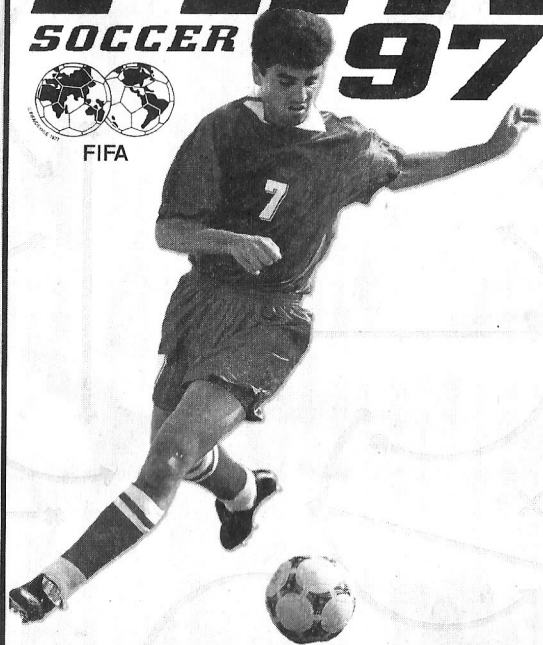


MEGA DRIVE®

FIFA SOCCER 97



FIFA



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Distribuido Por:

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZONIA

EA
SPORTS
IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME

Distribuido Por:

TEC TOY

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd; Japan
Tec Toy é um distribuidor autorizado de Electronic Arts®

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video 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 video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video 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.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD. 901.051.130.812

TEC TOY

Nºco0341364188

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP - CEP 04045-003
TELEFONE: (011) 5071-1331

GUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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!!

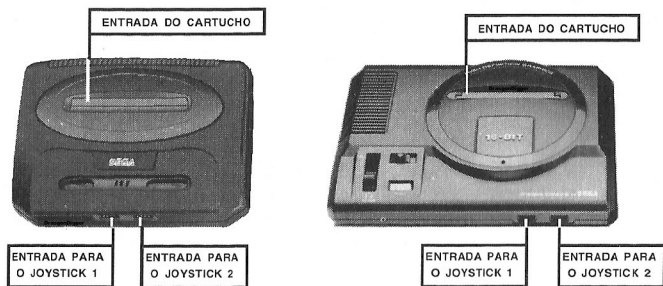
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho FIFA SOCCER 97 no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. FIFA SOCCER 97 pode ser jogado por um ou dois jogadores. Com a utilização do Team Player até 4 pessoas podem jogar ao mesmo tempo.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Produtores de Linha: Marc
Aubanel, Robert Leingang

Controle de Qualidade San
Mateo: Jason White

Produtores Associados:
Heidi Newell

Diretor Técnico: Kevin Pickell

Diretor de Desenvolvimento:
Dylan Miklashek

Produtor Assistente :
Nicholas Wlodyka

Gerentes de Produção:
Paula Burt, Margaret Murray

Agradecimentos Especiais:
Brian Plank, Shawn Taras,
Dave Hards, Erik Kiss, Ted
Sylka, Robert Bailey, Jackie
Ritchie, Penny Lee, Tony Lam,
Masahiko Yoshizawa, M.

Documentação:
Andrea Engstron

Layout de Documentação:
Corinne Mah

James Schulte, Tamara Pearl,
Louise Read, Roslynn Drewitt,
Paul Smith, Warren Wall,
Kevin Loh, Adrian Crook,
Mike Smith, Dave Hewson,
Doug Casey, Alistair
Sutherland, Wyatt Cheng, O
Time de Desenvolvimento de
FIFA Soccer 97

CRÉDITOS

Produzido por: Extended Play Productions	Diretor de Arte da Embalagem: Nancy Waisanen
Desenvolvido por: XYZ Productions	Design da Embalagem: Susan Spies
Programadores - XYZ: Umrao Mayer, John Jacecko	Fotografia de Embalagem: Chris Cole
Artista - XYZ: George Simmons	Coordenador de Projeto QA: Steve Livaja
Animador: David Demorest	Testadores de QA: Josh Holmes
Supervisor de CG: John Rix	BACK UP de QA: Trevor Kerslake
Animação: Craig Hui	Testadores: Darcy Pajak, Phong Lam, Evan Stanfield, Avinash Narayan, Mike Samilski, Steven Wong, Alvin Marte, Desmond Jim, Martin Katzenmeier, Zech Prinz, Jason Dong, Alvin Marte
Direção de Arte e Artista: David Adams	
Audio: Chris Taylor	
Música e SFX: Mike Sokyryka, Joel Simmons, Omar Al-Khafaji	Teste de Linguagem: Michael Gievers, Sylvain Caburrosso, Markus Hoc
Produção Executiva: Bruce Mc Millan	Masterização: Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao

3

Para apagar todas as alterações e informações salvas na memória da bateria e voltar para as configurações originais de fábrica:

1. Na tela de Seleção de Partida, pressione o **Botão A + B + C + Início**. Quando você soltar o Botão uma caixa aparecerá na tela.
2. A mensagem "Clear Battery?" aparecerá. Pressione o **Botão D** para selecionar Sim (Yes) ou **Botão D** para selecionar Não (No).
3. Pressione o **Botão Início** e você voltará para a tela de Seleção de Partida.

apaga

Super Botão

CONTEÚDO

USANDO O SEU JOYSTICK	5
INTRODUÇÃO: O MUNDO DO FUTEBOL	8
SELEÇÃO DE PARTIDA	9
AMISTOSO	9
LEAGUES (LIGAS)	9
TOURNAMENTS (TORNEIOS)	9
PLAYOFFS (FINAIS)	10
PRACTICE (TREINO)	10
OPTIONS (OPÇÕES)	10
INICIANDO UM AMISTOSO	10
SELEÇÃO DE ESTÁDIO	10
SELECIONE UM TIME	11
CONTROLES	12
PRÉ-JOGO	14
PAUSANDO O JOGO	18
EM CAMPO	19
INTERVALO DE JOGO	25
FIM DE JOGO	26
TREINO	26
JOGO DE LIGA (LEAGUE PLAY)	28
SELECIONANDO TIMES DE LIGAS	28
TABELAS	29
JOGOS DE HOJE	29
SCOUTING	29
TORNEIO (TOURNAMENT)	30
FINAIS (PLAYOFFS)	30
CHAVES DE FINAL	30
CONTINUAR JOGO	30
JOGOS SALVOS	31
SENHA (PASSWORD)	31
PERSONALIZANDO	31
CUIDADOS COM SEU CARTUCHO	40

TRANSFERÊNCIA DE JOGADORES.

Troque jogadores de qualquer time (menos personalizados e de liga) por jogadores da reserva para criar novos times-base. Para transferir jogadores para os times personalizados, use o menu de time personalizado.

Selecione a partir de qualquer Liga e Time (exceto Ligas e Times Mundiais e Personalizados)



Circule entre 14 níveis antes de transferir os jogadores

Nota: Nós recomendamos a você não transferir mais de 40 jogadores.

Para transferir jogadores:

- ⊕ Para circular entre liga, time e nome de jogadores, pressione o **Botão D** ↓.
- ⊕ Para escolher entre liga e nomes de times, ou estatísticas de time, pressione o **Botão D** ↔.
- ⊕ Para selecionar um membro do time para a troca, pressione o **Botão C**. Isso seleciona a lista reserva.
- ⊕ Para selecionar um jogador da reserva para a troca, pressione o **Botão C** novamente. A troca está completa.
- ⊕ Para cancelar a ação atual, pressione o **Botão A**.

NOME E COR

Para criar o nome do seu time:

- ⊗ Para circular pelas cores pressione o **Botão B**.

Para criar a cor do seu time:

- ⊗ Para escolher as cores do time, **Botão D** ↓.
- ⊗ Para trocar de espaço, pressione o **Botão D** ↔.
- ⊗ Para trocar para o nome, pressione o **Botão B**.
- ⊗ Para salvar o nome e as cores do time e avançar para a tela de criação de time, pressione o **Botão Início**.

CRIAR UM TIME

Nesta tela, escolha ligas e contrate jogadores de qualquer time, incluindo jogadores personalizados. Se você não completar os 16 espaços, o Mega Drive os completará.

Para construir um time:

- ⊗ Para escolher entre liga, time e nome de jogadores, pressione o **Botão D** ↓.
- ⊗ Para escolher entre liga e nomes de times, ou estatísticas de time, pressione o **Botão D** ↔. Para trocar entre o time que você está construindo e o time do qual você está pegando os jogadores, pressione o **Botão B**.
- ⊗ Para selecionar um jogador, pressione o **Botão C**.
- ⊗ Para apagar um jogador, escolha outro para substituí-lo.

Nota: Encontre seu time personalizado na tela de seleção de time procurando na liga o nome Custom.

USANDO O SEU JOYSTICK



Nota: Existem dois níveis de habilidade no FIFA 97: PRO e SEMI. Movimentos exclusivos do modo PRO estão em itálico.

Início

Saída de Bola	Botão A ou B
---------------	---------------------

Ataque

Dribles	Botão D
Levantar/Voleio	Botão A
Correr	Mantenha pressionado o Botão B ou C e Botão D
Passar	Botão B + Botão D
Bola rasteira	Botão A + Botão B
Finta	Botão A + Botão C
Cruzamento	Botão B + Botão C + Botão D
Chutar	Botão C
Um-Dois	Botão A após passar e Botão A para retornar
Celebrar o Gol (áudio)	Botão A, B ou C

Defesa

Carrinho	Botão A
Trocar de jogador/roubar bola	Botão B
Correr	Mantenha pressionado Botão C
Chute/Cotovelada	Botão C
Empurrar	Botão B + Botão C

Bola no Ar

Cabecear	Botão A
Voleio/Bicicleta	Botão B/C
Dar efeito à bola	Botão D

Cobrança de Escanteio/Lateral/Tiro de Meta

Câmera/Normal/Receptor	Botão B (circula entre opções)
Posicionar alvo	Botão D
Lançamento/ Colocar a bola em jogo	Botão A
Chutar/Saída de bola	Botão B + Botão D
Seleção de jogada	Botão C + Botão D
Esconder seleção de jogada	Botão C + Botão D + Botão A
Efetuar jogada selecionada	Botão C

Goleiro

Defendendo o gol

Mergulhar/ Tirar a bola (perto do gol)	Botão A, B ou C + Botão D
--	---------------------------

NÍVEL DE HABILIDADE

Para cada uma das oito habilidades listadas, um Rookie (Iniciante) é listado em 5, um Professional (Profissional) em 9 e um Super Star em 13.

Para mudar os níveis de habilidade:

- ⊕ Para selecionar uma habilidade, pressione o **Botão D** ↓.
- ⊕ Para aumentar/diminuir o nível de habilidade, pressione o **Botão D** ↔.

Nota: Você precisa diminuir um nível para aumentar outro.

TIMES PERSONALIZADOS

Crie seus próprios times usando os melhores jogadores do mundo e ponha-os em combate num amistoso.



Para selecionar um espaço para a gravação de time:

1. Para selecionar um dos quatro espaços: pressione o **Botão D** ↓.
- ⊕ Para sair, pressione o **Botão Início**.
2. Para confirmar um espaço, pressione o **Botão C**.

JOGADORES PERSONALIZADOS

Selecione Custom Players e crie qualquer jogador, de uma estrela a um perna-de-pau. O banco pode armazenar até 16 jogadores personalizados, visíveis na criação de um time personalizado ou na transferência de jogadores.

1. Para selecionar um espaço de gravação, pressione o **Botão D** ↓.
2. Para selecionar, pressione o **Botão C**.
3. Para retornar à tela de opções, pressione o **Botão Início**.

NOME

Veja seção de configuração de Torneio.

OPÇÕES DE JOGADORES PERSONALIZADOS

Sua chance de definir o jogador ideal.

Para selecionar e alterar as opções de jogador:

- ⊕ Para selecionar as categorias, pressione o **Botão D** ↓.
- ⊕ Para mudar as escolhas, pressione o **Botão D** ↔.
- ⊕ Para selecionar, pressione o **Botão Início**.

SELECIONAR POSIÇÃO

Escolha uma de quatro posições básicas: Defence (Defesa), Midfield (Meio-Campo), Foward (Ataque) ou Goalie (Goleiro).

NÚMERO

Escolha um número entre 1 a 31.

Com posse de bola

Pôr em jogo	Botão A ou C
Passe curto	Botão B + Botão D
Câmera/Normal/Receptor	Botão B (circula entre opções)
Fixar alvo	Botão D

Modo Câmera/Normal/Receptor

Câmera/Normal/Receptor	Botão B (circula entre opções)
Posicionar alvo	Botão D

Receptor

Lançar para o jogador selecionado	Botão A
Passar para o jogador selecionado	Mantenha pressionado o Botão B + Botão D

Câmera

Lançar para a posição selecionada	Botão A
Lançar na direção do Botão D	Botão A + Botão D
Passar na direção do Botão D	Mantenha pressionado o Botão B + Botão D

Menu/Telas de opção

Selecionar as opções	Botão D ↓
Circular pelas opções	Botão D ↔
Confirmar/Avançar tela	Botão C ou Botão Início

INTRODUÇÃO : O MUNDO DO FUTEBOL



Bem vindo a Fifa Soccer 97! O único jogo de futebol para video games que possui a verdadeira essência deste que é um dos maiores esportes do mundo. Fifa Soccer 97 oferece todos os jogadores de 12 ligas internacionais, canções da torcida e um novo modo de jogo em quadra coberta (Indoor). Prepare-se para dar a saída de bola em uma nova temporada de alta competição.

Para configurar os textos em Espanhol siga as seguintes instruções:

1. Na tela de seleção de partida, pressione o **Botão D↓** para selecionar Options (Opções) com o **Botão C**.
2. Pressione o **Botão D↑** para selecionar "Game Settings" e pressione o **Botão C**.
3. Pressione o **Botão D** até que a opção espanhol (Español) apareça. Depois pressione o **Botão C** para confirmar a escolha.

Número de Times

Escolha o número de times a participar do torneio. Quanto mais times você selecionar, mais longo será o torneio.

Tipo de Torneio

Existem dois tipos a escolher: Knock-Out ou Round Robin (ou Aggregate no modo finais). Um torneio Knock Out é eliminação simples, onde cada time enfrenta o outro uma vez só. Round Robin é o modo de torneio normal.

Número de Jogos

Escolha entre Aggregate Scoring e 1-4 (1-2 no modo liga). Aggregate Scoring é quando dois jogos são jogados e os resultados finais são adicionados para dar vitória ao maior total de pontos.

Pontos Vitória/Derrota/Empate

Escolha entre 2/1/0 e 3/1/0 para seu sistema de pontuação.

Cartões Amarelos

Você decide se quer que os cartões amarelos sejam carregados para os jogos seguintes.

CONFIGURAÇÃO DE TORNEIO PERSONALIZADO

Configure seu Torneio personalizado da mesma forma que um torneio normal.

Da tela de seleção de time:

⊕ Para circular pelos grupos, pressione o **Botão B**.

FINAIS PERSONALIZADAS

Ganhando uma série de finais, você poderá personalizar as suas próprias finais com os times que derrotou.

OPÇÕES DE FINAIS PERSONALIZADAS

Após ter nomeado uma final, configure o resto da tela de opções.

Posicionamento

Selecione entre o posicionamento Seeded (o melhor pega o pior) ou Random (aleatório).

MENU PRINCIPAL

Volta para a tela de seleção de partida.

CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Altere suas determinações de jogo aqui ou a partir da tela de controle.

LIGA PERSONALIZADA

Após vencer uma liga, personalize a sua usando os times da liga em que venceu.

Personalizar uma liga segue os mesmo padrões de personalização de Torneio. A única exceção é a opção League Type (Tipo de Liga) disponível na tela de opções.

TIPO DE LIGA (LEAGUE TYPE)

Você tem dois tipos de liga a escolher: Max Points Win (o time com mais pontos vence a liga) ou Advance to Playoffs (os melhores 4, 8, 16 ou 24 avançam para as finais).

TORNEIO PERSONALIZADO

Após vencer um torneio, personalize o seu próprio torneio com os times da temporada em que venceu.

Para entrar o nome de um Torneio:

1. **Botão D** ↓ para escolher entre letras maiúsculas e minúsculas.
2. **Botão D** ↔ para escolher a letra.
3. Para confirmar a letra, pressione o **Botão C**.
- ⊗ Para apagar uma letra, pressione o **Botão A**.
4. Pressione o **Botão Início** para entrar o nome.

OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO DE TORNEIO

Agora vem a parte criativa - detalhar o torneio.

- ⊗ Para selecionar cada opção, pressione o **Botão D** ↓.
- ⊗ Para mudar as escolhas, pressione o **Botão D** ↔.
- ⊗ Para selecionar, pressione o **Botão Início**.

SELEÇÃO DE PARTIDA



Na tela de seleção de partida aparecem os modos de jogo disponíveis no FIFA Soccer 97. Você também pode usar as opções (Options) para personalizar seu jogo.

Para selecionar um modo de jogo:

1. Da tela de seleção de partida, pressione **Botão D** ↓ para selecionar um modo.
2. Pressione o **Botão Início** ou **C** para confirmar.

FRIENDLY (AMISTOSO)

Um jogo único entre dois times de sua escolha.

Dica: Pressione o **Botão Início** para selecionar Friendly da tela de seleção de partida e siga direto para o estádio com os times padrões (Inglaterra e Alemanha).

LEAGUES (LIGAS)

Selecione uma das 12 ligas disponíveis e controle até oito times por todo o calendário de liga.

TOURNAMENTS (TORNEIO)

Selecione de 1 a 8 times para jogar num torneio. Os times com o melhor recorde de torneio irão para as finais, determinando o grande campeão.

PLAYOFFS (FINAIS)

Se você gosta das opções do torneio, mas não tem tempo de jogar cada partida, o modo Playoff foi feito para você!

PRACTICE (TREINO)

Reforce os pontos fracos do seu jogo: FIFA Soccer 97 oferece seis cenários para você treinar.

OPTIONS (OPÇÕES)

Crie sua partida ideal construindo Torneios e Ligas personalizados e muito mais. Você pode até transferir jogadores para melhorar um time já existente.

INICIANDO UM AMISTOSO

Se você quiser iniciar rapidamente um jogo no FIFA Soccer 97, familiarize-se com os comandos e selecione Friendly da tela de seleção de partida.

Dica: Pressione o **Botão Início** de qualquer uma das telas de seleção de amistoso para ir direto ao pontapé inicial.

SELEÇÃO DE ESTÁDIO

Imagine seus dois times favoritos em um amistoso. Agora imagine este jogo entre quatro paredes - trocando laterais por rebotes, reduzindo o número de jogadores para seis por time, um piso de madeira e pronto! Você terá as emoções de uma partida de futebol de campo numa quadra coberta. Agora no FIFA Soccer 97 você pode escolher entre um jogo Outdoor (campo) normal, ou Indoor, (na quadra).

- ⊕ Para trocar entre estádios Outdoor e Indoor, pressione o **Botão D** ↓
- ⊕ Para confirmar sua seleção, pressione o **Botão C**. A tela de seleção de times aparecerá.

Dica: Aumente a emoção da partida Indoor tirando fora o goleiro e pondo mais um atacante na linha.

leva você à tabela reformulada e às chaves de final para que você continue suas séries.

JOGOS SALVOS

Você precisa completar uma partida inteira na liga, torneio ou final para que o jogo seja salvo automaticamente.

- ⊕ Para continuar uma liga, torneio ou final em progresso, selecione este modo na tela de seleção de partida e selecione "Yes" da caixa Resume Dialog.
- ⊕ Você só pode ter uma liga, temporada ou final salva.

SENHA (PASSWORD)

Se você apagou a memória em seu jogo, use o código dado após a vitória numa liga, torneio ou final, para ganhar acesso à personalização da sua liga, torneio ou final. O código é exibido como uma coluna de bolas saltitantes coloridas. Preste atenção ao código.

Azul	Pressione o Botão A
Vermelho	Pressione o Botão B
Amarelo	Pressione o Botão C

Para entrar uma senha:

1. Da tela de seleção de partida, selecione opções e pressione o **Botão Início**. (Não pressione o **Botão C**).
2. Do menu de opções, selecione Game Settings e pressione o **Botão Início**. (Não pressione o **Botão C**).
3. Com Language selecionado, pressione o código para a senha de bolas coloridas exibidas. Um som é emitido quando o código está certo.

PERSONALIZANDO

Quando você seleciona opções da tela de seleção de partida, você tem a oportunidade de criar seus jogadores, times e ligas ideais, entre outros.

TORNEIO (TOURNAMENT)

Selecionando Tournament da tela de seleção de partida, a tela de seleção de torneio aparecerá.

Em torneios, times são organizados em grupos de quatro.

Cada time joga com todos os outros do grupo uma vez. Os dois melhores de cada grupo avançam para as finais. O Mega Drive também leva os quatro melhores terceiros lugares para as finais mundiais.

As seleções de torneio e time são feitas da mesma maneira que as seleções de liga. Aqui você também pode ver os jogos do dia e as telas de apoio.

FINAIS (PLAYOFFS)

Selecionando Playoffs da tela de Seleção de Partida você tem a tela de seleção de finais.

Seleções de finais de time são feitas da mesma maneira que seleções de time e liga. Você também pode ver os jogos de hoje e as telas de apoio da mesma forma que no jogo de liga.

As estruturas de finais são idênticas àquelas disponíveis nos torneios. Contudo, nas finais, as rodadas iniciais dos torneios são puladas.

CHAVES DE FINAL

As chaves de final exibem cada time num esquema de eliminação simples e é seguido pela tela de jogos de hoje. Confira que times passaram de fase.

- ⊕ Na tela de chaves de final, pressione o **Botão D** ↔ para ver a tela inteira.
- ⊕ Para ver os líderes na pontuação, pressione o **Botão B**.

CONTINUAR JOGO

"Continue" é uma opção adicional na tela de Game Over que seguem os jogos de liga, torneio e finais. "Continue"

Nota: O modo Indoor do FIFA Soccer 97 não corresponde às regras do Futebol de Salão da FIFA.

SELECIONE UM TIME



Nota: Se você selecionar Arcade da tela de opção de jogo, os times jogam no mesmo nível, independente das estatísticas.

Da tela de seleção de time, escolha dois times para se enfrentarem.

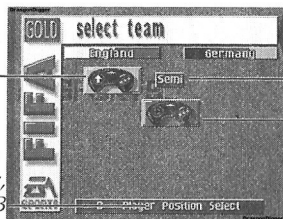
Para selecionar um time:

1. **Botão D** ↓ para selecionar uma liga ou os espaços para os times.
2. **Botão D** ↔ para circular pelas seleções de liga ou times.
⊕ Para mudar os lados, pressione o **Botão B**.
3. Para confirmar sua seleção, pressione o **Botão C**. A tela de controles aparecerá.

CONTROLES

Direção do Controle
pressione o Botão A

Tela de Seleção da Posição do Jogador,
pressione o Botão B



Nível de Dificuldade,
pressione o Botão D ↓

Ícone do Controle,
pressione o Botão D ↔

Da tela de controles, você pode determinar que time representará. Exibidos na tela de controle estão ícones representando cada joystick e o nome dos dois times - time da casa na esquerda, visitante na direita. O joystick 1, pelo padrão, corresponde ao time da casa, enquanto outros joysticks aparecem no meio.

Para selecionar times:

☛ Na tela de controles, pressione o **Botão D** ↔ para posicionar seu ícone de joystick sob o time desejado.

Nota: Quando se escolhe dois times de um liga, torneio ou finais, e os dois times estão agendados para jogar um contra o outro, o joystick 2 é, pelo padrão, do time visitante. Para jogar contra o Mega Drive, use o joystick na entrada 2 para mover o ícone de joystick para o meio da tela.

MULTIJOGADORES

Até quatro jogadores humanos podem jogar FIFA Soccer 97 simultaneamente usando o adaptador Team Player. Cada joystick controla o jogador correspondente a sua cor de estrela.

Para selecionar seu(s) time(s):

1. Pressione o **Botão D** ↔ para escolher time.
2. Pressione o **Botão C** para adicionar um time à sua lista. Para deletar um time da sua lista, pressione o **Botão A**.
3. Pressione o **Botão Início** para configurar uma nova liga.

TABELAS

Após todos os seus times serem selecionados, a tela de tabela de liga aparecerá. Os times que você controla serão marcados com um ícone de joystick e times aleatórios completam a liga.

- ☛ Pressione o **Botão D** ↓ para circular pelas tabelas.
- ☛ Para ver as melhores pontuações, pressione o **Botão B**.

JOGOS DE HOJE

Esta tela mostra os jogos envolvendo times controlados pelo Mega Drive e seus times.

Para mudar o controle do jogo:

1. Seleccione um jogo e pressione o **Botão A** para trocar o controle do Mega Drive pelo humano.
 2. Pressione o **Botão C** ou **Início** para continuar.
- ☛ Para sair, pressione o **Botão B**.

Nota: Não desligue seu video game durante jogos simulados pelo Mega Drive.

SCOUTING

Nesta tela de apoio, nove categorias são exibidas lado a lado para comparações entre os times.

- ☛ Para continuar, pressione o **Botão C** ou **Início**.

CONTROLES

Veja seção "controles" na página 12.

NÍVEL DO Oponente

Selecione o nível da defesa para seu treino. Escolha entre Minimal (Apenas o goleiro), Average (menos de 11 oponentes), Full (todo o time) ou 1 Player Competition (Competição de 1 jogador).

Para selecionar um nível para a defesa:

⊕ Para ver cada nível, pressione o **Botão D** ↔.

⊕ Para selecionar, pressione o **Botão Início**.

Dica: Cada treino continua até um ponto ser marcado; escolha cobertura mínima para praticar o passe, roubadas e chapéus sem a interferência da defesa.

RECORDES

Selecione Records para ver os cinco melhores tempos da competição para 1 jogador.

JOGO DE LIGA (LEAGUE PLAY)

Selecione Leagues da tela de seleção de partida o levará a tela de seleção de ligas.

Para selecionar uma liga:

⊕ Pressione o **Botão D** ↔ para circular pelas escolhas de liga.

⊕ Para selecionar, pressione o **Botão C** ou **Início**.

Numa liga regional, cada jogador joga com todos os outros times duas vezes para determinar o campeão. O vencedor ganha o troféu nacional de ligas regionais e é convidado para a copa dos campeões. Adicionalmente, seguindo cada liga, o Top 16 dos times internacionais (incluindo, pelo menos, um time de cada país) é convidado para a disputa do título mundial.

SELECIONANDO TIMES DE LIGAS

Uma vez selecionada uma liga, a tela de seleção de time de liga aparecerá. Aqui você pode entrar com até oito times para jogar durante a temporada.

Joystick

Cor de Estrela

1	Amarelo
2	Vermelho
3	Azul
4	Branco

NÍVEL DE DIFICULDADE

Certas jogadas só podem ser executadas por um profissional (PRO), se você é um iniciante no FIFA Soccer 97, comece no modo SEMI (o Mega Drive ajudará no domínio de bola).

⊕ Pressione o **Botão D** ↓ para mudar o nível entre PRO e SEMI.

DIREÇÃO DE CONTROLE

Você pode mudar a resposta do seu **Botão D** para compensar a angulação de 30° da visão de jogo. A direção de controle é normalmente reta. O **Botão D** indica a direção real na qual você quer que os jogadores sigam. Quando o controle é diagonal, **Botão D** ↔ faz os jogadores subirem no campo.

⊕ Da tela de controles, pressione o **Botão A** para trocar as direções.

Nota: Se você quer jogar partidas mais definidas, pressione o **Botão B** na tela de controle, isso o levará à tela de seleção de posição de jogador.

TELA DE SELEÇÃO DE POSIÇÃO DE JOGADOR

Escolha uma posição e determine se o controle será exclusivo do Mega Drive (★), seu (✖) ou misto.

Para selecionar posições:

⊕ Para circular pelas posições, **Botão D** ↔.

⊕ Para marcar sua seleção, pressione o **Botão A** ou **B**.

⊕ Para retornar à tela de controles pressione o **Botão C** ou o **Botão Início**.



A posição é iluminada quando o ícone de controle é ajustado para marcar sua seleção

Você e o Mega Drive compartilhando o controle

Você compartilha o controle com o Mega Drive e com os outros jogadores

Controlado pelo Mega Drive

PRÉ-JOGO

Da tela de pré-jogo, ajuste as opções para realçar seus pontos fortes e os pontos fracos do seu oponente.

Nota: Você não pode ajustar Coverage (Cobertura), Strategy (Estratégia) e Formation (Formação) numa partida Indoor.

START GAME (Iniciar Jogo)

Vai direto ao campo.

CONTROLLERS (Controles)

Veja a seção controles na página 12.

COVERAGE (Cobertura)

Use esta opção para ajustar o alcance de seus jogadores no campo. O controle de cobertura é dividido entre Defence (Defesa), Midfield (Meio-Campo) e Offence (Ataque). Você pode querer mudar sua cobertura de meio campo utilizando o On-the-Fly Management.

Para determinar sua cobertura:

- Da tela de cobertura, selecione um tipo e pressione o **Botão D** ↔ para determinar o comprimento da seta. A seta de meio-de-campo estende-se em ambas as direções.

- Pressione o **Botão Início** para seguir direto ao campo.

⊕ Para ir à tela de controle, pressione o **Botão C**.

Nota: Todos os cenários, exceto o chute a gol, terminam quando um time obtém dez pontos. Pontos são ganhos quando um gol é feito, defendido ou a bola é posta fora de jogo.

KICKS AND TROW-INS (CHUTES E LATERAIS)

Selecione Corner Kicks (Escanteios), Free Kicks (Faltas), Goal Kicks (Tiros de Meta) ou Throw-Ins (Laterais) para aperfeiçoar sua técnica.

Você pode testar novas técnicas treinando em diferentes partes do campo.

⊕ Para iniciar o cenário, pressione o **Botão D** para mover o ícone da bola até os vários pontos de início no campo, então pressione o **Botão C**.

SCRIMMAGE

Escolha Scrimmage para melhorar suas jogadas ofensivas e defensivas. Ter o perfeito controle da bola é essencial e adiciona pontos ao seu time. Neste treino sem goleiros, cada time deverá organizar uma sólida defesa para proteger seu gol. Inicie um Scrimmage com um pontapé inicial, como num amistoso.

Nota: No modo Scrimmage, o **Botão C** possui as capacidades limitadas - nada de chutes ao gol. Leve a bola até a rede e mire cuidadosamente. Um erro pode significar um ponto contra.

SHOOTOUT (Pênalti)

Selecione Shootout da lista de cenários e experimente a pressão de um duelo pela vitória.

OPÇÕES DE TREINO

A tela de controle de treino introduz a escolha do nível do oponente e os recordes.

⊕ Para pausar durante o treino, pressione o **Botão Início**.

ESTATÍSTICAS DE JOGO

A tela de estatísticas de jogo apresenta informações minuto-a-minuto dos dois times em oito categorias críticas.

Para ver as estatísticas de jogo:

- ⊕ Da tela de estatística de jogo, pressione o **Botão D** ↓ para escolher a categoria.
- ⊕ Pressione o **Botão B** para circular pelas telas de estatísticas de jogo, placar e sumário de faltas.

PLACAR

A tela de placar exibe os últimos dez gols marcados, seus autores, o time por qual foram marcados e seu tempo exato.

SUMÁRIO DE FALTAS

A tela de faltas lista todos aqueles cujas ações mereceram cartões amarelos e vermelhos, seus times e o tempo de jogo no momento da infração.

FIM DE JOGO

Ao final de um amistoso, o melhor em campo é exibido e você avança para a tela de Game Over. Cheque os sumários de fim de jogo ou veja os últimos replays das últimas jogadas.

TREINO

Selecionando Practice na tela de seleção de partida você terá as seleções de times. Escolha um time do mundo ou de uma liga para representar você e seu oponente no campo.

CENÁRIOS DE TREINO

FIFA Soccer 97 oferece cinco treinos e uma situação de jogo frente a frente com o oponente para reforçar pontos fracos de seu jogo. Cobre escanteios, laterais, faltas, tiros de meta e chutes a gol da mesma forma que faria no jogo.

Para selecionar um cenário:

1. Da tela de treino, pressione o **Botão D** ↓ para selecionar o cenário desejado.

2. Quando você está pronto para seguir em frente, pressione o **Botão B** para circular pelas telas de Cobertura/Estratégia/Formação e Time-Base/Substituições.

- ⊕ Pressione o **Botão Início** ou C para retornar à tela de pré-jogo.

STRATEGY (Estratégia)

A melhor forma de vencer é estar sempre um passo a frente de seu oponente. Selecione uma estratégia no começo da partida, então ajuste-a durante o jogo para assegurar uma maior eficiência.

Para selecionar sua estratégia inicial:

- ⊕ Da tela de estratégia, selecione uma opção. Setas no campo ilustram cada estratégia.

FORMATION (Formação)

Um diagrama dos jogadores no campo indica cada formação. Selecione uma formação da mesma maneira que uma estratégia.

On-The-Fly Management

Para ajustar cobertura, formação e estratégia você tem duas opções. Ou pausar o jogo e fazer as modificações da tela de pausa, ou usar o "On-the-Fly Management" para salvar até sete diferentes determinações, mudando seu estilo de jogo sem parar a ação.

Dica: Salve sua estratégia, formação e cobertura favoritas usando uma combinação. Isso lhe dará a chance de iniciar um novo ataque com apenas um movimento rápido.

Para salvar uma determinação

- ⊕ Nas telas de cobertura, formação e estratégia, selecione uma determinação e pressione o **Botão Início** + qualquer combinação com os **Botões A, B e C** (ex: **Início** + A + C).

Para mudar uma determinação durante o jogo:

- ⊕ Pressione o **Botão Início** + sua combinação de **Botões A, B e C**.

Nota: Existem três combinações predeterminadas: **Botão Início + A** (Ataque Agressivo), o **Botão Início + B** (Normal) e o **Botão Início + C** (Defesa Linha-Dura). Quando o jogo terminar, suas combinações personalizadas serão apagadas.

STARTING LINEUP (Time-Base)

Esta tela lista os nomes, números e posições de todos os jogadores de sua esquadra. Use esta informação para ajustar seu time-titular para a partida.

Para ajustar seu time-titular:

1. Selecione o jogador que você quer trocar e pressione o **Botão C**. O nome do jogador aparecerá no topo da tela.
 2. Selecione o jogador com o qual você quer trocar de posição e pressione o **Botão C**. Os jogadores trocarão de posição.
- ⊕ Para cancelar a troca, pressione o **Botão A**.
 - ⊕ Para circular pelas 14 categorias de classificação de jogadores, pressione o **Botão D** ↔.

Nota: Após o início de uma partida, a opção de time-base é substituída pela opção de substituições.

GAME OPTIONS (Opções de Jogo)

FIFA Soccer 97 oferece 12 opções de modificação de jogo.

Para modificar as opções:

1. Na tela de opções, pressione **Botão D** ↑ para selecionar a opção desejada.
2. Para circular pelas escolhas, **Botão D** ↔.
3. Para confirmar todas as modificações, pressione o **Botão Início**. A tela de pré-jogo aparecerá.

Nota: Todas as determinações-padrão estão listadas em **negrito**.

Language (Linguagem)

Seis opções de idiomas estão disponíveis: English (Inglês), Deutsch (Alemão), Français (Francês), Español (Espanhol), Italiano e Svenska (Sueco).

INTERVALO DE JOGO

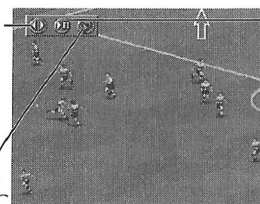
Quando o juiz apita final do primeiro tempo, ambos os times saem de campo e a tela de intervalo de jogo aparecerá. São exibidas as opções de pré-jogo mais o Replay Instantâneo, Substituições, Estatísticas de Jogo e Sumários.

RESUME GAME

Selecione Resume Game para retornar à partida. Você volta ao meio de campo para a saída de bola do segundo tempo e todas as mudanças que você fez entram em vigor.

REPLAY INSTANTÂNEO

Para voltar a ação, pressione o Botão A + D ←
Para avançar, Botão A + D →



Para rodar em velocidade normal, pressione o Botão B (Para avançar um quadro por tempo pressione repetidamente o Botão B)

Para ver o Replay do Ângulo Reverso Pressione o Botão C

Quer rever um momento clássico? Selecione Instant Replay imediatamente após a jogada.

A jogada é recarregada e um ícone de controle aparecerá na tela exibindo os controles do replay instantâneo.

Para ver um replay:

- ⊕ Pressione o **Botão D** em qualquer direção para rastrear um jogador, uma linha fina amarela indica onde a câmera está focada.
- ⊕ Para sair do replay, pressione o **Botão Início**.

SUBSTITUIÇÕES

No modo Simulação, o número de substituições usado por jogo é limitado a três; não existem restrições nos modos Ação e Arcade. Mudanças na escalação são feitas na tela de substituição da mesma maneira que na tela de mudanças no time-base.

⊕ Execute uma lateral da mesma maneira que um escanteio.

INFRAÇÕES

Penalidades marcadas nas infrações tornam o jogo menos violento e mais limpo.

Cobranças de Falta

Marcadas devido à falta técnica ou física. Incluem carrinhos violentos, acertar o jogador sem a bola ou estar impedido.

Quando é marcada uma falta, a bola é posicionada no local da infração.

⊕ Cobre a falta da mesma maneira que um escanteio.

Nota: Os jogadores do outro time podem bloquear as cobranças de falta (barreira).

Penalidade Máxima

Marcada quando ocorre uma falta dentro da área. A bola é posicionada no local de cobrança e apenas o goleiro e o jogador que irá cobrar a infração podem ficar na área. Você deve tentar defender a bola mesmo se seu goleiro estiver sendo controlado pelo Mega Drive.

Para defender um pênalti:

⊕ Quando a bola é chutada, pressione o **Botão A, B** ou **C + Botão D** ↔ para mergulhar na direção do chute.

Para cobrar um pênalti:

⊕ Pressione o **Botão A** ou **C** para chutar a bola.

Cartões

Se o juiz testemunha uma falta mais grave, o jogador que a causou recebe um cartão amarelo. Um jogador que recebe dois cartões amarelos num jogo é expulso. Se o juiz testemunha uma falta grave mesmo, é dado o cartão vermelho ao jogador que sai do jogo imediatamente. Um jogador expulso é suspenso automaticamente do próximo jogo.

Nota: Para cartões serem distribuídos, as faltas devem estar no modo Normal no menu de opções.

Match Type (Tipo de Partida)

Selecione Simulation e experimente o jogo como na vida real; os jogadores se cansam e substituições são limitadas a 3. Uma partida **Action** oferece mais ação e mais velocidade, jogadores incansáveis e substituições ilimitadas. Selecione Arcade e experimente um jogo turbinado ao máximo, ação acelerada, jogadores sempre no pique máximo e times nivelados com as mesmas habilidades.

Fouls (Faltas)

Escolha **No Fouls** para que o juiz não marque nenhuma falta. No Booking significa que o juiz marcará as faltas, mas não dará nenhum cartão. Com faltas no modo Normal, uma cotovelada mais malvada ou um carrinho por trás pode resultar num cartão amarelo ou vermelho.

Injuries (Contusões)

Com esta opção ligada, todos os jogadores tornam-se suscetíveis a contusões. Jogadores contundidos são marcados com uma cruz vermelha na tela de substituição.

Off-Sides (Impedimentos)

A regra dos impedimentos diz que deve haver pelo menos dois jogadores da defesa (incluindo o goleiro) entre um atacante e o gol quando este recebe a bola no seu campo. Isso só se aplica a atacantes em posição que interfiram na jogada. Um jogador não pode ser considerado impedido na sua metade do campo, ou diretamente após uma cobrança de falta, lateral ou escanteio.

Quando um jogador é pego em posição de impedimento, o juiz apita um tiro livre e o ícone do impedimento aparece junto com o nome do jogador impedido. Selecione **On** (ligado) ou **Off** (desligado).

Nota: Não existe impedimento nos jogos indoor.

Weather (Clima)

Pela regra empírica, quanto mais secas as condições do tempo, mais rápido a bola rola no campo e mais alto ela

pula. Selecione **Damp** (Úmido), **Drenched** (Encharcado), **Hot** (Quente), ou **Dry** (Seco).

Clock (Relógio)

Continuous ou **Out of Play**. Se **Continuous** estiver assinalado, o tempo conta mesmo quando a bola estiver fora de jogo.

Half Length (Duração do Tempo)

Você determina a duração de cada tempo escolhendo entre 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutos.

Sound (Som)

Ouça música e efeitos sonoros. **SFX** (Efeitos Sonoros) incluem a torcida, juiz e sons de menu; a música aparece apenas durante as telas de menu. Selecione entre **Music and SFX**, **None** (Nenhum), **SFX Only** (Só efeitos) e **Music Only** (Só música).

Keepers (Goleiros)

Escolha entre **Manual** e **Computer**. É uma boa idéia deixar o goleiro controlado pelo **Mega Drive** (computador) até você ficar craque no **FIFA Soccer 97**.

Time Display (Marcador de Tempo)

Pode ser ligado (**On**) ou desligado (**Off**).

Auto Replay

Quando ligado (**On**), você assiste a um replay automático após cada gol e, com as faltas em **Normal**, também assiste a um replay de toda falta com cartão. Quando desligado, o placar aparece direto.

Keeper (Goleiro)

(Apenas em jogos indoor) Você precisa pausar a partida para tirar o goleiro. Com o goleiro fora do jogo (**Out**), a intensidade do jogo é aumentada; um atacante é adicionado e ninguém fica no gol.

Nota: Você só pode tirar da quadra o goleiro do seu time.

PAUSANDO O JOGO

Quando o jogo é pausado, uma lista de opções idênticas às de intervalo se torna disponível.

⊕ Para posicionar o alvo, pressione **Botão D**.

⊕ Para fazer um lançamento rasteiro, pressione o **Botão B** + **Botão D**.

BOLA FORA

A bola está fora de jogo quando toda sua circunferência passa pelas laterais, linha de fundo ou linha do gol. Os resultados podem ser:

Gol

Após cada gol, os jogadores tomam posições em cada lado do círculo central e o time que levou o gol sai com a bola.

Tiro de Meta

Um atacante chuta a bola longe do gol e ninguém da defesa toca na bola até que ela atravesse a linha de fundo. A bola é automaticamente posicionada no canto da pequena área.

Escanteio

Quando o último jogador a tocar na bola antes dela atravessar a linha de fundo é da defesa, um escanteio é cobrado do círculo marcado ao redor da bandeirinha.

⊕ Para cruzar a bola, pressione o **Botão A**.

⊕ Para circular pelos modos **Normal/Câmera/Receptor**, pressione o **Botão B**.

No modo Pro apenas

⊕ Para selecionar uma jogada, pressione o **Botão C** + **Botão D** para determinar a direção do chute.

⊕ Para esconder uma jogada, pressione o **Botão C** + **Botão D** + o **Botão A**.

⊕ Para executar a jogada, pressione o **Botão C**.

Lateral

Cobra-se uma lateral do ponto na linha de campo onde a bola saiu.

Para utilizar o modo Receptor/Câmera

1. Quando seus jogadores estiverem em posição de cobrança de escanteio, lateral, falta ou tiro de meta, pressione **Botão D** para mover o alvo até a posição desejada.
2. Para entrar o modo Receptor, pressione o **Botão B**. Seu receptor estará sobre uma estrela-código colorida.
3. Pressione o **Botão D** para mover o receptor para uma posição diferente do campo.
 - ⊕ Para retornar ao modo Câmera, pressione o **Botão B**. Isso retornará a estrela ao jogador com a posse de bola.
4. Pressione o **Botão A** ou **C** para por a bola em jogo.

DEFESA

Não subestime a importância de uma sólida defesa.

- ⊕ Para dar um carrinho, pressione o **Botão A**. Esta é a melhor forma de tirar a bola de um atacante oponente.
- ⊕ Para trocar o controle com o jogador mais próximo da bola, pressione o **Botão B**.
- ⊕ Para correr em disparada, segure o **Botão C**.
- ⊕ Quando estiver próximo a um atacante, pressione o **Botão B** para tentar roubar a bola ou o **Botão C** para dar uma cotovelada.
- ⊕ Para passar a perna num atacante, pressione o **Botão B + C**.

BOLA DO GOLEIRO

Quando a bola estiver a salvo nas mãos do goleiro, a posse é dele. Mesmo quando os goleiros estão cofigurados para serem controlados pelo Mega Drive, quando estão com a posse de bola, são controlados por humanos.

- ⊕ Para lançar ou chutar para uma alvo, pressione o **Botão A** ou **C**.

No modo Pro apenas:

- ⊕ Para circular entre os modos normal/câmera/receptor, pressione o **Botão B**.

Para pausar o jogo durante a ação:

- ⊕ Pressione o **Botão Início**. O jogo é pausado e a tela de pausa aparecerá.
- ⊕ Selecione Resume Game para retornar ao jogo.
- ⊕ Selecione Quit para retornar à Tela de Seleção de partida.

EM CAMPO

SAÍDA DE BOLA/REINÍCIO

Após cada tempo e cada gol marcado, os jogadores retomam suas posições em seu campo.

Para dar a saída:

- ⊕ Com ambos os times em posição de saída de bola, pressione o **Botão A** ou **B** para passar para seu companheiro.

Controle de Bola

- ⊕ Para levantar a bola ou tentar um voleio, pressione o **Botão A**.
- ⊕ Para passar ao seu companheiro mais próximo, pressione o **Botão B**. Pressione o **Botão D** para direcionar o passe a um receptor.
- ⊕ Para correr com a posse de bola, segure **Botão B** ou **C + Botão D**.
- ⊕ Para chutar a gol de qualquer lugar do campo, pressione **Botão C**.

No modo Pro:

- ⊕ Para chapelar, pressione **Botão B + C** enquanto corre.
- ⊕ Para fazer um lavantamento baixo, pressione o **Botão A + B**.
- ⊕ Para fintar, pressione o **Botão A + C**.

Dica: Segurando um botão você aumenta a força de um movimento. Segure **Botão A** para um lançamento longo, o **Botão B** para um passe mais forte e **Botão C** para um chute poderoso. Use este recurso apenas quando essencial, segurar muito tempo um botão de ação pode acabar com a energia de um jogador.

UM-DOIS

O modo Um-Dois retorna a bola ao jogador inicial com um passe de volta imediato.

Para executar o Um-Dois:

1. Para passar a bola ao receptor, pressione o **Botão B** + **Botão D**.
2. Antes da bola atingir o receptor, pressione o **Botão A**.
 - ⊕ Para chutar de primeira, pressione o **Botão C**.
 - ⊕ Para trocar de controle com o jogador com a bola, pressione o **Botão B**.
3. Para fazer o Um-Dois (retornar a bola ao jogador inicial), pressione o **Botão A** novamente.

Comemoração

O que é uma partida de futebol sem comemoração?

- ⊕ Após seu jogador marcar um gol, e a estrela ainda continuar sob ele, pressione o **Botão B** para tocar uma corneta, o **Botão C** para soltar fogos-de-artifício e o **Botão A** para o grito de gol!

Nota: Para ouvir a celebração, SFX (efeitos sonoros) deve estar ligado.

BOLA NO AR

Se você está no modo Pro, executar uma bicicleta, cabeçada ou voleio dependerá da altura da bola no momento da execução, e quão perto está você do gol. Se você está no modo Semi, o Mega Drive executa o movimento para você.

Para executar um movimento especial longe do gol:

1. Quando a bola estiver no ar, pressione o **Botão A**, **B** ou **C**.
2. Após entrar em contato com a bola, pressione **Botão D** para adicionar um pequeno efeito a bola.

Para executar um movimento especial perto do gol:

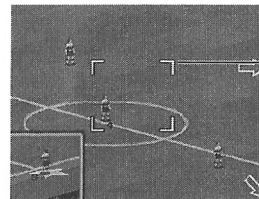
1. Pressione o **Botão A** para cruzar a bola na frente do gol.
2. Pressione o **Botão B** para trocar o controle para o receptor.
 - ⊕ Para uma cabeçada normal em direção ao gol, pressione o **Botão A**.
 - ⊕ Para um chute sem-pulo, pressione o **Botão B**.
 - ⊕ Para um peixinho, pressione o **Botão C**.

MODOS NORMAL/CÂMERA/RECEPTOR

Câmera e Receptor estão disponíveis para cobranças de escanteio e laterais, e todas as três opções de visão estão disponíveis para situações de tiro de meta e cobrança de faltas.

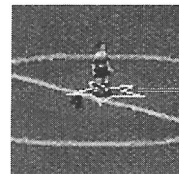
Nota: O modo Receptor não está disponível se seu nível de habilidade for Semi.

Modo Câmera



Caixa de Alvo
Indica a posição
focalizada no
Campo

Modo Receptor



Estrela colorida
indica o receptor
selecionado

NORMAL

O modo Normal tem uma estrela no jogador com a posse de bola.

CÂMERA/RECEPTOR

Permite passar/lançar a bola para uma posição determinada no campo.