

FIFA97



MANUAL



MANUAL DE REFERÊNCIA DO CD FIFA 97/PC

AVISO PARA EPILÉTICOS

POR FAVOR, LEIAM ATENTAMENTE A INFORMAÇÃO ABAIXO ANTES DE UTILIZAR ESTE JOGO OU AUTORIZAR SEU USO A CRIANÇAS

Algumas pessoas podem sofrer ataques epiléticos ou perder a consciência ao estar expostas à destelhos de luz intermitentes ou à determinados combinações de luzes. Também podem sofrer um ataque ao contemplar determinadas imagens na televisão ou utilizar certos jogos. Isto pode suceder ainda que estas pessoas nunca tenham sido diagnosticadas anteriormente como epiléticas ou não tenham sofrido um ataque antes.

Se nós mesmos, ou alguém da nossa família, sofreu alguma vez os sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) ao estar expostos à luzes intermitentes, deve consultar um médico antes de jogar.

Avisamos aos pais que vigiem a maneira como as crianças utilizam os jogos. Se algum dos nossos filhos, ou nós mesmos, experimentamos algum dos sintomas seguintes: vertigem, visão dupla, espasmos nos olhos ou nos músculos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões enquanto jogamos, devemos abandonar o jogo IMEDIATAMENTE e consultar um médico.

Precauções Devem Ser Tomadas Durante a Utilização do Jogo

- Não permaneça demasiado perto da tela. Sente-se à uma distância prudente da tela, tão longe quanto lhe permitam o comprimento dos cabos elétricos.
- De preferência utilize o jogo em uma tela pequena.
- Evite jogar se está cansado ou se não dormiu o suficiente.
- Assegure-se de que o lugar onde vá jogar esteja bem iluminado.
- Descanse ao menos 10 ou 15 minutos por cada hora que passe utilizando um jogo.

CONTEÚDO

Requisitos do Sistema	4
Configuração Mínima	4
Configuração Recomendada	4
Requisitos para jogo com múltiplos jogadores numa rede	4
Requisitos para jogo com múltiplos jogadores através do modem	4
Requisitos para jogo com múltiplos jogadores com vínculo direto	5
Instalação - Execução pelo CD	5
Usuários do Windows 95	5
Usuários do MS-DOS	5
Preparação do disco	5
Notas da instalação do DirectX	6
Instalação em Windows 95	7
Instalação em MS-DOS	8
Instalando a versão para MS-DOS num PC com Windows 95	9
Iniciando o jogo no Windows 95	9
Iniciando o jogo no MS-DOS	9
Problemas com o seu Software?	10
Problemas com o CD	10

CONTEÚDO (Cont.)

Problemas com o vídeo	10
Problemas de som	11
Problemas com os controles	13
Problemas de desempenho do jogo	13
Problemas de conexão do Modem	14
Problemas como a conexão de rede	15
Problemas de Memória	16
Problemas de sistemas específicos	17
Criando um disco de boot	19
Comandos das Teclas de Aceleração	21

REQUISITOS DO SISTEMA

Nota: O FIFA 97 contém versões tanto para Windows 95 como para MS-DOS.

Configuração Mínima

Sistema operacional:	MS-DOS® 5.0 ou superior ou Windows® 95
CPU	Processador Pentium™ 75 MHz ou superior
Espaço no disco rígido:	Usuários do MS-DOS: mínimo de 3 MB <i>Usuários do Windows 95: mínimo de 15 MB</i>
Memória:	Usuários do MS-DOS: 8 MB de RAM <i>Usuários do Windows 95: 16 MB de RAM</i>
Gráficos:	Placa de vídeo PCI/VLB SVGA com 1 MB de RAM e 256 cores <i>Usuários do MS-DOS: placa compatível VESA 1.2</i> <i>Usuários do Windows 95: placa compatível com DirectX 2</i>
CD-ROM:	Unidade de CD-ROM de dupla velocidade (compatível com MPC2) <i>Usuários do MS-DOS: driver para DOS e MSCDEX da versão 2.23 ou posterior</i> <i>Usuários do Windows 95: driver de 32-bit para Windows 95.</i>
Áudio:	Usuários do MS-DOS: Sound Blaster™ 2.0 ou superior, Sound Blaster Pro™, Sound Blaster 16™ e 100% compatíveis, Gravis™ Ultrasound™ e 100% compatíveis, Ensoniq™ Soundscape™, Microsoft® Windows Sound System™ e 100% compatíveis <i>Usuários do Windows 95: Placa de som compatível com DirectSound 2.0</i>

Dispositivos de entrada: Mouse compatível com Microsoft

Configuração recomendada

CPU:	Processador Pentium 133 MHz ou superior
Espaço no disco rígido:	69 MB
Memória:	16 MB RAM
Gráficos:	Compatível com DirectX 2, Placa de vídeo PCI compatível com VESA 2.0 com 2 MB de RAM
Áudio:	Sound Blaster de 16-bit ou 100% compatível
Dispositivos de entrada:	Mouse e Joystick compatíveis com Microsoft, controles para jogos Gravis Gamepad™ ou Gravis GriP™ com adaptador para quatro jogadores.

Requisitos para jogo com múltiplos jogadores numa rede

Usuários do MS-DOS:	Rede compatível com IPX
Usuários do Windows 95:	Rede compatível com IPX, IPX Winsock DirectPlay ou TCP/IP DirectPlay

Requisitos para jogo com múltiplos jogadores através do modem

Modem 100% compatível com Hayes de 14400 bps ou superior; para modems utilizados em conexões externas é necessária uma porta serial de alta velocidade (16550 UART)

Requisitos para jogo com múltiplos jogadores com vínculo direto

Adaptador para modem nulo, porta serial de alta velocidade (16550 UART).
Nota: Para obter informação mais detalhada e dados técnicos atualizados que não estavam disponíveis quando se imprimiu este documento, consulte o arquivo README (leia-me) no disco do FIFA 97.

INSTALAÇÃO - EXECUÇÃO PELO CD

Nota: Você pode executar o FIFA 97 diretamente do CD para poupar espaço no disco rígido, porém o jogo perderá velocidade e a possibilidade de guardar os jogos não estará disponível.

Usuários do Windows 95:

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
2. No menu [Start] (Iniciar), escolha [Run...] (Executar), digite [d:\fifawin] na caixa da linha de comandos e depois clique em [OK] (se a letra que designa a sua unidade de CD-ROM não for 'D', troque-a pela correta).

Usuários do MS-DOS:

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
2. No prompt do DOS, digite **d:** depois pressione ENTER para mudar a unidade do seu CD (se a letra que designa a sua unidade de CD-ROM não for 'D', troque-a pela correta).
3. Quando vir o prompt 'D:', digite **fifados** e depois pressione ENTER para começar a instalação.

Preparação do disco

Antes de instalar o software, é muito importante que o seu disco rígido esteja em perfeitas condições de funcionamento. Nós recomendamos executar previamente o SCANDISK ou o DEFRAG (DOS 6.2 ou superior). O SCANDISK procura no seu disco rígido qualquer unidade de alocação perdida, bem como todos os arquivos ou diretórios que tenham uma referência cruzada. O DEFRAG garante que os seus dados estejam ordenados adequadamente. A falta destas comprovações prévias pode provocar uma perda de dados.

A seguir serão explicados os passos a serem dados para executar estes aplicativos de prevenção, tanto para MS-DOS como para Windows® 95.

Preparação para MS-DOS

1. Digite **ver** e depois pressione ENTER no prompt do MS-DOS C:>. A sua versão do MS-DOS será mostrada na tela. Se a resposta for 'MS-DOS VERSION 6.21' ou qualquer outra versão posterior à 6.2, siga os passos abaixo. Se você estiver a utilizar MS-DOS versão 5.0 ou qualquer versão anterior à 6.2, siga os passos indicados abaixo. Se estiver usando o MS-DOS versão 5.0, deverá utilizar outros aplicativos (como Norton Utilities ou Central Point Tools) para comprovar o estado do seu disco rígido.
2. Digite **scandisk c:** e depois pressione ENTER no prompt do MS-DOS para investigar se o seu disco está em boas condições. Se encontrar qualquer problema no seu disco, deverá resolvê-lo antes de continuar, seguindo as instruções contidas no seu manual do MS-DOS.
3. Digite **defrag c: /f** e depois pressione ENTER no prompt do MS-DOS. Isto desfragmentará completamente o seu disco rígido para garantir que os seus dados estão corretamente ordenados. Também otimiza o seu disco rígido para permitir carregar e gravar dados mais rapidamente.

Preparação para Windows 95

O processo para scanear e desfragmentar o seu disco no Windows 95 é essencialmente o mesmo que para MS-DOS, somente o método para iniciar os programas é diferente.

1. Primeiro, execute o SCANDISK. Para iniciar o SCANDISK, clique no botão **[Start] (Iniciar)** da [Taskbar] (Barra de tarefas). Aparecerá o menu Iniciar.
2. Desde o [Start menu] (menu Iniciar), realce **[Programs] (Programas)** e depois selecione **[Accessories] (Acessórios)** do menu que apareça. Aparecerá um novo menu, desse menu selecione **[System Tools] (Ferramentas do sistema)**. Finalmente, realce **[ScanDisk]** e o programa começará a rodar.
3. Uma vez ativado, verifique que a caixa da opção **[Automatically Fix Errors] (Corrigir erros automaticamente)** tem uma marca e selecione o disco rígido no qual quer instalar o jogo (por exemplo; C:). Uma vez que tudo estiver configurado corretamente, clique em **[Start] (Iniciar)** para que o programa faça um scanear do disco e corrija todos os erros que encontrar.
4. A continuação, execute o DEFRAG. Para iniciar o DEFRAG, vá para **[System Tools] (Ferramentas do sistema)** (da mesma maneira que no procedimento anterior) e realce **[Disk Defragmenter] (Desfragmentador de disco)**. Do mesma forma que no SCANDISK, selecione a unidade na qual for instalar o jogo e clique em **[OK] (OK)**.

Notas da instalação do DiretX

Importante: Leia este documento completamente antes de começar a jogar FIFA 97 em Windows 95 ou instalar os drivers do DiretX.

Aviso aos Usuários: O DiretX é uma API (Interface para programas avançados) pensada para proporcionar um ambiente de execução excelente para os jogos, e também compatibilidade com o hardware. Atualmente ainda existem numerosos fabricantes de hardware cujos produtos não são compatíveis com DiretX. Se o hardware que estiver utilizando não funcionar apropriadamente com o DiretX, consulte com o fabricante do seu hardware sobre como conseguir drivers atualizados que sejam plenamente compatíveis com Windows 95 e DiretX.

Compatibilidade do Hardware

FIFA 97 para Windows 95 requer a utilização de hardware compatível com DiretX 2 para poder funcionar corretamente. A distorção do som ou da imagem do vídeo, ou outros problemas com o hardware podem ser devidos a uma incompatibilidade com o DiretX. Se não tem a certeza sobre se os drivers do seu hardware são compatíveis com DiretX, execute a aplicação DXSETUP que está na sua unidade de CD-ROM.

Para executar o DXSETUP:

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
2. Clique em **[Start] (Iniciar)**, depois escolha **[Run...] (Executar)**.
3. Na caixa de diálogo Abrir, digite **d:\redist\diretx\dxsetup**, depois clique em **[OK]**. (se a letra que designa a sua unidade de CD-ROM não for 'D', troque-a pela correta)

O DXSETUP mostra todos os seus drivers de vídeo, áudio e rede. Os drivers com a etiqueta **["CERTIFIED"] (COMPATÍVEL)** são compatíveis com o DiretX; os drivers com a mensagem **["NO HARDWARE SUPPORT"] (SEM SUPORTE PARA O HARDWARE)** ou sem nenhuma mensagem, não são compatíveis com o DiretX e podem causar problemas ao executar o jogo. Pode tentar instalar o DiretX, clicando sobre "Reinstalar DiretX". Se os seus drivers continuarem sem ser compatíveis, consulte com o fabricante do seu hardware sobre como obter drivers para o seu dispositivo compatíveis com o DiretX para Windows® 95

Nota: Se tiver o DiretX 3 instalado no seu sistema, recomendamos-lhe instalar o DiretX 2 durante a instalação do FIFA 97. Isto instalará somente os componentes do DiretPlay 2 sem afetar os outros componentes do DiretX 3.

Problemas com a placa de vídeo

- Se a sua placa de vídeo não suportar o DiretX, deverá instalar e utilizar a versão para MS-DOS para executar o FIFA 97. Consulte a seção *Instalação em MS-DOS* para obter instruções.
- Se estiver utilizando o driver S3 Trio64V+, deverá atualizar o driver antes de executar o FIFA 97. Consulte com o fabricante da sua placa de vídeo ou computador sobre como conseguir drivers atualizados.

Para saber que tipo de driver está utilizando:

1. Clique com o botão direito do mouse no ícone **[My Computer] (Meu computador)** e selecione **[Properties] (Propriedades)**.
2. Clique sobre a guia **[Device Manager] (Gerenciador de dispositivos)**.
3. Clique duas vezes em **[Display adapters] (Adaptadores de vídeo)**.
4. Certifique-se de qual o driver de vídeo que está instalado para a sua placa

Nota: Pode certificar-se da existência de atualizações para o driver S3 no seguinte URL: <http://www.s3.com/support/enduser/swlib.html>

Instalação em Windows 95

Nota: O FIFA 97 necessita dos drivers de vídeo do DiretX 2 para poder ser executado no Windows 95. Antes de instalar, consulte a informação referente ao DiretX.

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
 - **Nos sistemas que tiverem [Autoplay] (Autoreprodução)** aparecerá a tela **[Setup] (Configurar)**.
 - **Nos sistema que não tiverem [Autoplay] (Autoreprodução)**, no menu **[Start] (Iniciar)**, escolha **[Run...] (Executar)**, e digite **d:\setup** na caixa da **[Command Line] (Linha de comandos)**, depois clique em **[OK]** (se a letra utilizada para designar o seu CD não for a 'D:', substitua-a pela letra correta). Aparecerá a tela **[Setup] (Configurar)**.
2. Para começar a instalação, clique em **[INSTALL] (INSTALAR)**. Aparecerá a tela **[Selet Components] (Componentes selecionados)**.
 - Para sair da tela **[Setup] (Configurar)**, clique em **[QUIT] (SAIR)**.
3. Na tela **[Selet Components] (Selecionar componentes)**, clique em cada um dos componentes da instalação que quiser copiar para o seu disco rígido. Aparecerá uma marca perto dos componentes selecionados.
 - O diretório padrão da instalação é **C:\EA Sports\FIFA 97**, mas você poderá mudá-lo se quiser. Clique em **[BROWSE] (Procurar)** para selecionar um diretório diferente.
 - Se preferir instalar o FIFA 97 numa unidade diferente, clique em **[DISK SPACE] (Espaço no disco)** e depois selecione uma unidade diferente (se houver).
4. Para aceitar a configuração feita em **[Selet Components] (Selecionar componentes)**, clique em **[NEXT] (Próximo)**. Aparecerá a tela de **[Selet Program Folder] (Selecionar pasta do programa)**.
 - Para voltar à tela **[Setup] (Configuração)**, clique em **[BACK] (RETROCEDER)**; para sair da instalação, clique em **[CANCEL] (CANCELAR)**.
 - A pasta padrão de programa do menu **[Start] (Iniciar)** é **[EA Sports\FIFA 97] (EA Sports\FIFA 97)**, mas poderá mudá-la se preferir. Digite um nome diferente ou clique numa pasta existente para modificar o padrão.
5. Para começar a copiar arquivos, clique em **[NEXT] (PRÓXIMO)**. Os arquivos selecionados serão copiados para o seu disco rígido.
 - Para voltar à tela **Selecionar Componentes**, clique em **[BACK] (RETROCEDER)**; para sair da instalação, clique em **[CANCEL] (CANCELAR)**.
6. Quando a instalação tiver finalizado, você terá a opção de copiar um atalho na área trabalho do seu Windows 95 para executar o jogo. Clique em **[YES] (SIM)** para aceitar (**[NO] (NÃO)** para cancelar). Aparecerá o pop-up do DiretX.
7. Se quiser instalar o DiretX, selecione **SIM**, se não quiser selecione **NÃO**.

8. Clique em [OK] para voltar à área de trabalho do Windows 95.

Nota: Se for a primeira vez que o DiretX é instalado no seu sistema, deverá reiniciar o seu computador para que a nova configuração tenha efeito.

Instalação em MS-DOS

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
2. No prompt do DOS, digite d: depois pressione ENTER para passar para sua unidade de CD (se a letra utilizada para designar o seu CD não for a 'D:', substitua-a pela letra correta).
3. Quando vir o prompt 'D:', digite [install] (instalar) e depois pressione ENTER para começar a instalação. Aparecerá o tela de seleção do idioma.
4. Para escolher um idioma, clique duas vezes em [ENGLISH] (Inglês), [DEUTSCH] (Alemão), [FRANÇAIS] (Francês), [ESPAÑOL] (Espanhol), [SVENSKA] (Sueco) ou [ITALIANO] (Italiano). Aparecerá o tela [Install] (Instalar).
 - Para sair da instalação, clique em DOS.
5. No [Install screen] (Tela Instalar), clique duas vezes na opção escolhida para selecioná-la. Aparecerá a tela da opção apropriada.
 - Se quiser jogar FIFA 97 com um Joystick de 4 botões, clique na caixa Joypad de 4 botões. Aparecerá uma marca.
 - Para sair da instalação, clique em [EXIT TO DOS] (SAIR PARA O DOS).

Na tela [README] (LEIA-ME):

- Para o documento inteiro, utilize as barras de rolamento.
- Para voltar ao [Install screen] (Tela Instalar), clique na marca.

Na tela [Sound Card Setup] (Configurar a placa de som):

1. Realce o seu tipo de placa de som ou clique em [AUTODETET] (DETETAR AUTOMATICAMENTE) se não tiver a certeza. A detecção automática tentará identificar a sua placa de som. (Se não tiver uma placa de som, selecione [NO SOUND] (SEM SOM)).
 - Para testar a opção realçada, clique em [TEST] (TESTAR). Para parar o teste, pressione qualquer tecla do seu teclado.
 - Para ver o arquivo [README] (LEIA-ME), pressione F1.
2. Para aceitar a opção realçada e continuar, clique na marca. Aparecerá o [Install screen] (Tela Instalar).

Na tela [Install to Hard Drive] (Instalar no disco rígido):

1. Clique em cada um dos componentes da instalação que quiser copiar para o seu disco rígido. Aparecerá uma marca ao lado de cada um dos ítems selecionados.
 - O caminho padrão é C:\FIFA97, mas poderá mudá-lo se quiser. Clique no caminho padrão para editá-lo.
 - Para ver o arquivo README (LEIA-ME), pressione F1.
2. Para começar a copiar arquivos, clique em [INSTALL] (INSTALAR). Os arquivos selecionados serão copiados no seu disco rígido.
 - Para sair da instalação, clique em [CANCEL] (CANCELAR).

Instalando a versão para MS-DOS num PC com Windows 95

Se precisar instalar a versão para DOS do Fifa 97 num PC com Windows 95, certifique-se de seguir as seguintes instruções.

1. No [Start menu] (Menu Iniciar), selecione [Shut Down] (Desligar), depois escolha ['Restart the computer in MS-DOS mode.'] (Reiniciar o computador em modo MS-DOS).
2. Agora siga as instruções para a Instalação em MS-DOS deste manual de referência.

Aviso : Se não conseguir ter acesso à sua unidade de CD-ROM em modo DOS, provavelmente você não tem os drivers para DOS corretos instalados no seu sistema. Veja o manual do fabricante do seu PC para procurar ajuda na instalação dos drivers. Se precisar falar com a equipe de suporte técnico da Eletronic Arts, necessitará da seguinte informação do seu fabricante antes de contatar com o nosso Departamento de atendimento ao cliente.

- A linha do seu CONFIG.SYS referente ao driver do CD-ROM utilizado em modo DOS
- As linhas do CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT DOS referentes à utilização da placa de som em modo DOS
- A linha do AUTOEXEC.BAT referente ao driver utilizado no modo DOS para o Mouse

Iniciando o jogo no Windows 95

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
 - Nos sistemas que tiverem [Autoplay] (Autoreprodução) aparecerá a tela [Setup] (Configurar).
 - Clique em [PLAY] (JOGAR). Aparecerá a sequência do vídeo de introdução, seguida pela tela de título do FIFA 97.
 - Nos sistemas que não tiverem [Autoplay] (Autoreprodução), no menu [Start] (Iniciar), escolha [Programs, EA Sports, FIFA 97, FIFA 97] (Programas, EA Sports, FIFA 97, FIFA 97). Aparecerá a sequência do vídeo de introdução, seguida pela tela de título do FIFA 97.

Nota: Para ver informação sobre o jogo, veja o manual do usuário do FIFA 97.

Iniciando o jogo no MS-DOS

1. Insira o CD do FIFA 97 na sua unidade de CD.
2. No prompt do DOS, mude para o diretório onde o jogo estiver instalado. Como padrão, ele estará instalado em C:\FIFA97, portanto poderia escrever:
c: depois pressione ENTER
cd\fifa97 depois pressione ENTER
3. Para iniciar o programa, digite fifados e depois pressione ENTER. Aparecerá a sequência do vídeo de introdução, seguida pela tela de título do FIFA 97.

PROBLEMAS COM O SEU SOFTWARE?

Se tiver algum problema para instalar ou executar o seu software, gostaríamos de ajudar.

- Em primeiro lugar, certifique-se de que leu por completo as seções prévias de *Instalação e Requisitos do Sistema*.

Se você seguiu cuidadosamente as instruções e apesar disso continua a ter problemas de instalação e execução do software, a seguir damos algumas dicas que podem ajudar a resolver tais problemas.

Nota: Antes de tentar seguir qualquer uma das sugestões que fornecemos em seguida, por favor certifique-se de que conhece bem os comandos de MS-DOS utilizados. Consulte o manual do seu sistema operacional para obter mais informações.

Problemas com o CD

Recebe o aviso "File not found" (arquivo não encontrado) quando tenta instalar ou executar o jogo

- Para executar o *FIFA 97* é necessária uma unidade de CD-ROM de dupla velocidade.
- Certifique-se de que inseriu o CD na unidade de CD-ROM. O CD deve encontrar-se dentro da unidade ao instalar ou executar o jogo.
- Certifique-se de que o jogo foi instalado corretamente. Consulte *Instalação*.

Usuários do MS-DOS

- Verifique que os seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS carregam o driver correto para o seu CD. (Exemplo: No AUTOEXEC.BAT, a linha do driver de CD será parecida a esta: "C:\WINDOWS\MSCDEX /D:MSCD001 /M:20", e no CONFIG.SYS, a linha do dispositivo do driver do CD será parecida a esta "DEVICE=C:\DEV\HIT-IDE.SYS /D:MSCD001").
- Leve em consideração que o seu driver de CD deverá sempre incluir uma linha tipo 'D/:xxx' tanto no AUTOEXEC.BAT como no CONFIG.SYS, representando o nome do dispositivo de CD-ROM

Usuários do Windows 95

- Certifique-se de que está utilizando drivers de 32-bits do Windows 95 para controlar a sua unidade de CD-ROM. Estes drivers podem ser configurados no Painel de Controle do Sistema.
- Não utilize um driver de 16 bits baseado em DOS (carregado no seu CONFIG.SYS) para controlar o seu CD-ROM. O desempenho irá reduzir-se significativamente

Problemas com o vídeo

Usuários do MS-DOS

O *FIFA 97* necessita de uma placa de vídeo SVGA compatível com VESA com capacidade para uma resolução de 640x480 com 256 cores (1 MB ou mais de RAM de vídeo).

Se você tiver dificuldades em instalar ou executar o programa, considere que *deve ter suporte para VESA instalado no seu sistema antes de executar este programa*. Deverá carregar um driver compatível VESA 1.2 (ou mais recente) ou um driver universal VESA para que o programa funcione corretamente.

Se ainda tiver dificuldades com o vídeo, deverá consultar o manual da sua placa de vídeo para obter informação específica sobre como carregar um driver VESA feito especialmente pelo fabricante da placa.

Informação geral sobre a placa de vídeo

- Se a sua placa tiver incorporado um driver VESA, você não precisará carregar um driver VESA.
- *Contate o fabricante da sua placa de vídeo sobre quaisquer problemas com o driver VESA ou com a placa de vídeo.*
- Se o vídeo de introdução ou qualquer outro vídeo clip aparecer distorcido, ou com saltos bruscos na imagem ou as imagens perderem a relação com o som, a sua unidade de CD-ROM poderia não ser de dupla velocidade (compatível com MPC2). Para uma reprodução correta, o *FIFA 97* necessita de um CD-ROM de dupla velocidade ou superior.

Usuários do Windows 95

Os problemas com o vídeo ou o áudio podem resolver-se mediante a configuração do cache de leitura do CD-ROM.

Para ajustar o cache de leitura:

1. Na área de trabalho do Windows 95, clique com o botão direito do mouse sobre o ícone Meu computador, em seguida escolha [Properties] (Propriedades) no menu pop-up.
2. Clique sobre a guia Desempenho, depois clique [File System...] (Sistema de arquivos)
3. Clique na guia do CD-ROM, depois clique na caixa [Optimize access pattern for] (Otimizar padrão de acesso para) e selecione DOUBLE-SPEED OR HIGHER (VELOCIDADE DUPLA OU SUPERIOR).
4. Mova o indicador do [Supplemental cache size] (Tamanho de cache suplementar) para SMALL (PEQUENO), depois clique em [Apply] (Aplicar).

Nota: Situar o indicador em GRANDE não melhora o desempenho do FIFA 97 e pode diminuir o desempenho ao reservar uma parte da RAM, que em caso contrário poderia estar disponível para o jogo.

Problemas de som

Usuários do MS-DOS

O *FIFA 97* suporta as placas de som Sound Blaster 2.0, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape e Microsoft Windows Sound System.

A placa de som está instalada, mas as colunas têm eletricidade estática

- Certifique-se de que selecionou a placa de som adequada.

A placa de som está instalada, mas não emite nenhum som

- Certifique-se de que os seus altofalantes estão corretamente ligados e de que o volume não está no zero.
- Certifique-se de que selecionou a placa de som adequada.
- Se utilizou a opção Autodetetar durante a instalação e não tem nenhum som no jogo, volte a instalar o programa e selecione manualmente a sua placa de som (Esta opção necessitará que volte a instalar o jogo)
- Algumas placas de som compatíveis com Sound Blaster Pro permitem que você selecione uma IRQ de 10 ou superior no modo SB Pro. Se tiver dificuldades com a sua placa de som e a IRQ da sua placa de som estiver configurada como 10 ou superior, aconselhamos que mude a IRQ para um valor menor. Consulte a documentação da sua placa de som sobre como mudar a configuração da IRQ da sua placa de som.

Configuração do som

Se o teste do som tiver problemas ao tocar a música, ou se a placa de som não for reconhecida, é possível que esteja faltando uma variável de ambiente no seu arquivo AUTOEXEC.BAT. Certifique-se de que a instrução apropriada para a sua placa de som está incluída no seu arquivo AUTOEXEC.BAT:

[Sound Card (Placa de som)]	Statement (Instrução)]
Sound Blaster	SET BLASTER]=<configurações> T1
[Sound Blaster Pro	SET BLASTER]=<configurações> T4
[Sound Blaster 16	SET BLASTER]=<configurações> T6
[Gravis Ultrasound	SET ULTRASOUND]=220,1,1,11,15
[Gravis Ultrasound Max	SET ULTRASOUND]=220,1,1,11,15

- Se o arquivo AUTOEXEC.BAT não inclui a linha de configuração adequada, consulte a documentação da sua placa de som e/ou execute a utilidade de configuração referente à sua placa de som.
- Consulte o arquivo LEIA-ME localizado no CD para obter mais informação sobre as linhas de configuração do som requeridas nos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT para placas de som específicas.

Usuários do Windows 95

- Certifique-se de que instalou os drivers corretos do Windows® 95 para a sua placa de som (Consulte a documentação da sua placa de som fornecida pelo fabricante).
- Se alguma vez substituir a sua placa de som por outra diferente, siga as instruções do fabricante para a instalação. Uma vez que verifique que a placa de som funciona corretamente com o Windows 95, execute o jogo novamente, a placa será automaticamente detetada.
- As unidades de CD-ROM lentas podem ocasionar distorções do som entre as distintas telas do menu.
- O *FIFA 97* necessita de uma placa de som compatível com DirectX (Para determinar se a sua placa de som é compatível com DirectX, siga os passos descritos em *Compatibilidade do Hardware*).
- Se a sua placa de som não suporta o DirectX, terá demoras no som, interrupções no som ou falta de som. Contate com o fabricante da sua placa de som para obter drivers atualizados.

Usuários da Gravis Ultrasound

Se utilizar uma placa de som GUS Classic e tiver problemas com a reprodução do som ou do vídeo, tente configurar o tamanho da memória intermédia DMA de reprodução a pelo menos 4096.

Para ajustar o tamanho da memória DMA de reprodução:

1. Clique no botão [Start] (Iniciar) na [Taskbar] (Barra de tarefas). Aparecerá o [Start menu] (menu Iniciar).
2. No [Start menu] (menu Iniciar), realce [Settings] (Configurações), e selecione [Control Panel] (Painel de Controle) no menu pop-up.
3. No [Control Panel] (Painel de controle), escolha o ícone [System] (Sistema), depois clique na guia do [Device Manager] (Gerenciador de dispositivos).
4. Selecione as opções de Som, Vídeo e Controle para jogos, depois realce [GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC] (GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC), e clique em [Properties] (Propriedades).
5. Clique na guia [Ultrasound Setup] (Configuração da Ultrasound), depois configure o tamanho da memória intermédia DMA de reprodução a pelo menos 4096.

Problemas com os controles

Se tiver dificuldades ao selecionar as opções dos menus com os botões dos seus controles, utilize em vez disto a tecla ENTER do seu teclado.

Usuários do Gravis GriP

- Certifique-se de que o Gravis MultiPort está corretamente conetado à porta do joystick.
- Verifique se o interruptor do Gravis MultiPort está na posição esquerda, para suporte GriP, ou na direita para suporte de joystick standard.
- Certifique-se de que os drivers do Gravis GriP foram instalados (para Windows 95 ou DOS, dependendo de onde estiver executando o jogo). Se não foram instalados, consulte a documentação do seu GriP.
- Certifique-se de que os controles do Gravis GriP foram calibrados sob Windows 95

Para calibrar o Gravis GriP em Windows 95:

1. Clique no botão [Start] (Iniciar) na [Taskbar] (Barra de tarefas). Aparecerá o [Start menu] (menu Iniciar).
 2. No [Start menu] (menu Iniciar), realce [Settings] (Configurações), e selecione [Control Panel] (Painel de Controle) no menu pop-up.
 3. No [Control Panel] (Painel de controle), escolha o ícone [Joystick] (Joystick).
 4. Defina o [Current joystick] (Joystick atual) como [Joystick 1] (Joystick 1), e defina [Joystick seletion] (Seleção do Joystick) como Gravis GriP MultiPort, depois clique em [CALIBRATE] (CALIBRAR).
 5. Siga as instruções que apareçam na tela. Depois clique em [TEST] (TESTAR) para testar os controles do joystick.
 6. Repita os passos acima para os joysticks 2, 3 e 4 (se disponíveis).
- Uma vez que estes passos tenham sido completados, uma luz verde ficará acesa no lado esquerdo do Gravis MultiPort.

Problemas de desempenho do jogo

Para melhorar a velocidade e a capacidade de resposta, o *FIFA 97* permite uma série de soluções rápidas que você pode experimentar durante o jogo:

- Experimente reduzir o tamanho do tela alternando entre os cinco possíveis tamanhos. Pressione - para diminuir o tamanho do tela, e + para aumentar o tamanho do tela.
- Desative o [Stadium detail OFF] (Detalhe do estádio). Pressione T para escolher [ON/OFF] (Ativar / Desativar).
- Desative os [Pitch detail OFF] (Detalhes do campo). Pressione Y para escolher [ON/OFF] (Ativar / Desativar).

Para ver uma lista completa das teclas de aceleração definidas do *FIFA 97*, veja *Comandos das teclas de aceleração*.

Usuários do MS-Dos

- Certifique-se de que os seus arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT não carregam nenhum driver que não seja necessário.

Usuários do Windows 95

- Para obter o máximo desempenho, certifique-se de que não está executando nenhuma outra aplicação em segundo plano. Consulte a barra de tarefas do Windows 95 e feche qualquer outro programa que estiver sendo executado.

Problemas de conexão do Modem

Para o jogo com modem o FIFA 97 necessita de um modem 100% compatível com Hayes com uma velocidade de 14400 bps ou superior, e uma porta serial de alta velocidade (16550 UART) para modems utilizados em conexões externas.

Nota: O FIFA 97 necessita do DiretPlay 2 para jogar com múltiplos jogadores através do modem. Se tiver o DiretX 3 instalado no seu sistema, recomendamos-lhe instalar o DiretX 2 durante a instalação do FIFA 97. Isto instalará somente os componentes do DiretPlay 2 sem afetar os outros componentes do DiretX 3.

O modem não consegue inicializar-se

- Certifique-se de que selecionou o modem correto na tela [COM PORT SETTINGS] (CONFIGURAÇÕES DA PORTA COM).
- Certifique-se de que nenhum outro periférico entra em conflito com o modem (p.e. o mouse).
- Certifique-se de que todas as configurações do modem (p.e. porta COM, IRQ) são corretas. (Consulte a documentação do seu modem para uma instalação correta)
- Alguns modems (p.e., alguns modems USRobotics) podem não se inicializar corretamente utilizando na porta velocidades de 14400 e 28800 bps. Estes modems irão inicializar-se a 19200 e 57600 bps. Experimente mudar a velocidade de conexão do modem na tela [COM Port Setup] (Configuração da porta COM).

O Modem consegue conetar, mas não há sincronização

- Certifique-se de que selecionou o modem correto na tela [MODEM CONNECTION] (CONEXÃO COM MODEM).
- Cancele a ligação enquanto estiver no jogo e tente ligar novamente.
- A inicialização dos modems pode não ser a correta. Desligue ambos os modems e inicie novamente o procedimento de conexão.

Informação geral sobre o modem

O seu modem deve estar configurado para conetar com as opções de correção de erros, deteção de erros e compressão de dados desativados. O seu modem não deve estar configurado para conetar somente a uma velocidade determinada.

- O controle de fluxo de Hardware (RTS/TS) deve estar ativado.
- Consulte o manual do seu modem para ver os comandos AT apropriados e poder configurar essas opções e inserí-las na sequência de inicialização.
- Alguns modems carregam a sua configuração numa NVRAM (RAM não volátil) ao ativar a configuração esta pode ser incompatível com FIFA 97.
- Se o seu modem tiver problemas ao inicializar e não houver conflito aparente na porta COM ou no IRQ, tente reconfigurar o seu modem com a configuração padrão da fábrica carregada na NVRAM. Para fazê-lo, vá ao programa de comunicações (p.e. Terminal for Windows 3.x, Procomm, etc.) e digite `at&f`. Espere até que apareça o OK, e em seguida digite `at&w0`.

Se continuar a ter problemas, experimente utilizar um dos modelos de modems GENÉRICOS na tela de CONFIGURAÇÃO DA PORTA COM.

Usuários do Windows 95

Se utilizar uma placa de vídeo baseada no chip S3, é possível que não possa executar o seu modem no COM4. Se tiver dificuldades ao conetar o seu modem no COM4, recomendamos que tente conetar o modem noutra porta COM.

Problemas com a conexão de rede

O FIFA 97 para jogar em rede, necessita de uma rede compatível com o protocolo IPX, uma rede IPX Winsock DiretPlay ou uma rede TCP/IP DiretPlay.

Nota: O FIFA 97 necessita do DiretPlay 2 para jogar com múltiplos jogadores através do modem. Se tiver o DiretX 3 instalado no seu sistema, recomendamos-lhe instalar o DiretX 2 durante a instalação do FIFA 97. Isto instalará somente os componentes do DiretPlay 2 sem afetar os outros componentes do DiretX 3

- Se tiver dificuldades com o jogo em rede, veja o manual da sua rede ou consulte com o administrador da rede para obter informação específica sobre como carregar os drivers.

Problemas com a conexão

- Certifique-se de que os computadores que estão tentando conetar formam parte da mesma rede e utilizam o mesmo protocolo.
- Se tiver problemas para conetar ou para jogar, tente utilizar diferentes protocolos de rede.
- Se existirem problemas de comunicação no jogo, tente fechar todas as aplicações e depois reinicialize o seu computador. Limpar a memória pode eliminar os problemas.

Problemas de desempenho da rede

Existem muitas coisas que você pode fazer para certificar-se que obtém o melhor desempenho do seu jogo em rede. Isto aplica-se tanto ao servidor como aos clientes, porém em primeiro lugar, tente fazer as mudanças somente no servidor e verifique se com isto se resolvem os problemas.

- Certifique-se de que o servidor (aquele que inicia o jogo em rede) é o computador mais rápido de todos.
- As redes com muito trânsito podem tornar o jogo mais lento. Evite jogar em momentos de muito trânsito na rede, aqueles em que existe um grande número de transferências de arquivos ou trabalhos de impressão em execução.

Informação geral sobre a rede

- Não execute nenhuma aplicação para Windows 95 que tenha acesso à rede em segundo plano (p.e. programas de correio, agendas pessoais, monitores da rede ou do sistema)
- Certifique-se de que desativou a recepção de [Network Messages]. (mensagens da rede). Se estiver trabalhando sobre uma rede Novell, pode fazer o seguinte: digite `send /a=n`, e em seguida pressione ENTER no prompt do MS-DOS
- O FIFA 97 utiliza, para funcionar em rede, o protocolo IPX compatível com o DOS, o qual não é compatível com a opção [File and Printer Sharing for Netware Networks] (compartilhar arquivos e impressoras em rede) caso esteja instalada no Windows 95.
- Para jogar em rede no DOS, você deverá carregar os drivers de rede para o DOS ao inicializar o seu computador, isto inclui o driver de nível de suporte de ligação, o driver da placa do interface da rede e um driver IPX. Estes são alguns dos nomes dos drivers: LSL, IPX, IPXODI, e 3C5X9.

Problemas de memória

Usuários do MS-DOS

O *FIFA 97* necessita de 400 K livres de memória convencional e 7050 K de memória estendida (XMS) para ser executado.

Aparece a mensagem ["Out of memory"] (Memória insuficiente)

O seu sistema não dispõe da quantidade suficiente de memória livre.

- Certifique-se de que o seu sistema possui pelo menos 8 MB de RAM.
- Certifique-se de que dispõe, pelo menos, de 400 K de memória convencional e 7050 K XMS livres:
- Digite **mem /c ENTER** no prompt do DOS para comprovar a quantidade de memória disponível no seu sistema. Um resumo da memória disponível parecido com o quadro abaixo será mostrado (os números exatos variarão dependendo da quantidade de memória total no seu sistema):

Type of Memory (Tipo de memória)	Total (Total)	Used (Utilizada)	Free (Livre)
Conventional (Convencional)	651,360	63,344	592,016
Upper (Superior)	158,560	156,256	2,304
Reserved (Reservada)	393,216	393,216	0
Extended (Estendida) (XMS)	15,570,080	2,385,056	13,185,024
Total memory (Memória total)	16,777,216	2,997,882	13,779,344
Total under 1 MB (Total sob 1 MB)	813,920	219,600	594,320
Largest executable program size (Maior programa executável)	591,872 (578K)		
Largest free upper memory block (Maior bl. memória superior livre)	1,284 (0K)		

MS-DOS is resident in the high memory area (MS-DOS está residente na área de memória alta).

Os números importantes estão em negrito. A linha referente à memória estendida (XMS) deve ter **7.219.200 bytes** ou mais na coluna de memória livre. O "Maior programa executável" (Largest executable program size) deve ser de pelo menos **409.600 bytes (400K)** ou superior. Para obter mais informação sobre como liberar memória adicional, veja Criar um disco de boot.

Informação geral sobre a memória

- Para configurar a sua memória estendida, você deve utilizar o HIMEM.SYS como gerenciador de memória estendida. **Não utilize** outros gerenciadores de memória como QEMM.SYS ou EMM386.EXE.

Nota: Se tiver um erro de memória ou tiver dificuldade em executar o *FIFA 97* em MS-DOS, certifique-se de que desativou quaisquer outros gerenciadores de memória, incluído o EMM386. Para obter mais informação, veja Criar um disco de boot.

- Recomendamos que desative temporariamente qualquer aplicação que não seja essencial, para poder liberar mais memória do seu sistema. Exemplos deste tipo de aplicações são:

EMM386.EXE	ANSI.SYS
SMARTDRV.SYS	ANYKEY.COM
POWER.EXE	RESUME.SYS
IFSHLP.SYS	ASP.SYS
CSP.SYS	VSAFE.EXE
VSHIELD.SYS	SHARE.EXE
DOSKEY.COM	PS1TOOLS (qualquer utilitário)

Qualquer utilitário de compactação de discos ou qualquer driver para rede que carregue habitualmente (a não ser que vá a utilizar o jogo em rede).

Usuários do Windows 95

O *FIFA 97* precisa dispor de 16 MB RAM e ter a memória virtual ATIVA.

Aconselhamos que permita que o Windows 95 possa gerenciar as configurações da memória virtual automaticamente, e que deixe livre pelo menos 20 MB do disco rígido após a instalação.

Problemas de sistemas específicos

Sistemas Compaq

Os usuários que tiverem um PC Compaq standard com uma placa de som instalada pelo fabricante, podem precisar acrescentar alguns parâmetros importantes a um dos seus arquivos de inicialização para poder escutar o som deste programa.

As placas de som compatíveis com a Sound Blaster, precisam da configuração adequada do ambiente no arquivo de inicialização AUTOEXEC.BAT. Para determinar se o seu sistema dispõe desta configuração, siga os passos descritos abaixo

- No prompt do DOS "C:\>", digite [set] e depois pressione ENTER.
- Será mostrada uma lista com o ambiente que está sendo executado nesse momento no seu sistema. Se essa lista não tiver nenhuma linha do tipo "[BLASTER]= <configurações>", o seu sistema não está corretamente preparado.

Você precisará criar um disco de boot para acrescentar essa linha ou acrescentá-la diretamente no seu arquivo C:\AUTOEXEC.BAT. (ATENÇÃO: É extremamente recomendável a utilização de um disco de boot já que isto lhe permite não ter que fazer nenhuma mudança permanente na configuração do seu sistema). A sintaxe correta e a configuração adequada dessa linha devem ser exatamente como se descreve a continuação:

```
[SET BLASTER]=A220 I5 D1
```

LEMBRE-SE: reinicie sempre depois de introduzir alguma mudança no sistema, e volte a executar o utilitário de configuração no diretório dos jogos. Escolha Sound Blaster somente e depois faça um teste, se ainda tiver problemas consulte o material de referência para ver outros conselhos.

Sistemas IBM Aptiva:

Os sistemas Aptiva da IBM utilizam adaptadores multifunção Mwave como o seu dispositivo de som. Certifique-se de que está utilizando a última versão dos drivers Mwave DOS disponíveis na página web da IBM. Vá para o seguinte URL: <http://www.pc.ibm.com/searchfiles.html> e faça uma procura em Mwave DOS para encontrar as últimas versões dos drivers Mwave DOS. Mwave DOS drivers.

- Certifique-se de que as seguintes linhas estão no seu CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT

```
[CONFIG.SYS:  
DEVICE=C:\MWW\MANAGER\VHD50420.EXE  
DEVICE=C:\MWAVE_C\VHDD0420.EXE
```

```
AUTOEXEC.BAT:  
SET PATH=C:\MWW\DLL;C:\IBMTTOOLS;C:\MWD\MANAGER  
SET MWROOT=C:\MWD  
SET LIBPATH=C:\MWW\DLL;C:\MWD\MANAGER
```

```
SET MWPATH=C:\MWW\DLL;C:\MWD\MWGAMES;  
C:\MWW\DSP;C:\MWD\MANAGER  
SET BLASTER=A220 I5 D1  
CALL MWGAMES ON PRO]
```

Sistemas Packard Bell

As placas de som SOUND144, SOUND16A, e outras variedades específicas da Packard Bell não são 100% compatíveis com Sound Blaster. Se a qualidade do som for pouca ou não escutar nenhum som ao escolher a Sound Blaster como a sua placa de som durante a instalação, deverá mudar a configuração da sua placa para assegurar uma total compatibilidade.

Os sistemas de som mencionados acima suportam como padrão a emulação da Sound Blaster, mas também podem ser configuradas para emular o Microsoft Sound System. Se não escutar nenhum som ao escolher Sound Blaster durante a instalação ou configuração do *FIFA 97*, siga os passos embaixo para configurar a sua placa como Microsoft Sound System.

Precisará acrescentar a seguinte linha de comandos ao seu arquivo AUTOEXEC.BAT num disco de boot da sua unidade C: (ATENÇÃO: É extremamente recomendável a utilização de um disco de boot (veja Criar um disco de boot na página 19), já que isto lhe permite não ter que fazer nenhuma mudança permanente na configuração do seu sistema. A sintaxe correta desta linha será a seguinte.

Usuários da placa de som SOUND144

```
C:\SOUND144\UTILITY\SETMODE /MSS
```

Usuários da placa de som SOUND16A

Acrescente a seguinte linha ao seu AUTOEXEC.BAT:

```
C:\SOUND16A\UTILITY\SETMODE /MSS
```

Usuários da placa de som MMPRO16

Acrescente a seguinte linha ao seu AUTOEXEC.BAT:

```
C:\MMPRO16\UTILITY\SETMODE /MSS
```

Para usuários de outras placas de som da Packard Bell será aplicável o mesmo método, por exemplo:

```
C:\<nome da placa>\UTILITY\SETMODE /MSS
```

LEMBRE-SE: você deve reiniciar sempre o computador depois de realizar qualquer mudança no seu sistema e voltar a executar o programa de instalação para o seu jogo. Escolha [WINDOWS SOUND SYSTEM] (WINDOWS SOUND SYSTEM) e clique sobre [TEST] (TESTAR) para testar a sua escolha. Se ainda continuar a ter problemas de som, consulte o material de referência ou o fornecedor do seu sistema.

CRIANDO UM DISCO DE BOOT

Iniciar o seu computador com um disco de boot DOS permite-lhe liberar mais memória sem alterar os arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido. Iniciar o seu computador com um disco de boot DOS não impedirá o acesso ao seu disco rígido, simplesmente proporciona um método diferente de configurar a memória. Depois de criar um disco de boot DOS, deverá copiar o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido para seu disco de boot e então modificar as cópias. Recomendamos a utilização deste procedimento para evitar alterar os arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido, que poderão afetar a configuração de memória necessária para executar outras aplicações.

Siga as seguintes instruções para criar um disco de boot DOS. Siga as instruções cuidadosamente

Nota: Para criar um disco de boot DOS, você deve utilizar um disco apropriado para a sua unidade A:.. O computador não inicializará se o disquete estiver inserido na unidade B:..

1. A partir do prompt do DOS, digite C: e pressione ENTER.
2. Insira um disquete virgem na unidade A:..
3. Digite **format a:/s** e pressione ENTER. Certifique-se de que inclui os espaços.
 - Aparecerá um aviso pedindo-lhe que insira um disquete na unidade A:.. Faça-o, caso ainda não o tenha feito e pressione ENTER
4. Quando a formatação do disquete tiver terminado, aparecerá uma mensagem pedindo-lhe que atribua um título ao disquete. Digite um título e pressione ENTER, ou simplesmente pressione ENTER para ignorar a mensagem.
5. O computador perguntará se deseja formatar outro disquete. Digite N e pressione ENTER.

Para configurar seu disco de boot DOS para liberar mais memória convencional e ativar a memória estendida

1. Faça um backup dos seus arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT antes de editá-los, para poder recorrer aos originais no caso de surgir algum problema:
 - a. No prompt C:\, digite **copy c:\config.sys c:\config.bak** e pressione ENTER.
 - b. Digite **copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak**, e pressione ENTER.
2. Copie os arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT a partir do diretório raiz do seu disco rígido (C:\) para o diretório raiz do disquete que acaba de criar (A:\):
 - a. No prompt C:\, digite **copy c:\config.sys a:**, e pressione ENTER.
Digite **copy c:\autoexec.bat a:**, e pressione ENTER..
3. Abra a cópia do disquete do arquivo AUTOEXEC.BAT (em A:) utilizando o programa EDIT do MS DOS 5.0 ou superior:
 - a. A partir do prompt C:, digite **cd \dos**, e pressione ENTER.
 - b. Digite **edit a:\autoexec.bat**, e pressione ENTER.
4. Na cópia do AUTOEXEC.BAT do disquete, elimine todas as linhas, à exceção das seguintes (os elementos incluídos entre {colchetes} indicam variáveis específicas de cada sistema):

[Line (Linha)

PATH]=<Caminho>

[PROMPT] \$P\$G

Notes (Notas)

<Caminho> pode variar dependendo do sistema

<O driver da sua placa de som> Exemplo:

```
[SET SOUND = C:\SBPRO  
SET BLASTER] = A220 I7 D1 T4)
```

<O driver do seu CD-ROM> Exemplo: C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:SONY_000
C:\<diretório>\MOUSE.COM (Ou um driver de mouse equivalente)

Nota: Se a linha do mouse não for semelhante à referida no exemplo anterior, provavelmente está utilizando um driver diferente do MOUSE.COM. Não altere o conteúdo dessa linha, caso seja diferente da do exemplo anterior. Os drivers com a extensão .SYS carregam-se através do arquivo CONFIG.SYS e devem deixar-se como estão quando se edita esse arquivo. Se tiver dúvidas sobre a instalação do seu driver de mouse específico, deve consultar o manual do mouse ou do DOS.

5. Grave a nova versão do AUTOEXEC.BAT e abra a cópia do CONFIG.SYS do disquete a partir do programa EDIT.

- Para gravar as alterações, pressione ALT-A para abrir o [File menu] (menu Arquivo) e em seguida pressione S.
- Para abrir, pressione ALT-A, digite A, e em seguida digite a:\config.sys e pressione ENTER.

6. A partir de EDIT, elimine todas as linhas do arquivo CONFIG.SYS do disco de boot, à EXCEÇÃO das seguintes:

Linha	Notas
[DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	(Ou C:\WINDOWS\HIMEM.SYS)
DOS=HIGH	
BUFFERS=50	
FILES=10]	

<O driver do seu CD-ROM> Exemplo: C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 /B:340 /M:P /V /C
O seu arquivo CONFIG.SYS deverá ser semelhante ao do exemplo anterior. Se assim não for, edite-o até ficar semelhante.

7. Grave o arquivo CONFIG.SYS editado e saia do programa [EDIT] (EDITAR).

- Para gravar, pressione ALT-A, e em seguida digite S.
- Para sair do programa [Edit] (Editar), pressione ALT-A, e em seguida digite R.

Agora você possui um disco de boot que liberará memória convencional suficiente e que configurará a memória estendida de forma a que possa executar o programa. O disco de boot salta os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS do seu disco rígido e configura a memória baseando-se nos arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS do seu disquete.

Para inicializar a sua máquina utilizando um disco de boot DOS:

1. Insira o disquete na unidade A:, em seguida reinicie a máquina. O seu computador inicializará com o prompt A:\.
2. Digite C: e pressione ENTER para voltar ao disco rígido

Nota: Se quiser voltar à configuração normal da memória do seu sistema, simplesmente retire o disquete da unidade A: e reinicie a máquina.

Para mais informações sobre a edição dos seus arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT ou sobre como alterar a configuração da inicialização, consulte o seu manual do DOS.

COMANDOS DAS TECLAS DE ACELERAÇÃO

Você pode realizar as seguintes ações durante o jogo simplesmente pressionando um botão.

ESCAPE	Acesso ao [Pause menu] (Menu Pausa)
F1-F8	Alterna entre os diferentes ângulos da câmara
F8	[ON/OFF] (Ativa / desativa) o som e a música (das telas de apresentação do jogo)
F9	Conversação (Jogos com modem e rede)
F10	Ligar / Desligar (jogos com modem e rede, durante a seleção da equipe)
F11	Sair do programa
F12	Sair do jogo atual
1	Acesso à tela de [Controller Selet] (Selecionar controles)
2	Acesso à tela de [Team Management] (Direção da equipe)
3	Acesso à tela de [Substitution] (Substituição)
4	Acesso à tela de [Statistics] (Estatísticas)
5	Acesso à tela de [Options] (Opções)
6	Acesso à tela de [Instant Replay] (Repetição instantânea)
7	Acesso à tela de [Scoring Summary] (Resumo da pontuação)
8	Acesso à tela de [Foul Summary] (Resumo das faltas)
9	Acesso à tela de [Network breakdown] (Falha na rede) (Jogos em rede)
T	[Toggle Stadium detail ON/OFF] (Ativar / Desativar os detalhes do estádio)
Y	[Toggle Pitch detail ON/OFF] (Ativar / Desativar os detalhes do campo)
+	Aumentar o tamanho da tela
-	Diminuir o tamanho da tela
*	Ao jogar o FIFA 97 no modo [Indoor] (Campo coberto), você terá acesso somente a quatro ângulos de câmara: [Tele Cam, Cable Cam, Ball Cam] (Câmera de televisão, Câmera por cabo, Câmera na bola) e [Tower Cam] (Câmera na torre). O modo [Indoor] (Campo coberto) não permite a possibilidade da [Free Cam] (Câmera livre).

COMANDOS DAS TECLAS DE ACELERAÇÃO

MANUAL DO USUÁRIO

REFERÊNCIA DE COMANDOS

A referência de comandos utiliza números de controle para representar ações. Para realizar um movimento de jogador, é preciso consultar, na Tabela de controles, a correspondência entre o número de controle e o tipo de controle que estiver utilizando e a seguir usar o botão indicado (ou combinação de botões)

TABELA DE CONTROLES

Controle	Mouse	Joystick	Teclado	Controle de Jogos	GrIP™	Joypad
1	Clique no botão esquerdo	Botão 1	A	Botão 1	A	A
2	Clique no botão direito	Botão 2	S	Botão 3	B	B
3	Esquerdo + Direito	Botão 1 + 2	D	Botão 4	C	C
4			Q	Botão 2	X	X
5			W	Botão 2	Y	Y
6			E		Z	Z
7					A + B	M
Apontar	Mover o mouse	Mover o joystick	Teclas de seta		D-Pad	D-Pad D-Pad
Efeito	Mover o mouse	Mover o joystick	Teclas de seta		D-Pad	E & D E & D

O FIFA Soccer 97 apresenta dois tipos de controles para realizar as ações. Simples e Complexa: Na Tabela de controles, os controles com os números 1, 2 e 3 representam controles simples, e os números 4, 5, 6 e 7 estão reservados para ações complexas.

NOTA: Devido à falta de botões de opção suficientes, os usuários do mouse e do joystick de 2 botões só podem utilizar o tipo de controles simples. Para obter mais informação veja *Tipos de controles*.

- Quando um jogador tem a bola, o Controle Apontar move o jogador em relação ao ângulo da câmera.
- Quando um jogador fizer um arremesso, continuará movendo-se na mesma direção, o controle Apontar dirigirá a bola em relação com o gol.
- O EFEITO é o movimento curvilíneo que aplica-se a bola ao chutá-la. O EFEITO não se utiliza no modo Recepção e no modo Objetivo.

JOGADOR SEM BOLA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador realçado em qualquer direção.	Apontar
Entrada	O jogador dá uma entrada na direção escolhida.	1 + Apontar
Mudar de jogador	Passa a controlar o jogador que estiver mais perto da bola.	2
Deslizar	O jogador realçado se deslizará na direção escolhida.	3 + Apontar
Acelerar	O jogador realçado aumentará a sua velocidade.	4 (rapidamente)
Entrada forte	O jogador realçado dá uma entrada forte na direção escolhida.	6 (ou 2 + 3) + Apontar

JOGADOR COM BOLA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Driblar	Move o jogador com a bola em qualquer direção.	Apontar
* Cruzar	O jogador chuta a bola numa trajetória parabólica. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	1 + Apontar
Passar	O jogador passa a bola. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	2 + Apontar
Chutar	Se estiver em posição de fazer gol, o jogador chutará; se não estiver alinhado com o gol, o jogador lançará a bola para frente. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	3 + Apontar

Acelerar	O jogador que leva a bola aumenta a sua velocidade.	4 (rapidamente)
Bicicleta	O jogador faz um chute de bicicleta.	7 (ou 1 + 2) + Apontar
* Quando o jogador que leva a bola estiver na zona da grande área do adversário, o cruzamento ignorará o comando de direção escolhido e dirigirá automaticamente a bola para a meta.		

DEPOIS DE SOLTAR A BOLA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador realçado em qualquer direção.	Apontar
Chute rápido	O receptor do passe arremessa automaticamente a bola a uma área do gol em que não haja ninguém.	3
Acelerar	O jogador realçado aumenta sua velocidade.	4 (rapidamente)
Entrar no modo Recepção	Permite o acesso às funções do modo Recepção, descritas a seguir.	5

MODO RECEPÇÃO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador realçado em qualquer direção.	Apontar
Cruzamento	O jogador faz um cruzamento em direção ao jogador realçado.	1
Passar	Passa a bola ao jogador realçado.	2
Chutar	O receptor do passe arremessa automaticamente a bola a uma área do gol em que não haja ninguém ou lança a bola para frente.	3
Acelerar	O jogador realçado aumenta sua velocidade.	4 (rapidamente)
Cancelar o modo Recepção	Retomará o controle do jogador que tiver nesse momento a bola.	5

BOLA NO AR

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador realçado em qualquer direção.	Apontar
Movimento especial	Cabeceio, Mergulho de cabeça, Chute sem que a bola toque no chão, ou Chute de bicicleta. O movimento dependerá da altura e posição da bola, e da posição do jogador.	1 + Apontar
Acelerar	O jogador realçado aumenta a sua velocidade.	4 (rapidamente)

LATERAL/TIRO DE META

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o jogador	Muda a direção para a qual está olhando o jogador.	Apontar
Bola alta	O jogador lança a bola. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	1
Bola baixa	O jogador lança a bola. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	2

Chutar	O jogador lança a bola. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência..	3
Modo Opção	Alterna entre os modos Normal, Recepção, Jogada e Objetivo.	5

MODO RECEPÇÃO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador que recebe o arremesso em qualquer direção.	Apontar
Lançamento alto	O jogador arremessa a bola ao jogador selecionado.	1
Mudar de jogador	Alterna entre todos os 10 jogadores para receber o arremesso.	2
Chutar / Lançar	O jogador arremessa a bola ao jogador selecionado.	3

MODO JOGADA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Selecionar a jogada	Seleciona um dos três tipos de jogada. A jogada selecionada é esboçada no campo.	Apontar
Executar jogada	Os jogadores executam automaticamente a jogada.	1
Executar jogada	Os jogadores executam automaticamente a jogada.	2
Chutar	O jogador arremessa a bola. Mantenha pressionado o botão para aumentar a potência.	3
Ocultar jogada	Ativa ou Desativa o esboço da jogada.	4

MODO ALVO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o alvo	Move o alvo no campo em qualquer direção.	Apontar
Tiro alto	O jogador lança a bola ao seu alvo.	1
Passe baixo	O jogador lança a bola ao seu alvo.	2
Chute/ Lançamento	O jogador lança a bola para o gol ou despeja a bola.	3

ESCANTEIO/CHUTE LIVRE

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o jogador	Muda a direção para a qual está olhando o jogador.	Apontar
Chute de cobertura alto	O jogador lança a bola numa trajetória parabólica.	1 + Apontar
Passe baixo	O jogador passa a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	2 + Apontar
Chutar/ Rechaçar	Se estiver em posição de fazer gol, o jogador chutará; se não estiver alinhado com o gol, o jogador lançará a bola para frente. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3 + Apontar
Modo opção	Alterna entre os modos Normal, Recepção, Jogada e Objetivo.	5

MODO RECEPÇÃO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador que recebe o arremesso em qualquer direção.	Apontar
Chute de cobertura alto	O jogador lança a bola numa trajetória parabólica ao jogador selecionado.	1
Mudar de jogador	Alterna entre todos os 10 jogadores para receber o arremesso.	2
Passe baixo	Passa a bola ao jogador selecionado.	3

MODO JOGADA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Selecionar jogada	Seleciona um dos três tipos de jogada. A jogada selecionada é esboçada no campo de jogo.	Apontar
Executar jogada	Os jogadores executam automaticamente a jogada.	1
Executar jogada	Os jogadores executam automaticamente a jogada.	2
Chutar	Se estiver em posição de fazer gol, o jogador chutará; se não estiver alinhado com o gol, o jogador lançará a bola para frente. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3
Ocultar a jogada	Ativa ou desativa a jogada esboçada.	4

MODO ALVO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o alvo	Move o alvo no campo em qualquer direção.	Apontar
Chute de cobertura alto	O jogador arremessa numa trajetória parabólica a bola em direção ao alvo.	1
Passe baixo	O jogador passa a bola para o alvo.	2
Chutar	Se estiver em posição de fazer gol, o jogador chutará; se não estiver alinhado com o gol, o jogador lançará a bola para frente. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3

COBRANÇA DE PÊNALTI/CHUTES

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mudar de cobrador	SOMENTE COBRANÇAS DE PÊNALTI: Alterna entre os 10 jogadores. A seleção padrão será sempre o melhor jogador do seu time.	2
Chutar	O jogador chuta a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3 + Apontar

GOLEIRO COM A BOLA

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o goleiro	Uma vez que o goleiro tenha dado quatro passos, você somente poderá mudar a direção para a qual ele está olhando.	Apontar
Arremessar	O goleiro arremessará a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	1 + Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3 + Apontar
Modo opção	Alterna entre os modos Normal, Recepção e Alvo.	5

MODO RECEPÇÃO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador selecionado para receber em qualquer direção.	Apontar
Arremessar	Arremessa a bola ao jogador selecionado.	1
Mudar o jogador	Alterna entre os 10 jogadores que podem receber.	2
Chutar	Chuta a bola ao jogador selecionado.	3

MODO ALVO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o alvo	Move o alvo em qualquer direção.	Apontar
Arremessar	O goleiro arremessa a bola em direção ao alvo.	1
Chutar	O goleiro chuta a bola em direção ao alvo.	3

CHUTE AO GOL

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o goleiro	Mudar a direção para a qual o goleiro está olhando.	Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	1 + Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	2 + Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola. Mantenha o botão pressionado para aumentar a potência.	3 + Apontar
Modo opção	Alterna entre os modos Normal, Recepção e Alvo	5

MODO RECEPÇÃO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Correr	Move o jogador selecionado para receber em qualquer direção.	Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola em direção ao jogador selecionado.	1
Mudar o jogador	Alterna entre os 10 jogadores que podem receber.	2
Chutar	O goleiro chuta a bola em direção ao jogador selecionado.	3

MODO ALVO

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o alvo	Move o alvo em qualquer direção.	Apontar
Chutar	O goleiro chuta a bola em direção ao alvo.	1
Chutar	O goleiro chuta a bola em direção ao alvo.	3

CHUTES AO GOL (DEFENDENDO O GOL)

AÇÃO	DESCRIÇÃO	CONTROLE
Mover o goleiro	Se for ativado antes do chute, o goleiro pulará ao mesmo tempo em que a bola seja lançada. Se for ativado depois do chute, o goleiro mergulhará na direção escolhida. Se não tomar o controle do goleiro e a bola for diretamente na direção dele, o goleiro evitará o gol automaticamente..	1 + Apontar
Mover o goleiro	O mesmo que acima.	2 + Apontar
Mover o goleiro	O mesmo que acima.	3 + Apontar

CONTEÚDO

REFERÊNCIA DOS COMANDOS	24
INTRODUÇÃO: O MUNDO DO FUTEBOL	31
TELA DE SELEÇÃO DA PARTIDA	31
OPÇÕES	32
ORGANIZANDO UMA PARTIDA	34
TELA INDOOR/OUTDOOR	34
MODO AMISTOSO	34
MODO CAMPEONATO	35
MODO TORNEIO	39
MODO ELIMINATÓRIA	40
TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLE	41
MENU PRINCIPAL	42
SAIR DO JOGO	43
TELA DIREÇÃO DO TIME	43
TELA FORMAÇÃO INICIAL	44
MENU PAUSA	44
TREINAMENTO	47
COMPRAR E VENDER	49
CONEXÃO COM MODEM E REDE	50
CAMPEONATOS	52
FICHA TÉCNICA	54
GARANTIA	56

INTRODUÇÃO: O MUNDO DO FUTEBOL

Bem-vindo a FIFA Soccer 97! Obrigado por adquirir o único jogo de futebol que consegue capturar a verdadeira essência do esporte mais popular do mundo. FIFA 97 inclui todos os jogadores de 12 campeonatos internacionais, os cantos das torcidas, jogos em modernos campos de futebol cobertos e mensagens numa tela multilinguagem que reflete a grande variedade de torcedores do futebol. Prepare-se para um novo ano de competição no mundo do futebol a nível internacional!

Para selecionar o idioma do FIFA Soccer 97, siga os seguintes passos:

Para selecionar o idioma:

1. Na tela Match Select (Seleção da partida), selecione OPTIONS (Opções). Aparecerá a tela Options.
2. Na tela Options (Opções), clique em LANGUAGE (idioma) até que apareça o idioma preferido. Todo o texto da tela aparecerá agora nesse idioma.

TELA DE SELEÇÃO DA PARTIDA

A Tela de seleção da partida, aparecerá logo depois do vídeo introdutório do FIFA Soccer 97. Na tela de seleção da partida, pode-se escolher o tipo de partida que quer jogar, comprar e vender jogadores, escolher as opções do jogo e carregar jogos previamente salvos.

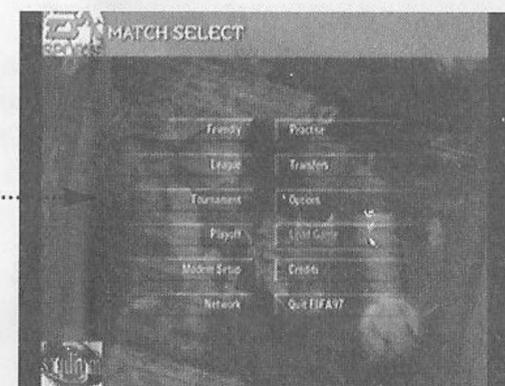
CONTROLES DE MENU

AÇÃO	TECLADO	MOUSE
Mudar a opção realçada	Teclas de seta	Mover o mouse
Selecionar o item realçado	Enter	Clique
Aceitar/Passar para a próxima tela	Enter	Clique 4
Cancelar/Voltar para a tela anterior	Enter	Clique 6

DICA EA Estes controles são os mesmos em todos os menus do *FIFA Soccer 97*, portanto aprenda eles agora e utilize eles em todo o jogo.

NOTA: Apesar do esforço feito para que todos os controles estivessem disponíveis para todos os dispositivos de controle durante todo o *FIFA Soccer 97*, algumas telas precisarão da utilização do mouse.

Clique num item de seleção da partida para prosseguir



AMISTOSO

Jogue uma partida entre os seus clubes favoritos. Você pode escolher entre 250 times internacionais, ou misturar os jogadores e criar times personalizados. *Veja Modo Amistoso.*

CAMPEONATO

Participe de 11 autênticos campeonatos nacionais ou internacionais. Poderá controlar até 16 times durante a temporada de jogo, dependendo do campeonato que você escolher. *Veja Modo Campeonato.*

TORNEIO

Escolha jogar um torneio de categoria nacional ou internacional. Da mesma maneira que no modo Campeonato, você poderá escolher entre 16 times, dependendo do campeonato que você selecionar. Triunfe no seu grupo e avance até as finais. *Veja Modo Torneio.*

ELIMINATÓRIA

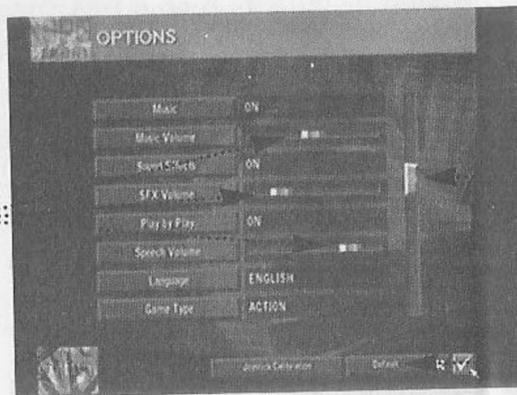
Comece jogando no topo da competição FIFA Soccer 97. Você poderá criar sua própria árvore de eliminatórias com até 16 times, depois consiga levar a sua equipe até a vitória. *Veja Modo Eliminatórias.*

MODEM	Conecte dois computadores com um cabo de modem ou com uma conexão serial. Com quatro controladores conectados a cada máquina, até oito jogadores poderão participar de uma partida amistosa. <i>Veja Jogo por Modem.</i>
REDE	Conecte até oito computadores numa partida amistosa. Distribua até vinte controladores entre as máquinas e atribua a cada jogador uma posição no campo. <i>Veja Jogo em Rede.</i>
TREINAMENTO	Vá para o campo de treinamento e melhore sua habilidade como jogador de futebol em seis áreas fundamentais. Pode fazer as sessões de treinamento contra um oponente controlado pelo computador ou contra outro jogador. <i>Veja Treinamento.</i>
COMPRAR E VENDER	Compre e venda jogadores entre times de qualquer campeonato para criar equipes personalizadas do <i>FIFA Soccer 97</i> . Quando sua nova equipe estiver pronta, você poderá salvá-la para sua utilização posterior. <i>Veja Comprar e Vender.</i>
OPÇÕES	Configure a apresentação, regras e controles da partida ao seu estilo de jogo. <i>Veja Opções.</i>
CARREGAR JOGO	Retorne a um campeonato, torneio ou eliminatória previamente salva, para jogar a seguinte partida.
FICHA TÉCNICA	Veja a ficha técnica e consulte quem são as pessoas que fizeram possível que você jogue com o <i>FIFA Soccer 97</i> .
SAIR DO JOGO	Saia do <i>FIFA Soccer 97</i> e volte ao seu sistema operacional.

OPÇÕES

Não importa o tipo de partida que você escolha, vá para a tela Opções antes de começar o jogo para configurar o ambiente conforme as suas preferências. A tela opções oferece uma ampla

Para ajustar o volume, clique no controle de volume e arraste-o



Para deslocar-se entre as opções, clique o botão opções

Desloque-se para ver outras opções; Clique para restabelecer as opções padrão

variedade de maneiras de personalizar a sua partida.

MUSIC	(MÚSICA) Ativa ou desativa a música durante as telas de menu.
MUSIC VOLUME	(VOLUME DA MÚSICA) Ajusta o volume da música.
SOUND EFFECTS	(EFEITOS DE SOM) Ativa ou desativa os efeitos de som. Isto afetará ao som dos botões de seleção nas telas dos menus, e também aos efeitos de som durante o jogo.
SFX VOLUME	(VOLUME DOS EFEITOS DE SOM) Ajusta o volume dos efeitos de som.
PLAY BY PLAY	(COMENTÁRIOS ESPORTIVOS) Ativa ou desativa a voz dos locutores esportivos.
SPEECH VOLUME	(VOLUME DA VOZ) Ajusta o volume dos comentários.
LANGUAGE	(IDIOMA) Seleciona o idioma dos textos da tela: ENGLISH (INGLÊS), ITALIAN (ITALIANO), SWEDISH (SUECO), SPANISH (ESPANHOL), FRENCH (FRANCÊS) ou GERMAN (ALEMÃO).

TIPO DE JOGO	ARCADE: Todos os jogadores e times possuem características comuns. As características da bola são exageradas. A modalidade de jogo mais rápida. Os jogadores não cansam nunca. SIMULATION (Simulação) O desempenho dos jogadores e times refletem a sua categoria. Os jogadores ficam cansados com o decorrer do jogo. As substituições estão limitadas a três por jogo. ACTION (Ação): Velocidade de jogo aumentada. Sem limite para o número de substituições. Características melhoradas dos jogadores.
DURAÇÃO DO JOGO	Selecione a duração de dois períodos iguais de jogo de: 45, 20, 10, 8, 6, 4, ou 2 minutos.
RELÓGIO	CONTINUOUS (CONTÍNUO): O relógio avança sem pausa desde o chute inicial até o apito final.
	<ul style="list-style-type: none"> O juiz tem liberdade para acrescentar tempo no fim da partida se perdeu-se muito tempo para compensar os intervalos em que o jogo esteve parado.
FALTAS	OUT OF PLAY (INTERRUPÇÕES NO JOGO): O relógio para quando a bola ultrapassa as linhas do campo ou a linha do gol, e começa de novo a funcionar quando o jogo recomeça. ON (Ativar): O juiz apita faltas e distribui cartões como aconteceria numa partida oficial da FIFA. NO BOOKINGS (Sem cartões): O juiz não mostra cartões amarelos ou vermelhos, não importa qual for o comportamento dos jogadores no campo. OFF (Desativar): Sem faltas, chutes livres ou cartões.
LESÕES	Ative ou desative a possibilidade de que os jogadores sofram uma lesão.
FORA DE JOGO	Ativa ou desativa a possibilidade do fora de jogo.
RELÓGIO E PLACAR	Ativa ou desativa a visualização durante o jogo do relógio ou do placar, com as opções relógio somente ou placar somente.
NÚMEROS DOS JOGADORES	Ativa ou desativa os números dos jogadores no campo.
	<ul style="list-style-type: none"> No jogo em rede, os nomes das máquinas que controlam os jogadores, substituem os números das camisas dos jogadores.
JUIZ	Ativa ou desativa a presença do juiz no campo. Esta opção não afeta à existências das faltas.
REPETIÇÃO AUTOMÁTICA	Ativa ou desativa a repetição automática dos gols.
CONDIÇÃO DO CAMPO	O estado do campo é um reflexo do clima: RANDOM (instável) , DRENCHED (muito úmido), DAMP (úmido), DRY (seco), ou HOT (quente). Quanto mais úmida a grama estiver, mais lento será o movimento da bola. Na grama seca você notará que a bola vai mais depressa e pula mais alto.
TAMANHO DO CAMPO	Estabeleça o tamanho do campo: AUTOMATIC (automático) (o tamanho do campo ficará estabelecido com respeito ao tamanho do campo da equipe anfitriã), SMALL (pequeno), MEDIUM (médio) ou LARGE (grande).
	<ul style="list-style-type: none"> Os ajustes no tamanho do campo afetarão somente as partidas amistosas.
JOYPAD DE 4 BOTÕES	Ativa ou desativa o joystick de 4 botões.

ORGANIZANDO UMA PARTIDA

O primeiro passo para organizar uma partida do *FIFA Soccer 97* é decidir que tipo de jogo você quer jogar: Amistoso, Campeonato, Torneio ou Eliminatória. Quando selecionado um tipo de partida, aparecerá a tela Indoor/Outdoor (Jogo coberto ou ao ar livre).

TELA INDOOR/OUTDOOR

Você pode jogar qualquer partida do *FIFA Soccer 97* no formato padrão, ao ar livre, ou numa pista coberta numa nova modalidade do clássico jogo. Ambas versões compartilham as mesmas regras de jogo e objetivos, porém as diferenças aparecem rapidamente. O jogo em campo coberto joga-se em campos rodeados com barreiras plásticas, em lugar das típicas linhas. O número menor de jogadores participantes, faz também com que a ação seja mais rápida.

- Para escolher um formato de partida, realce sua escolha e em seguida pressione Enter. Aparecerá a tela conforme o tipo de partida selecionado.

MODO AMISTOSO

Ao contrário do que caberia supor pelo nome, um jogo amistoso é tão competitivo como a final de uma eliminatória. Mesmo quando não há nada em jogo, ninguém quer perder! Você poderá enfrentar os seus dois times favoritos independentemente do campeonato, criar e jogar com "super" equipes personalizadas, ou enfrentar um clube contra si mesmo para comprovar realmente a habilidade no jogo entre dois participante numa partida absolutamente equilibrada.

- Depois da tela de seleção Indoor/Outdoor, aparecerá a tela de seleção de time.

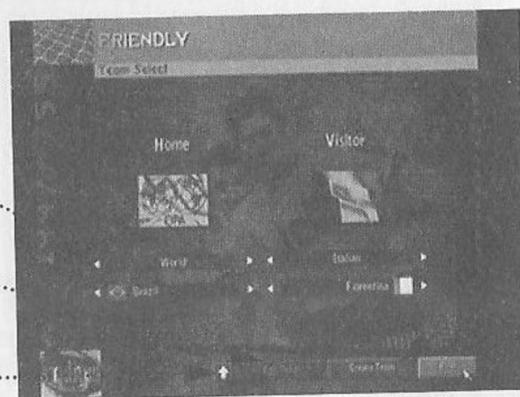
TELA SELEÇÃO DE TIME

Selecione os dois times que queira que lutem no campo. Cada campeonato apresenta entre 10 e 64 times entre os que pode escolher. A opção Editar o time, somente ficará disponível depois que você criar um time.

Clique nas setas para deslocar-se entre os campeonatos

Edita um time previamente criado

Volta para a tela Seleção da partida



Vá para a tela Criar um time

- Quando tiver selecionado os times que quiser, clique em PLAY (jogar). Aparecerá a tela de Informe de reconhecimento seguida pela tela de seleção de controladores. Veja *Tela de seleção de controladores*.

TELA CRIAR UM TIME

Crie um poderoso time do *FIFA Soccer 97* utilizando qualquer jogador do jogo e domine o campeonato. Quando selecionar um Campeonato, cada jogador nesse campeonato aparecerá na Tabela de talento. A opção salvar o time somente ficará disponível quando você completar a sua equipe.

Clique nas setas para deslocar-se entre os campeonatos

Botões de comando

Tabela de talento



Clique para adicionar um jogador

Clique nas setas para deslocar-se entre as classificações

Equipe

Clique para excluir um jogador

- Para organizar os jogadores na tabela pelo nome, posição no campo, ou nível de habilidade, clique no botão de comando apropriado.
- Para sair da tela de criação de equipe sem salvar o seu time, clique em 6.

PARA SALVAR O SEU NOVO TIME:

1. Quando tiver completado o seu time com os jogadores que desejar, clique em SAVE TEAM (Salvar time). Aparecerá a caixa de diálogo salvar.
2. Clique num dos espaços reservados para salvar times, depois escreva o nome da equipe e pressione Enter. Aparecerá a tela de seleção de times com o seu novo time pronto para ser selecionado.

PARA EDITAR UM TIME CRIADO:

- Na tela de seleção de time, clique em EDIT TEAM (Editar time).
- Os controles da edição de times são idênticos aos controles de criação de times.

MODO CAMPEONATO

A duração do calendário de um campeonato depende do campeonato que você escolher. Nos campeonatos cada time deve enfrentar duas vezes todos os outros times do campeonato, uma vez em casa e outra fora. Você pode escolher um time e competir pelo título de campeão ou controlar até 16 times e ter um papel mais importante na atividade do campeonato.

- Depois da seleção entre partida em campo coberto ou ao ar livre, aparecerá a tela de seleção de campeonato.

TELA DE SELEÇÃO DE CAMPEONATO

Como o número de partidas do campeonato pode variar dependendo do número de clubes participantes, a sua escolha determinará a duração do calendário. Para ver uma lista dos times de cada campeonato, consulte *Membros dos Campeonatos*. O campeonato mundial é o maior, incluindo 64 times de todo o mundo.

NOTA: O número de times disponíveis para o seu controle, depende também do campeonato escolhido. Para poder ter acesso ao máximo de 16 times controlados, você deverá ter escolhido o campeonato mundial.

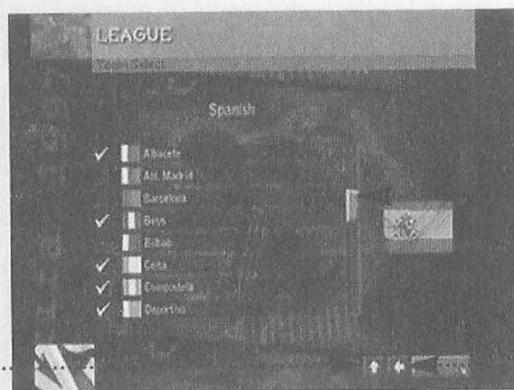


..... Voltar à tela de Seleção da partida

- Para selecionar um campeonato, clique em sua bandeira. Aparecerá a tela de seleção de time.

TELA DE SELEÇÃO DE TIME

A tela de seleção de time mostra a todos os times que formam o campeonato. Pode-se selecionar até 16 equipes para o seu controle durante o campeonato, dependendo de qual campeonato você selecione.



..... Deslocar-se entre os times

..... Voltar à tela de Seleção da partida

..... Voltar à tela Indoor/Outdoor

- Para selecionar um time, clique na caixa ao lado da sua bandeira: aparecerá a marca 4. Para voltar atrás na seleção de um time, clique novamente na sua caixa.
- Quando tiver selecionado o time ou times que você quiser, clique em PLAY (jogar). Aparecerá a tela Calendário.

TELA CALENDÁRIO

A tela Calendário mostra todos os jogos que você deverá jogar durante o campeonato. Mude a data do calendário e a janela mostrará os jogos desse dia. Os jogos em que participa um dos times sob o seu controle estão indicados com o símbolo 4, porém você poderá participar de tantos ou tão poucos jogos como quiser.



PARA JOGAR UMA PARTIDA DO CAMPEONATO:

1. Clique numa data do calendário para selecioná-la. (Pode clicar em datas futuras para ver as próximas partidas que terá que jogar, mas deve jogar as partidas na sua ordem).
2. Clique na caixa Play (jogar) ao lado da janela para ativar ou desativar a marca 4. Pode participar em qualquer partida que estiver marcada.
3. Clique em PLAY (jogar). Aparecerá a tela Informe de reconhecimento, seguida pela tela de seleção de controle. *Veja Seleção de Controle.*

—OU—

Se não quiser jogar um jogo marcado no calendário para um time sob seu controle, deverá pedir ao computador que jogue por você. As estatísticas, classificações e resultados para cada partida, serão completados tratando-se ou não duma partida simulada pelo computador.

- Clique em SIMULAR. O jogo será simulado e o placar final aparecerá na janela.

PARA SALVAR SEU CAMPEONATO:

1. Quando estiver pronto para fazer uma pausa no jogo, clique no botão salvar. A caixa de diálogo salvar aparecerá.
2. Clique num dos espaços reservados para salvar, depois digite um nome para seu campeonato, e pressione Enter. Seu campeonato estará salvo.

PARA CARREGAR UM CAMPEONATO PREVIAMENTE SALVO:

1. Quando estiver pronto para voltar ao jogo, clique no botão Carregar. Aparecerá a caixa de diálogo Carregar.
2. Clique no espaço da memória que tiver o título do campeonato ao qual você quer voltar. Aparecerá a tela de Calendário desse campeonato.

CLASSIFICAÇÕES

Preste atenção à classificação do campeonato através da temporada de jogo. A tela de Classificações faz um seguimento das partidas jogadas, registra as Vitórias / Derrotas / Empates, os gols feitos, gols recebidos e pontos acumulados. Também pode ver classificações do campeonato incluindo todas as partidas ou as jogadas em casa, fora ou vitórias consecutivas.

Rank	Team	Points
1	Zenit	19
2	Valencia	18
3	Barcelona	17
4	At. Madrid	16
5	Sevilla	15
6	Real Madrid	14
7	Real Sociedad	13
8	At. Madrid	12
9	Valencia	11
10	Real Madrid	10
11	Real Madrid	9
12	Real Madrid	8
13	Real Madrid	7
14	Real Madrid	6
15	Real Madrid	5
16	Real Madrid	4
17	Real Madrid	3
18	Real Madrid	2
19	Real Madrid	1
20	Real Madrid	0

Botões de comando

- Para organizar os resultados do campeonato de diferentes modos, clique no botão de comando apropriado.
- No modo Consecutivo, somente será mostrado o registro de Vitórias / Derrotas / Empates.

ESTATÍSTICAS

A tela de estatísticas apresenta três tipos diferentes de estatísticas: Maiores goleadores, Faltas e Expulsões. Devido às expulsões que acontecem quando um jogador recebe o cartão vermelho, você encontrará as suspensões também entre as faltas.

Player	Team	Goals
1	Robinson, D.	4
2	Pratik, A.	4
3	Echeverri, M.	3
4	Strasman, M.	3
5	Pratik, A.	3
6	Manly, A.	2
7	Valverde, E.	2
8	Smol, G.	2
9	Gruber, J.	2
10	Martini, I.	2

Clique nas setas para deslocar-se entre as categorias estatísticas

RESULTADOS

Consulte a tela resultados para ver o placar final para cada time, partida após partida.

FINAL DO CAMPEONATO

O número na coluna de pontos da tela de resultado, determinará a posição do time para obter o trunfo no campeonato. Os pontos são conseguidos da maneira seguinte: Vitória-3 pts., Empate-1 pt., Derrota-0 pts.

- Com o decorrer do campeonato, você será notificado na tela Calendário se algum dos seus times ficar pelo número de pontos matematicamente descartado para poder obter o título de campeão.

- No fim do campeonato, a tela calendário mostrará o campeão baseando-se nos pontos.
DICA EA: Se um time sob o seu controle estiver ainda competindo pelo campeonato antes da partida final, certifique-se de que está selecionado JOGAR a partida final. Simular durante todo o campeonato pode manter seu time no topo, porém você perderá toda a emoção da vitória!

MODO TORNEIO

O modo torneio, segue o formato da maioria dos torneios e copas oficiais da FIFA. As equipes estarão divididas em grupos classificatórios. Você não deverá enfrentar todas as equipes do campeonato, mas somente aquelas que estiverem no seu grupo, e somente uma vez.

Você poderá escolher um time e lutar por uma vaga nas eliminatórias, ou controlar até 16 times para ter um papel mais ativo no desafio da copa. A quantidade total de times num torneio depende do campeonato selecionado, e será sempre maior que o número de times que você controle.

- Depois de selecionar entre competir em campo coberto ou ao ar livre, aparecerá a tela de seleção de campeonato.
- A seleção de time e campeonato no modo Torneio é idêntica ao modo Campeonato. *Veja Tela Selecionar Campeonato.*

TELA CALENDÁRIO

Os torneios podem durar até 5 dias. A tela de calendário mostrará todos os jogos a serem jogados. Escolha um botão do jogo e a janela do jogo mostrará o dia da partida. Os jogos a serem disputados por um time sob o seu controle, estarão indicados com a marca 4, porém você pode participar de tantas ou tão poucas partidas como você quiser.

Botões do jogo

Voltar à tela de Seleção da partida

Game	Date	Team 1	Team 2
Game 1			
Game 2	4	Malaysia	New Zealand
Game 3	5	Egypt	Czech Rep.
Game 4	6	Denmark	Angola
Game 5	7	Nigeria	Hungary
Game 6	8	Germany	Sweden
Game 7	9	France	Zambia
Game 8	10	Switzerland	Italy

Botão carregar

Botão guardar

Voltar à tela de Seleção de time

PARA JOGAR UMA PARTIDA DE TORNEIO:

1. Clique no botão do jogo para selecioná-lo. (Pode clicar em datas futuras para ver as próximas partidas que terá que jogar, mas deve jogar as partidas na sua ordem)
2. Clique na caixa Play (jogar) ao lado da janela para ativar ou desativar a marca 4. Você pode participar de qualquer partida que estiver marcada.

3. Clique em PLAY (jogar). Aparecerá a tela Informe de reconhecimento, seguida pela tela de seleção de controle. *Veja Seleção de Controle.*

—ou—

Se não quiser jogar um jogo marcado no calendário para um time sob seu controle, deverá pedir ao computador que jogue por você. As estatísticas, classificações e resultados para cada partida, serão completados tratando-se ou não de uma partida simulada pelo computador.

- Clique em SIMULAR. O jogo será simulado e o placar final aparecerá na janela.

PARA SALVAR SEU TORNEIO:

1. Quando estiver pronto para fazer uma pausa no jogo, clique no botão salvar. A caixa de diálogo salvar aparecerá.
2. Clique num dos compartimentos reservados para salvar, depois digite um nome para seu torneio, e pressione Enter. Seu torneio estará salvo.

PARA CARREGAR UM TORNEIO PREVIAMENTE SALVO:

1. Quando estiver pronto para voltar ao jogo, clique no botão Carregar. Aparecerá a caixa de diálogo Carregar.
2. Clique no compartimento memória que tiver o título do torneio ao qual você quer voltar. Aparecerá a tela de Calendário desse torneio.

FINAL DO TORNEIO

O número na coluna de pontos da tela de resultado, determinará a posição do time para obter a classificação para as eliminatórias. Os pontos são conseguidos da seguinte maneira: Vitória—3 pts., Empate—1 pt., Derrota—0 pts.

Na tela calendário, depois da partida final do torneio, você será informado se os times sob seu controle classificaram-se ou não para as eliminatórias.

- Se um time sob o seu controle, conseguir a classificação para as eliminatórias, o botão Jogar mudará para o botão Eliminatória. Clique em PLAYOFFS (Eliminatórias) para avançar na árvore das eliminatórias e começar as partidas decisivas. *Veja Árvore das eliminatórias.*
- Se todos os seus times forem eliminados da competição, acabará o torneio.

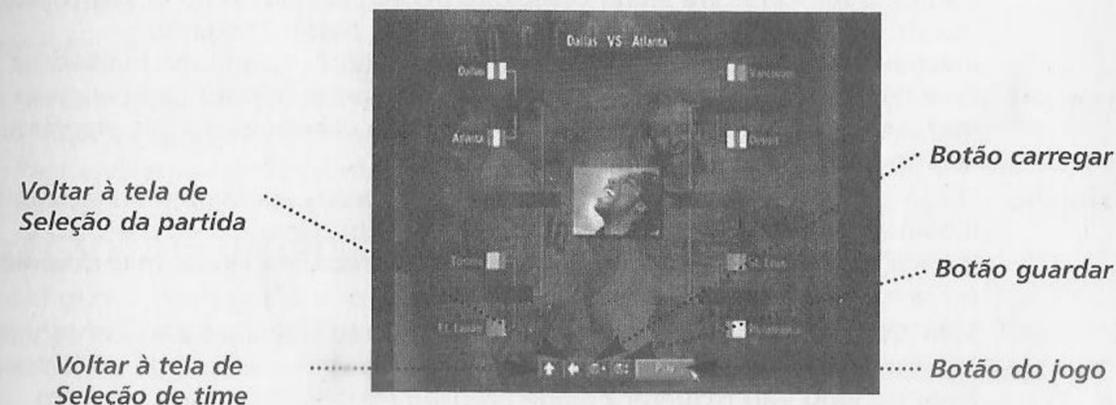
MODO ELIMINATÓRIA

As eliminatórias constituem o momento mais esperado dos torneios, também são um bom lugar para começar se quiser ir diretamente para onde jogam os campeões. As eliminatórias estão organizadas em uma só partida, começando com 4 ou 16 clubes dependendo do campeonato que você selecionar e de quantos times estiverem sob o seu controle (1–16).

- Depois de selecionar entre competir em campo coberto ou ao ar livre, aparecerá a tela de seleção de campeonato
- A seleção de time e campeonato no modo Eliminatória é idêntica ao modo Campeonato. *Veja Tela Selecionar Campeonato.*
- Depois da seleção de campeonato, aparecerá a árvore das eliminatórias.

ÁRVORE DAS ELIMINATÓRIAS

Os times são aleatoriamente emparelhados na árvore da eliminatória. A próxima partida do calendário será mostrada no topo da tela. Durante a eliminatória, você poderá participar do jogo somente se ele envolve um time sob o seu controle. Uma vez que seus times sejam eliminados, terminará a sua participação na eliminatória.



- Para começar um jogo da eliminatória clique em PLAY (jogar). Aparecerá a tela Informe de reconhecimento, seguida pela tela de seleção de controle. *Veja Seleção de Controle.*

Para salvar sua eliminatória:

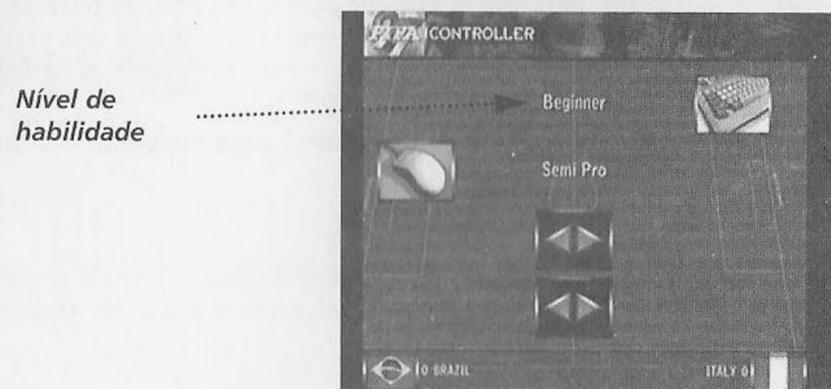
1. Quando estiver pronto para fazer uma pausa no jogo, clique no botão salvar. A caixa de diálogo salvar aparecerá.
2. Clique num dos espaços reservados para salvar, depois digite um nome para sua eliminatória, e pressione Enter. Sua eliminatória estará salva.

Para carregar uma eliminatória previamente salva:

1. Quando estiver pronto para voltar ao jogo, clique no botão Carregar. Aparecerá a caixa de diálogo Carregar.
2. Clique no espaço da memória que tiver o título da eliminatória a qual você quer voltar. Aparecerá a tela de Calendário dessa eliminatória.

TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLE

Na tela de seleção de controle, você poderá escolher o tipo de controle que quiser utilizar na próxima partida, selecionar o nível de habilidade para os jogadores sob o seu controle e configurar o desempenho do seu controle.



NÍVEL DE HABILIDADE

Antes de um jogo, os jogadores podem ajustar os seus controles para adequar-se ao nível pessoal de habilidade. Geralmente, o nível de habilidade que você selecionar determinará a quantidade de ajuda que o computador fornecerá aos jogadores sob o seu controle.

- Para selecionar o seu nível de habilidade, situe seu controle sobre a bandeira de um time e em seguida mova o seu controle ↑.

AMADOR Computador fornecerá ajuda completa, permitindo que o participante mais novato possa se desenvolver corretamente. Os passes chegarão invariavelmente até um companheiro. Os jogadores terão uma maior área de influência (isto influi na distância que você pode manter da bola para manter ela sob o seu controle). Jogadas com a cabeça e jogadas especiais, acontecerão com frequência.

SEMI PROFISSIONAL O computador reduzirá radicalmente o nível da sua ajuda quando executar movimentos especiais (por exemplo chutes de bicicleta, ou golpes com a cabeça) e controle da bola. Os passes ainda terão uma ajuda, mas deverão ser lançados com maior precisão.

PROFISSIONAL Sem ajuda do computador. Os jogadores deverão trabalhar para conseguir o controle da bola correndo perto dela ou arriscando-se a perdê-la. Todas as fases do jogo irão requerer grande precisão e inteligência para um bom controle do seu time.

CONFIGURAÇÃO DOS CONTROLES

FIFA Soccer 97 apresenta dois tipos de configuração dos controles: Simples e Complexo. Com o controle simples pode-se realizar todos os movimentos básicos do futebol, o controle complexo permitirá que você realize jogadas habilidosas.

- Para escolher o tipo de controle, situe o seu controle sobre a bandeira de uma equipe e pressione:

TECLADO	CONTROLE DE JOGOS	GRIP	JOYSTICK
Q	Botão 2	X	X

- O tipo de controle complexo não estará disponível se você tiver Controles para jogos de 4 botões conectados ao seu sistema através de uma única porta padrão para jogos.

PARA COMEÇAR A PARTIDA:

1. Quando cada jogador escolher um time, pressione Enter. A câmera levará você até o campo e aparecerão as opções prévias ao jogo.
- Para ajustar as opções deste campo, mova o seu controle ↑ para realçar uma opção, depois ↔ para alternar entre as escolhas. Para mais informação, *Veja Opções*.
2. Pressione Enter. O menu principal aparecerá. *Veja Menu principal*.

MENU PRINCIPAL

Utilize os controles do menu principal para ajustar com precisão as opções da próxima partida. Direção da equipe e Formação inicial permitirão que você possua um perfeito controle dos seus jogadores, por outro lado Opções e Seleção de controle permitirão que você retroceda para fazer mudanças de última hora.

- Para selecionar um item do menu principal, mova o seu controlador ↑ para realçá-lo, e depois pressione Enter.

CONTINUAR O JOGO

Faz com que seus jogadores entrem no campo para o chute inicial.

DIREÇÃO DO TIME

Leva você à tela de Direção da equipe para que possa assumir o papel de treinador antes que a partida comece. Escolha uma estratégia e uma formação, e posicione cada jogador sobre o campo na área específica onde você quiser que ele jogue. *Veja Tela de Direção do time*.

FORMAÇÃO INICIAL

Ajuste a sua formação inicial e faça com que a posição de cada jogador mude para onde você achar conveniente. *Veja Tela Formação inicial*.

OPÇÕES

Muitas das opções disponíveis desde a tela de opções podem ser objeto de modificações de última hora. Aqui os controles de volume estarão representados por percentagens.

- Para ajustar as opções deste campo, mova o seu controle ↓ para realçar uma opção, depois ↔ para alternar entre as escolhas. Para obter mais informação, *veja Opções*.

SELEÇÃO DO CONTROLE

Reconfigure a configuração do seu controle. Você pode acrescentar novos participantes, mudar os níveis de habilidade e alternar entre os controles de tipo Simples e Complexo. *Veja Tela de Seleção de controle*.

SAIR DO JOGO

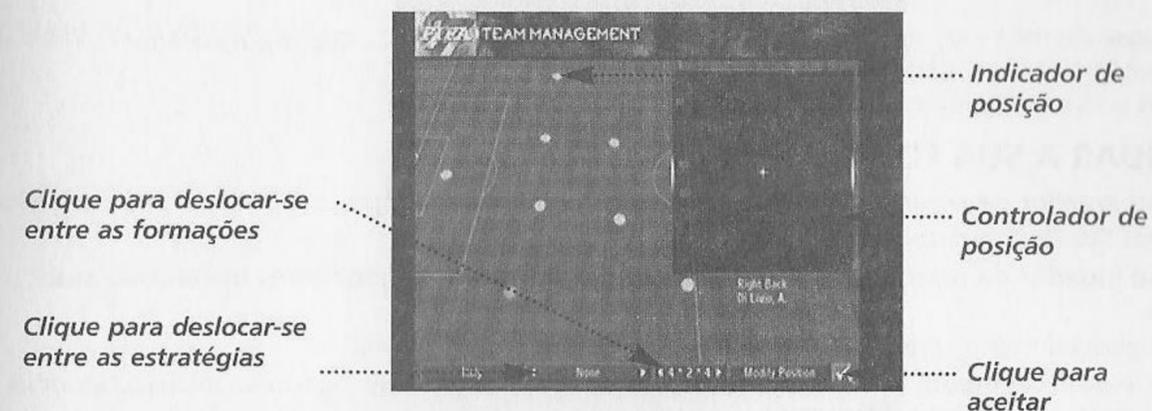
Volte à tela de Seleção de partida durante os jogos amistosos. Volte à tela anterior em todos os outros tipos de partida.

VÁ PARA DOS

Abandone o *FIFA Soccer 97* e volte ao seu sistema operacional.

TELA DIREÇÃO DO TIME

Escolha a estratégia e formação que você quiser que seu time empregue durante a partida. Existem cinco estratégias e formações entre as quais se pode escolher. A medida que experimentar diferentes combinações, uma representação gráfica do seu time acompanhará cada escolha.



Quando estiver satisfeito com a estratégia e formação do seu time, você poderá utilizar o Controlador de posição para fazer pequenas correções na posição dos jogadores sobre o campo.

PARA MODIFICAR POSIÇÕES NO CAMPO:

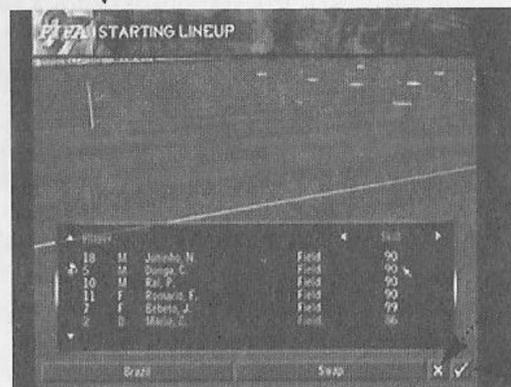
1. Clique em MODIFY POSITION (Modificar posição). O controlador de posição aparecerá, e seu zagueiro esquerdo ficará realçado no campo.
2. Clique no indicador de posição no controlador, e arraste-o em qualquer direção. O zagueiro esquerdo se moverá junto com o indicador.
 - Para alternar o realce entre cada uma das posições, clique em MODIFY POSITION (Modificar posição).
3. Repita o procedimento até que todos os jogadores estejam situados exatamente onde você quiser.
4. Para fechar o controlador de posição, clique em MODIFY POSITION (Modificar posição). O controlador fechará quando você passar por cada uma das posições.

ESTRATÉGIA DO TIME

Não é muito sábio desenvolver cegamente uma estratégia de equipe. Antes você deverá se fazer algumas perguntas importantes: Como é seu time defensivamente em comparação com o outro time? Seus jogadores tem o controle de bola e a habilidade para fazer gols a vontade? Qual é seu estilo preferido de jogo?

TELA DE FORMAÇÃO INICIAL

Os times começam cada jogo com uma formação inicial de 10 jogadores e um goleiro situados no campo. Os jogadores restantes da equipe são reservas. Você pode utilizar jogadores reservas para substituir jogadores cansados ou jogadores machucados ou expulsos.



..... Clique para cancelar

..... Clique para aceitar

PARA MUDAR A SUA FORMAÇÃO INICIAL:

1. Clique no jogador da equipe inicial que você queira retirar do campo, o jogador ficará realçado.
2. Clique em SWAP (Substituição).
3. Clique no jogador da reserva que você quiser que o substitua. Os jogadores trocarão as suas posições.
4. Repita o procedimento até estar satisfeito com a sua formação inicial.
 - Também é possível mudar a formação trocando posições entre dois jogadores iniciais, dando a seu time uma composição diferente.
 - Atacantes, médios e defensores não estão limitados as suas posições iniciais, porém os goleiros deverão permanecer no gol.

MENU PAUSA

- Para parar uma partida, pressione s. Aparecerá o menu Pausa.
- Para retomar o jogo, selecione RESUME GAME (Continuar o jogo).
- O menu Pausa, contém muitos dos itens do menu Principal, além das opções específicas da partida atual. Para mais informação, veja *Menu Principal*.

ÂNGULO DA CÂMERA

Você pode jogar FIFA Soccer 97 em qualquer uma das oito diferentes perspectivas. Cada câmera pode mover-se, enfocar a bola e segui-la durante toda a partida.

PARA SELECIONAR UM ÂNGULO DE CÂMERA:

1. No menu Pausa, escolha CAMERA VIEWS (Ângulos de câmera). Aparecerá o menu câmera.
2. Realce a câmera e depois pressione e para ver uma antecipação do resultado.
3. Quando encontrar o tipo de câmera que você quiser, pressione s. Aparecerá o menu Pausa.

CÂMERA DE TELEVISÃO

Este tipo de câmera oferece a tomada mais parecida com uma retransmissão esportiva. A câmera desloca-se para cada lado do campo, acompanhando o jogo e está situada alto para ter uma boa perspectiva do campo.

CÂMERAS LATERAIS

Outra vista em que a câmera desloca-se lateralmente. A câmera lateral oferece a mesma perspectiva que teria um treinador ou jogador reserva que estivesse sentado no banco.

CÂMERA POR CABO

A câmera por cabo segue o jogo de cima para baixo (de um gol até o outro). Do mesmo jeito que a câmera de televisão, está longe do campo permitindo que você tenha uma boa perspectiva da ação.

CÂMERA DA LINHA DE FUNDO

Como seu nome indica, a câmera da linha de fundo está situada na linha de fundo, diretamente atrás do gol da equipe de casa. Esse tipo de vista é típica dos goleiros.

CÂMERA DE ESTÁDIO

Câmera isométrica ou de deslocamento diagonal. A câmera de estádio fornece a vista mais completa, ocupando a tela com a maior parte do campo possível.

CÂMERA DE OMBRO

A câmera de ombro fornece uma perspectiva diagonal, como a câmera de estádio, porém está situada mais baixa, permitindo olhar sobre os ombros dos jogadores.

CÂMERA DE BALÃO

A mais íntima das oito vistas, a câmera de balão situa você sobre o campo. Mesmo sendo uma vista espetacular, a câmera de balão somente oferece uma vista limitada do campo e dos seus companheiros.

CÂMERA DE TORRE

Uma perspectiva de pássaro da ação. Esta câmera segue a ação do começo até o fim, por cima da linha lateral. A câmera de torre é a melhor quando dois jogadores estão utilizando a mesma máquina.

REPETIÇÃO INSTANTÂNEA

As jogadas excepcionais merecem uma segunda olhada e muitas vezes uma terceira ou quarta também. Quando você quiser repetir uma jogada, escolha INSTANT REPLAY (repetição instantânea), depois vá para a sala de edição e veja a fita. Para ter uma repetição espetacular escolha a opção câmera livre e coloque a câmera onde você quiser no campo.



CONTROLES DA REPETIÇÃO INSTANTÂNEA

AÇÃO

Começar/Parar
Alternar entre as câmeras
Avançar quadro a quadro
Retroceder quadro a quadro
Avançar até o fim
Retroceder ao início
Voltar ao menu Pausa

CONTROLE DE JOGOS

Botão 1
Botão 2
D-Pad ‡
D-Pad _
D-Pad •
D-Pad ,
Botão 3 ou Botão 4

TECLADO

A
S
l
j
i
k
s

O MOUSE É NECESSÁRIO PARA SITUAR A CÂMERA LIVRE NO CAMPO:

- Para aproximar a imagem, mova o cursor até o topo da tela e dê clique.
- Para afastar a imagem, mova o cursor até a parte inferior da tela e dê um clique.
- Para melhorar o controle do zoom, clique ambos botões do mouse com o ponteiro no topo ou na base da tela. A câmera irá se aproximar ou afastar.
- Para levantar a câmera, mova o ponteiro até o topo da tela e clique com o botão direito do mouse.
- Para abaixar a câmera, mova o ponteiro até a base da tela e clique com o botão direito do mouse.
- Para girar a câmera à esquerda, mova o ponteiro ao lado esquerdo da tela e depois clique no botão direito do mouse.
- Para girar a câmera à direita, mova o ponteiro ao lado direito da tela e depois clique no botão direito do mouse.

SUBSTITUIÇÃO

As opções de substituição dependem do tipo de jogo que tiver selecionado na tela de opções. Se você escolher SIMULATION (Simulação) só poderá fazer três substituições durante o jogo. Se escolher ACTION (ação) ou ARCADE, não terá essas restrições.

- A tela substituição funciona da mesma maneira que a tela de Formação inicial. Para mais informação, veja Tela de Formação inicial.

ESTATÍSTICAS DO JOGO

Compare os times em 8 tipos de estatísticas diferentes.

RESUMO DO PLACAR: Veja o resumo de todos os gols feitos durante o jogo.

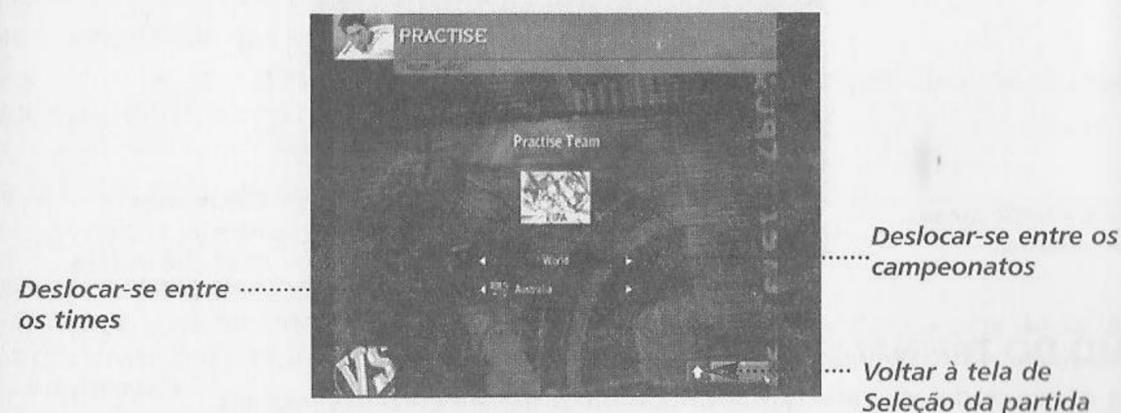
RESUMO DAS FALTAS: Veja o resumo de todas as faltas que aconteceram durante a partida.

REINICIAR O JOGO

Volte as opções prévias do jogo para repetir a partida entre os mesmos times.

TREINAMENTO

Uma parte considerável dos gols conseguidos no futebol são o resultado direto de jogadas com êxito. Com o modo treinamento você poderá desenvolver sua técnica em seis áreas diferentes, depois passar para o outro lado da bola e trabalhar sua habilidade em defender-se desse mesmo tipo de situações.



- Quando você escolher PRACTISE (Treinamento) como o seu tipo de partida, aparecerá a tela de seleção de equipe.
- Escolha o time que você quiser, depois clique em PLAY (Jogar). Aparecerá a tela Informe de reconhecimento, seguida pelo selecionador de tipo de treinamento.

TIPO DE TREINAMENTO

Escolha COMPETITIVE (Competitiva) para provar as suas habilidades contra até outros três jogadores ou NON-COMPETITIVE (Não competitiva) para realizar seus treinamentos contra oponentes controlados pelo computador.

- Para selecionar um tipo de treinamento, mova seu controle ↑ para realçá-lo, depois pressione Enter. Aparecerá o selecionador de tipo de cenário.

SELECIONE O TIPO DE JOGADA

A janela de seleção do tipo de jogada lhe permitirá escolher entre três tipos de situações. Escanteios, Chutes livres, Chutes ao gol, lançamentos, luta pela posse da bola e cobrança de pênaltis. Selecione o tipo de jogada que você quiser treinar

- Para selecionar um tipo de jogada para o treinamento, mova o seu controle ↑ para realçá-lo e depois pressione Enter.

Se você selecionou COMPETITIVE (COMPETITIVO): Aparecerá a tela de seleção de controle. Escolha o papel de OFFENCE (atacante) ou DEFENCE (Zagueiro). Veja a Tela de Seleção de controle na página 41.

Se você selecionou NON-COMPETITIVE (NÃO COMPETITIVO): Aparecerá uma mensagem pedindo-lhe que selecione o nível de habilidade para o seu oponente controlado pelo computador. Depois de selecionar um nível, a tela de Seleção de controle aparecerá. Escolha o papel de OFFENCE (atacante) ou DEFENCE (Zagueiro). *Veja a Tela de Seleção de controle.*

- Depois de ter escolhido o tipo de jogada para o treinamento, aparecerá uma caixa de diálogo destacando o objetivo do treinamento. Leia o objetivo e pressione Enter para começar.

MENU PAUSA

- Para fazer uma pausa durante o treinamento, pressione s. Aparecerá o menu pausa.
- Para voltar ao jogo, selecione RESUME PRACTISE (Voltar ao treinamento).
- O menu Pausa, contém muitos dos itens do menu Principal, além das seguintes opções específicas do treinamento atual. Para mais informação, veja *Menu Principal*.

MELHORES REGISTROS

Registra suas melhores performances em cada tipo de jogada de treinamento.

Name	Time	Team
Darce Gyles	10:00	Vancouver
Paul Smith	10:00	St. Louis
Nick Windyka	10:00	San Jose
Brian Pionk	10:00	Portland
Warren Wal	10:00	Seattle

Clique para deslocar-se entre os cenários

Clique para alternar entre Ataque e Defesa

RESUMO DO TREINAMENTO

Controla os resultados de cada tentativa durante o treinamento das jogadas.

VOLTAR AO TREINAMENTO

Volta à janela do tipo de jogada de treinamento.

REPETIR A JOGADA

Volta ao campo para repetir o treinamento da jogada escolhida.

COMPRAR E VENDER

A base de dados do *FIFA Soccer 97* contém todos os jogadores em jogo das suas atuais equipes. Com Comprar e Vender, você poderá comprar e vender jogadores entre os times independentemente do campeonato. Salve suas trocas para personalizar a base de dados e carregue as trocas para usá-las quando quiser.

- Quando escolher TRANSFERS (Comprar e Vender), aparecerá a tela de Comprar e Vender.

Clique nas setas para deslocar-se entre os campeonatos

Clique nas setas para deslocar-se entre os times



Clique para deslocar-se entre as classificações

PARA CRIAR UMA BASE DE DADOS PERSONALIZADA:

1. Selecione dois times entre os quais você queira transferir jogadores.
 2. Clique nos nomes dos dois jogadores que quiser transferir para realçá-los (um de cada equipe).
 3. Clique em TRADE (Trocar). Os jogadores trocarão posições.
 4. Repita o procedimento até estar satisfeito com sua base de dados personalizada.
- Para sair de Transferências sem guardar as trocas, clique em 6.

PARA SALVAR A SUA BASE DE DADOS:

1. Clique em 4. Aparecerá a caixa de diálogo salvar.
2. Clique num compartimento de memória livre, depois digite o nome da sua base de dados e pressione Enter. Aparecerá a tela de seleção de Partida com a sua nova base de dados pronta para ser utilizada.

PARA CARREGAR UMA BASE DE DADOS ANTERIORMENTE GUARDADA:

1. Clique em LOAD DATABASE (Carregar base de dados). Aparecerá a caixa de diálogo Carregar.
 2. Clique no compartimento de memória rotulado com o nome da base de dados que você quer utilizar. Aparecerá a base de dados.
 3. Clique em 4. Aparecerá a tela de seleção da partida com a sua nova base de dados pronta para ser utilizada.
- Para carregar como padrão uma base de dados personalizada, carregue-a e a seguir clique em SET AS DEFAULT (Estabelecer como padrão). A base de dados selecionada será carregada no jogo ao iniciar-se, até que outro padrão seja estabelecido.
 - Para jogar com as equipes padrão do *FIFA 97*, carregue a base de dados *FIFA 97*, e depois clique em SET AS DEFAULT (Estabelecer como padrão)

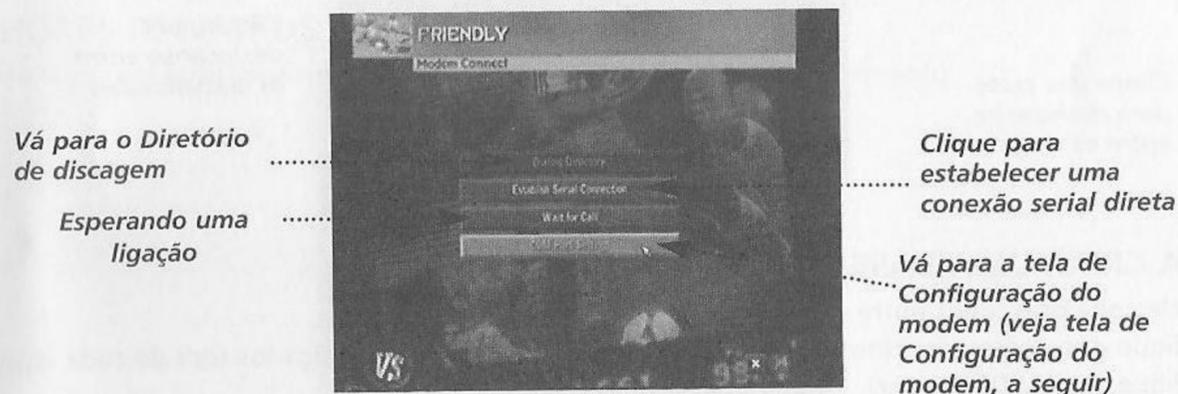
CONEXÃO COM MODEM E REDE

Para jogar o *FIFA Soccer 97* através de uma conexão com modem ou rede, cada jogador deve ter sua própria cópia do *FIFA Soccer 97* e um computador que reúna os requisitos mínimos do sistema estabelecidos no manual de referência do *FIFA Soccer 97*.

JOGO COM MODEM

A conexão com Modem pode ser direta ou indireta. Se estiver conectando diretamente, você deverá utilizar um cabo serial com adaptador para modem nulo. Se estiver conectando indiretamente o *FIFA Soccer 97*, precisará que ambos os computadores tenham um modem de pelo menos 14,400 bps com uma porta serial de alta velocidade (16.550 UART).

- Quando escolher MODEM PLAY (Jogo com modem) como seu tipo de partida, aparecerá a tela de Conexão com modem.



PARA CONFIGURAR UM JOGO COM MODEM ENTRE DOIS COMPUTADORES:

- Certifique-se de que os modems estejam corretamente configurados. *Veja mais na frente Tela de Configuração do modem.*
- 1. Na tela de conexão com modem, um dos utilizadores selecionará DIALING DIRECTORY (Diretório de discagem) enquanto o outro utilizador selecionará WAIT FOR CALL ().
- 2. Na tela do Diretório de discagem, realce um compartimento de memória e depois clique em EDIT (Editar). Você poderá gravar até 10 números de modem no Diretório de discagem.
- 3. Digite o nome e o número do computador com o qual você quer conectar, depois pressione Enter. O número ficará guardado no seu diretório.
- Para eliminar um computador existente no Diretório de discagem, realce e clique em DELETE (Apagar).
- 4. Clique em DIAL (Discar) para inicializar a ligação. Quando a conexão tiver sido completada, aparecerá a tela de Seleção da partida.
- 5. Configure sua partida da mesma forma que num jogo normal do *FIFA Soccer 97*.

NOTA: Para obter informação técnica adicional e assistência na resolução de problemas com o modem, consulte o manual de referência do *FIFA Soccer 97*.

TELA DE CONFIGURAÇÃO DO MODEM

Clique num botão de ação para deslocar-se entre as opções



TIPO DE MODEM

Altere entre os diferentes tipos de modems fornecidos. Se seu modem não estiver na lista, selecione o padrão GENERIC HAYES COMPATIBLE (Modem genérico compatível com Hayes).

PORTA COM

Selecione a porta com a qual seu modem estiver conectado.

TAXA DE TRANSMISSÃO

Especifique a taxa de transmissão do seu modem (bps).

SEQÜÊNCIA DE INICIALIZAÇÃO

Se seu modem tiver uma seqüência de inicialização específica, você deve introduzi-la aqui.

SEQÜÊNCIA DE DISCAGEM

Não precisará incluir aqui o tipo de telefone (por exemplo tom ou pulso) na seqüência de discagem.

MÉTODO DE DISCAGEM

Altere entre discagem por pulsos ou por tons.

JOGO COM REDE

- Quando escolher NETWORK (Rede) como sua seleção de partida, aparecerá a tela de conexão com rede.

PARA CONFIGURAR UMA PARTIDA NUMA REDE:

- Certifique-se de que escolheu o protocolo de rede adequado.
- Para alternar entre as opções, clique no botão do comando do Protocolo de rede.
- 1. Na tela de conexão com Rede, um dos utilizadores deverá selecionar a opção INITIATE (Iniciar), enquanto o(s) outro(s) deverá(ão) selecionar o botão do comando de Lista de jogos apropriado. Aparecerá o menu Iniciar.
- Para introduzir um nome personalizado, clique no botão do comando do Nome da máquina e depois digite um nome e pressione Enter.
- 2. Quando aparecerem as outras máquinas na Lista dos jogadores, clique em 4 para inicializar o jogo. Quando a conexão ou conexões forem completadas, aparecerá a tela de Seleção de partida.
- Para manter um bate-papo com as outras máquinas, clique em SEND MESSAGE (enviar mensagem) depois digite a sua mensagem e pressione Enter.
- Para liberar uma máquina da partida com rede, realce e clique em EJECT (Abandonar).
- 3. Configure seu jogo da mesma maneira em que o faria num jogo normal do *FIFA Soccer 97*.
- A máquina que iniciou o jogo tem o controle exclusivo sobre as telas de seleção de time e competição.

NOTA: Para obter informação técnica adicional e assistência na resolução de problemas, consulte o manual de referência do *FIFA Soccer 97*.

CAMPEONATOS

ESTADOS UNIDOS

Atlanta	Boston	Charlotte	Chicago	Dallas
Detroit	Fort Lauderdale	Indianapolis	Los Angeles	Miami
Montréal	New Orleans	New York	Philadelphia	Pittsburgh
San Antonio	Seattle	St. Louis	Toronto	Vancouver

BRASIL

America-RJ	Atlético Mineiro	Bangu	Barreira	Botafogo
Corinthians	Curitiba	Criciúma	Cruzeiro	Flamengo
Fluminense	Grêmio	International	Madureira	Palmeiras
Santos	São Paulo	Vasco Da Gama		

INGLATERRA

Arsenal	Aston Villa	Blackburn	Bolton	Chelsea
Coventry	Everton	Leeds	Liverpool	Manchester C
Manchester U	Middlesbrough	Newcastle	Nottingham F	Queens Park
Sheffield W	Southampton	Wembleton	West Ham U	Tottenham

FRANÇA

Auxerre	Bastia	Bordeaux	Cannes	F.C. Metz
Gueugnon	Guingamp	Le Havre	Lille	Lyon
Martigues	Monaco	Montpellier	Nantes	Nice
Paris SG	R.C. Lens	Rennes	Strasbourg	St. Etienne

ALEMANHA

1860 Munchen	Bayern Munchen	Borussia MG	Dortmund	Dusseldorf
FC Koln	Frankfurt	Freiburg	Hamburg	Hansa Rostock
Kaiserslautern	Karlsruhe	Leverkusen	Schalke	St. Pauli
Stuttgart	Uerdingen	Werder Bremen		

ITALIA

AC Milan	Atalanta	Bari	Cagliari	Cremonese
Fiorentina	Inter Milan	Juventus	Lazio	Napoli
Padova	Parma	Piacenza	Roma	Sampdoria
Torino	Udinese	Vicenza		

MALÁSIA

Brunei	Johor	Kedah	Kelantan	Lumpur
Malacca	N. Sembilan	Pahang	Penang	Perak
Perlis	Sabah	Sarawak	Selangor	Terenganu

PAÍSES BAIXOS

Ajax	de Graafschap	FC Twente	FC Utrecht	FC Volendam
Feyenoord	Fortuna Sittard	GA Eagles	Groningen	Heerenveen
NAC Breda	NEC	PSV Eindhoven	RKC Waalwijk	Roda JC
Sparta	Vitesse	Willem II		

ESCÓCIA

Aberdeen	Celtic	Falkirk	Hearts	Hibernian
Kilmarnock	Motherwell	Partick	Raith	Rangers

ESPAÑA

Albacete	Atl. Madrid	Barcelona	Betis	Bilbao
Celta	Compostela	Deportivo	Español	Gijon
Mérida	Oviedo	R. Madrid	R. Sociedad	Rayo Vallecano
Salamanca	Santander	Sevilla	Tenerife	Valencia
Valladolid	Zaragoza			

SUÉCIA

AIK	Degerfors	Djurgården	Göteborg	Halmstad
Helsingborg	Malmo	Norrköping	Oddevold	Örebro
Örgryte	Öster	Trelleborg	Umeå	

MUNDIAL

Argélia	Argentina	Austrália	Áustria	Bélgica
Bolívia	Brasil	Bulgária	Camarões	Canada
Chile	China	Colômbia	Costa Rica	Croácia
Rep. Checa.	Dinamarca	Egito	Inglaterra	Finlândia
França	Alemanha	Gana	Grécia	Hong Kong
Hungria	Islândia	Israel	Itália	Costa de Marfim
Japão	Lituânia	Luxemburgo	Malásia	México
Marrocos	Irlanda do Norte	Países Baixos	Nova Zelândia	Nigéria
Noruega	Peru	Polônia	Portugal	Rep. da Irlanda
Romênia	Rússia	Arábia Saudita	Escócia	Singapura
Eslovênia	África do Sul	Coréia do Sul	Espanha	Suécia
Suíça	Trinidad & Tobago	Tunísia	Turquia	Ucrânia
Uruguai	USA	Gales	Zâmbia	

FICHA TÉCNICA

UMA PRODUÇÃO EXTENDED PLAY

Produtor executivo: Bruce McMillan
Produtor: Marc Aubanel
Produtor associado: M. James Schulte
Assistente do produtor: Paul Smith, Kerry Whalen, Nick Wlodyka
Diretor, Desenvolvimento do produto: Warren Wall
Diretor de desenvolvimento: John Santamaria
Programador chefe: Darren Gyles
Programadores: Ted Sylka, Ben Cho, Bo Yang, Chris Khoo, Penny Lee, Brian Plank, Mark Gipson, Desmond Fernando, David Wong

Programação adicional: Kevin Pickell, Wyatt Cheng, Tony Lam
Diretor artístico: David Adams
Chefe artístico da franquicia: Jackie Ritchie
Chefe artístico: Terry Chui
Arte: Laura Parr, Margaret Livesey, Tracey Deer, Tony Lee
Arte adicional: Donna Brockopp
CG Supervisor: John Rix
Animação: Joe MacDonald, Craig Hui, Dianna Davies
Chefe de áudio da franquicia: CT
Coordenador das vozes: Robert Bailey
Especialistas de áudio: Omar Al-Khafaji, Frank Faugno
Composição musical: Graeme Coleman
Todas as músicas foram gravadas por: Randy Staub
Vídeos: Tom Raycove
Edição do som: Gotham City Recording, Craig Waddell
Especialista técnico em captura de imagens: Demian Gordon
Especialistas em captura de imagens: David Coleman, Greg Ipp, Jake Sheridan, JJ Gonzales, Vincent Ng, Peter Samur
Captura de imagens (R.U.): Rafael Colantonio, Gary Roberts, Mark Bergan, John Mathieu
Coordenador de qualidade: Steve Livaja
Chefe de qualidade: Craig Welburn
Chefes de backup de qualidade: Andrew Chan, John Johnson
Testadores de qualidade: Andrew (Drew) Schattenkirk, Randy Deluna, Bruce Dunbar, Verne Siebert, Ryan Savella, Connor Dougan, Alexander Hobrough, Wendy Fletcher, Kevin Kinisky, Randy Parmar, Zech Prinz, Alvin Marte, Andy Teal, Benson Nair, Joel Frigon, Avinash Narayan, Phong Lam, Jeff Hutchinson, Marcus Hoc, Michael Gievers, Sylvain Caburrosso, Daniel Roth, Darren Sleno

Coordenadores do lab. de config. do Hardware: Tony Lam, Bill Kim
Técnicos do lab. de config. do Hardware: D'arcy Gog, Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland
Coordenador da tradução: Bianca Normann
Consultor de futebol: Carl Valentine
Marketing do produto: Paula Burt, Margaret Murray
Documentação: Bill Scheppeler
Apresentação da documentação: ***
Design e direção artística da embalagem: Corey Higgins
Fotografia da embalagem: Chris Cole/Allsport USA
Controle de qualidade EASM: Steven Nix
Agradecimentos especiais: Masahiko Yoshizawa, Rob Leingang, Louise Read, Tamara Pearl, Adrienne Travica, Bonnie Harvey, Frank Barchard, Andrew Brownsword, Dave Mercier, Jay MacDonald, Howard Shaw, Danny Novak, Adam Sliwinski, Masaru Tamura, Yanick Lebel, Dwayne Wudrich, Ian Hancock, Gaven Chang, David Ginola, Mark D'Andrea, Patrick Weir, Mickey Ross, Paul Lewis, Graeme Wilson, Dominique Goy, Stefan Schultz, Julio Valladares, Sandra Picaper, Maria Ziino, Adrian Crook

TECTOY

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. 901.503.346.818

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jd. Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421