actualizadas relativas a ambos equipos en ocho importantes categorías.

RESUMEN DEL RESULTADO: la pantalla de resultados muestra los últimos diez goles convertidos. Podrás ver quiénes son los jugadores que convirtieron goles, el equipo para el cual convirtieron goles y el tiempo de juego transcurrido hasta el momento en que se anotó el gol.

RESUMEN DE FALTAS: en esta pantalla se mostrarán los últimos diez infractores cuyas acciones les significaron una tarjeta amarilla o una tarjeta roja. También se mostrará el equipo al que pertenecen y el tiempo de juego transcurrido hasta el momento en que se registró la infracción.



TORNEOS

Al seleccionar TORNEOS en la pantalla de configuración del juego, aparecerá la pantalla Team Select (selección de equipos). Elige el equipo al cual quieres representar. Para seleccionar un equipo:

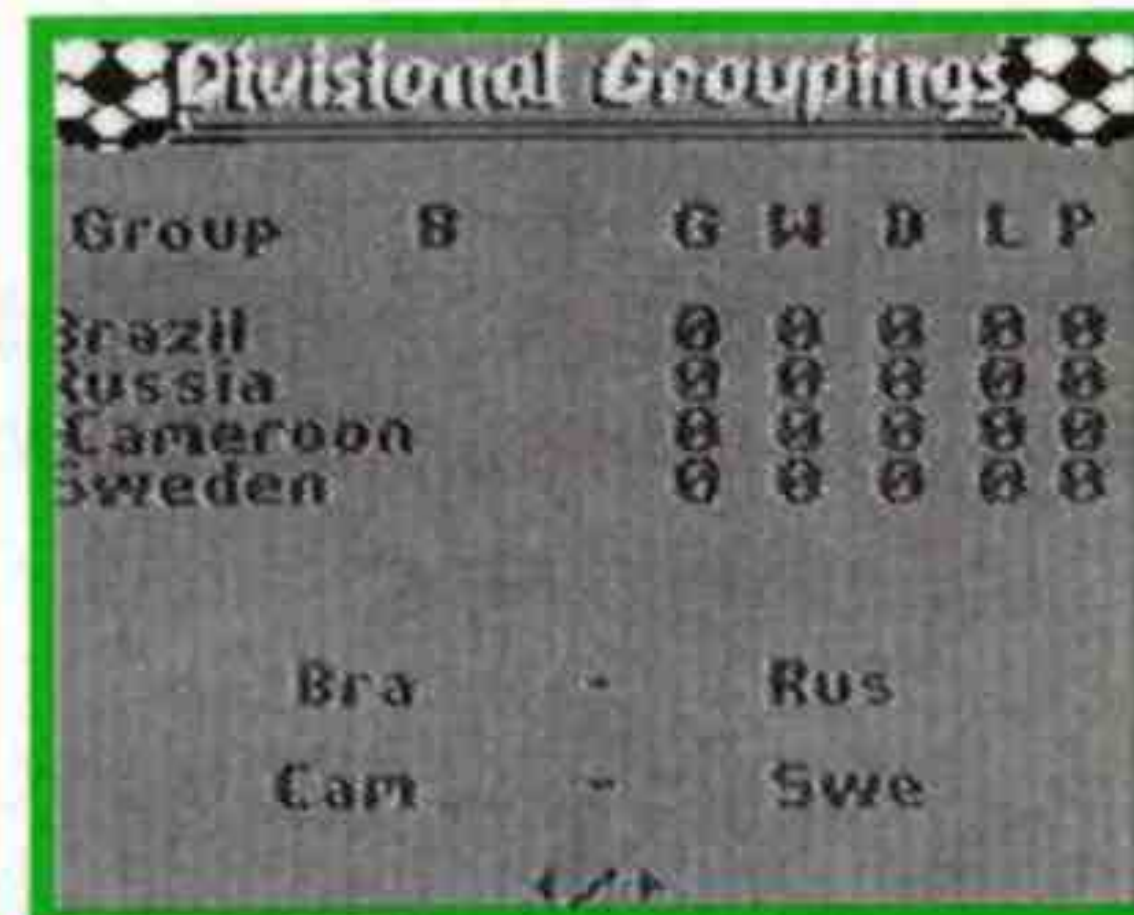
1. En la pantalla para selección de equipos, usa el control manual **up/down** (arriba/abajo) para ver los diversos equipos.
2. Para efectuar tu selección, oprime **A**, **B** o **START** (Comenzar). Aparecerá la pantalla Divisional Groupings (Grupos).

GRUPOS

Los torneos comienzan con 24 equipos divididos equitativamente entre seis grupos. Cada equipo juega una vez contra todos los otros equipos de su grupo. Los dos primeros en la tabla de posiciones de cada grupo, junto con los cuatro equipos que lograron la mejor tercera posición en su grupo serán quienes avancen a la próxima ronda de 16 equipos, al Playoff Tree (siguiente fase de eliminación) y, eventualmente, al juego para definir el Campeonato.



Después de cada juego aparecerá la pantalla Divisional Groupings (Grupos). Analiza la situación actual y fíjate cómo la última serie de encuentros afecta las posiciones de los equipos participantes del torneo. En la parte inferior de la pantalla se mostrarán los resultados de los demás juegos.



Group	G	W	D	L	P
Brazil	0	0	0	0	0
Russia	0	0	0	0	0
Cameroon	0	0	0	0	0
Sweden	0	0	0	0	0

Bra	-	Rus
Cam	-	Swe

- En la pantalla Divisional Groupings (Grupos), usa el control manual **left/right** (izquierda/derecha) para recorrer los diversos grupos.

PLAYOFFS

Al seleccionar PLAYOFFS en la pantalla de configuración del juego, aparecerá la pantalla para selección de equipos. Elige el equipo al que quieras representar.

La selección del equipo para los Playoffs se hace del mismo modo que se hizo la selección del equipo para un torneo.



SIGUIENTE FASE DE ELIMINACION

La siguiente fase de eliminación, en su parte inicial, muestra la Ronda de 16 en un formato de eliminación simple. Esta configuración permite la posibilidad de que haya varios juegos muy interesantes, así como que ocurran algunas goleadas históricas (además de la posibilidad de que se produzca la sorpresa de la eliminación de uno o dos equipos favoritos). Al igual que en los juegos de Torneo, la fase de eliminación culmina con el enfrentamiento por el Campeonato.

Después de cada juego, se actualizan los resultados de la fase de eliminación para presentar el estado actual del torneo. Observa cuáles han sido los equipos que avanzaron a la siguiente ronda de eliminación.



The diagram shows the Round of 16 bracket for the playoffs. It is a vertical bracket with two columns of teams. The left column lists: Nigeria, Italy, Spain, Cameroon, Netherlands, Rep. Ireland, Brazil, and U.S.A. The right column lists: Mexico, Bulgaria, Germany, Belgium, Romania, Argentina, Saudi Arabia, and Sweden. The bracket indicates that the teams in the left column will play the teams in the right column in a single-elimination format.

Playoffs	
Round of 16	
Nigeria	Mexico
Italy	Bulgaria
Spain	Germany
Cameroon	Belgium
Netherlands	Romania
Rep. Ireland	Argentina
Brazil	Saudi Arabia
U.S.A.	Sweden



JUEGO DE LIGA

Al seleccionar LEAGUE (Liga) en la pantalla de configuración del juego, aparecerá la pantalla para selección de equipos. Elige el equipo al que quieras representar.

La selección del equipo para los juegos de Liga se hace del mismo modo que se hizo la selección del equipo para un torneo.

TABLA DE POSICIONES EN LA LIGA

Una liga de **FIFA Soccer 97** está compuesta por ocho equipos. Cada equipo juega dos veces contra el resto de los otros equipos de la liga. Se conceden tres puntos por una victoria y un solo punto por un empate. En las Ligas no hay juegos después que culmina la temporada: el equipo que logre más puntos al finalizar la competencia, ¡será el campeón de la Liga!



CONTRASEÑA

FIFA Soccer 97 conserva los datos de los juegos de Torneo, Playoff y Liga que aún no hubieran finalizado, por medio de contraseñas generadas por computadora.

A continuación de cada juego de Torneo, Playoff y Liga, aparecerá la pantalla para Password (contraseña). Una contraseña consta de hasta 32 letras, números y/o símbolos. Copia tu contraseña exactamente tal cual la elegiste y anótala en una tarjeta. Gracias a ella podrás continuar con cualquier juego.



RECUPERACION DE UN JUEGO GUARDADO EN LA MEMORIA

Selecciona RESTORE (Recuperación) en la pantalla de configuración del juego para ver la pantalla Password Entry (Ingreso de contraseña).



Cuando ingreses la contraseña correcta, el juego continuará a partir del momento en el cual había sido interrumpido. Para ingresar una contraseña:

Para ingresar una contraseña:

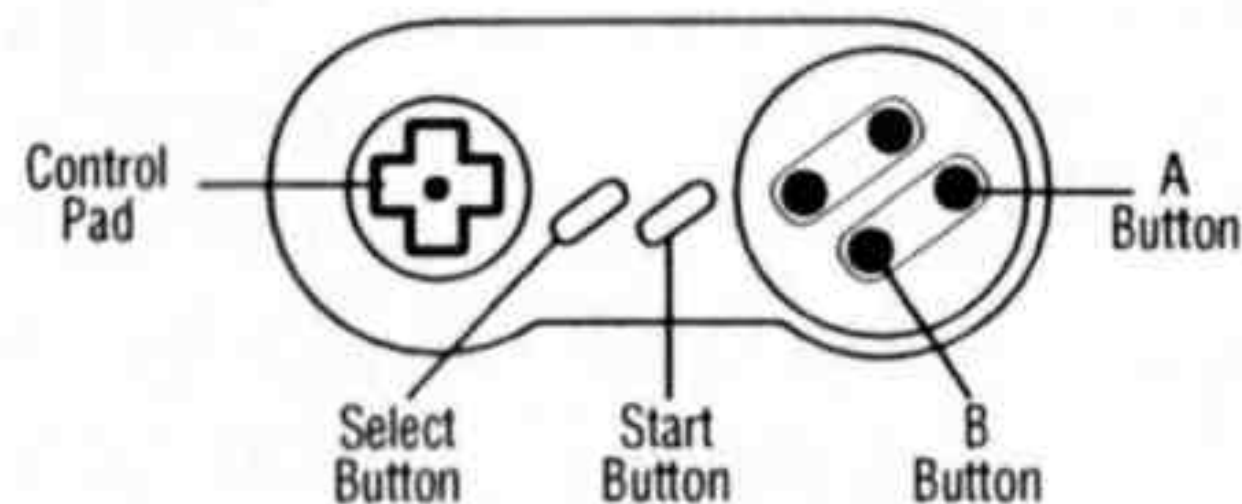
1. Estando en la pantalla Password Entry (Ingreso de contraseña), mueve el control manual en cualquier dirección para seleccionar una letra, número o símbolo.
2. Para confirmar tu selección, oprime **A**. El cursor se moverá hasta el espacio siguiente.
3. Si cometieras un error, oprime **B** para borrar lo que hubieras seleccionado. El cursor se moverá hasta el espacio anterior.
4. Cuando termines de ingresar la contraseña completa, oprime **START** (Comenzar). Si tu contraseña no fuera la correcta, aparecerá un mensaje indicando que hubo un error y podrás intentarlo nuevamente.



USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER

Introduzca correctamente el Game Pak del Game Boy en el Super Game Boy. Luego, introduzca el Super Game Boy en el Super NES, ponga el interruptor general del Super NES en posición ON. Para la demás información

sobre la operación, sirvase consultar su manual de instrucciones para Super Game Boy y/o Super NES.



LIMITED WARRANTY

BLACK PEARL SOFTWARE warrants to the original consumer purchaser that this Game Pak (PAK) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, BLACK PEARL SOFTWARE will repair or replace the PAK, at its option, free of charge.

To receive this warranty service:

1. DO NOT return your defective Game Pak to the retailer.
2. Notify the BLACK PEARL SOFTWARE Consumer Service Department of the problem requiring warranty service by calling: (818) 501-3241. Our Consumer Service Department is in operation from 9:00 a.m. to 5:00 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.
3. If the BLACK PEARL SOFTWARE service technician is unable to solve the problem by phone, he/she will provide you with a Return Authorization number. Simply record this number on the outside packaging of your defective PAK, and return your PAK freight prepaid, at your risk of damage, together with your sales slip or similar proof-of-purchase within the 90-day warranty period to:

BLACK PEARL SOFTWARE Consumer Service Department,
5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100, Calabasas, CA 91302

This warranty shall not apply if the PAK has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to the defective materials or workmanship.



REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY: If the PAK develops a problem after the 90 day warranty period, you may contact the BLACK PEARL SOFTWARE Consumer Service Department at the phone number noted. If the BLACK PEARL SOFTWARE service technician is unable to solve the problem by phone, he/she may provide you with a Return Authorization number. You may then record this number on the outside packaging of the defective PAK freight prepaid to BLACK PEARL SOFTWARE. BLACK PEARL SOFTWARE will, at its option subject to the conditions above, repair the PAK or replace it with a new or repaired PAK. If replacement PAKS are not available, the defective PAK will be returned and the \$10.00 payment refundable.

WARRANTY LIMITATIONS: ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

Black Pearl Software, 5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100, Calabasas, CA 91302.

(818) 591-1310.





Black Pearl Software c/o T•HQ, Inc.
5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100
Calabasas, CA 91302

© 1996 Electronic Arts. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game, it's in the game" is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Official FIFA Licensed Product. T•HQ is a licensed distributor of Electronic Arts. Black Pearl Software is a trademark of T•HQ, Inc.

Printed in Japan