

Nintendo

GAME BOY™

DMG-A7SP-E

FIFA97



INSTRUCTION BOOKLET

FIFA 97

INHALTSVERZEICHNIS

FIFA FUSSBALL 97	101	AUF DEM SPIELFELD	114
ES GEHT LOS	101	HALBZEIT	121
ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGSBEFEHLE	102	SPIELLENDE	122
DAS SPIELSYSTEM	104	SPIELUNTERBRECHUNG	122
JDAS SPIELN EINES REUNDSCHAFTSSPIELS	108	TURNIERSPIELE	125
DIE WAHL EINER MANNSCHAFT ..	108	AUSSCHIEDUNGSSPIELE	126
DAS STEUERUNGS-MENÜ VOR SPIELBEGINN	109	LIGASPIELE	128
		DAS PASSWORT	129
		WIEDERAUFNAHME EINES GESPEICHERTEN SPIELS	129



Bereiten Sie sich darauf vor, im beliebtesten Sport der Welt um den Titel zu kämpfen, wo die Konkurrenz leidenschaftlich ist, selbst unter den Fans! Spüren Sie das Adrenalin, wenn Sie gegen die besten Teams der Welt antreten und ein Spielgeschehen so realistisch wie nie zuvor erleben. Wer kann da behaupten, Fußball sei nur ein Spiel?!

ES GEHT LOS

1. Stellen Sie den Stromschalter an Ihrem Nintendo Game Boy in die Aus [OFF] -Position. Eine Game Pak-Spielkassette darf nie bei eingeschaltetem Strom eingelegt oder herausgenommen werden.
2. Legen Sie das FIFA Fußball 97 Game Pak in den Schlitz an Ihrem Game Boy ein. Drücken Sie fest zu, um das Game Pak sicher zu plazieren.
3. Schalten Sie das Gerät ein [ON]. Drücken Sie die Start-Taste, um zu dem Bildschirm mit den Saison-Wahlmöglichkeiten zu gelangen.



ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGSBEFEHLE

ANSTOSS

Kicken des Balls

A oder **B-Taste** drücken

ANGRIFF

Ballkontrolle/Dribbeln

Richtungskontrolle [Control Pad] in eine beliebige Richtung drücken

Paß zu einem Mitspieler

A-Taste und Richtungskontrolle zum Mitspieler drücken

Schuß

B-Taste und Richtungskontrolle in Schußrichtung drücken

ABWEHR

Steuerung eines

A-Taste drücken

Spielers wechseln

B-Taste drücken

Spurt

A und **B -Tasten** drücken

Den Gegner attackieren



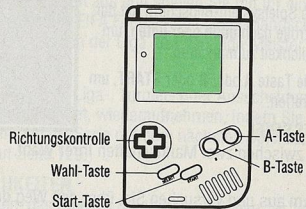
ECKSTOSS/EINWURF

Das Ziel in Stellung bringen

Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung drücken

Den Ball kicken/einwerfen

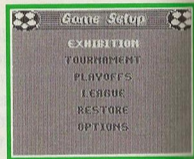
A oder **B -Taste** drücken



DAS SPIELSYSTEM

Der Bildschirm für das Spielsystem zeigt die Wahlmöglichkeiten für den Spielmodus an. Suchen Sie einen Spielmodus aus; wählen Sie die Wiederaufnahme [RESTORE], um eine im Gang befindliche gespeicherte Spielserie zu laden; oder benutzen Sie die Wahlmöglichkeiten [OPTIONS], um das Spiel speziell nach Ihren Wünschen einzustellen. So können Sie eine Spielsystem-Variante auswählen:

1. Gehen Sie vom Spielsystem-Bildschirm mit der Richtungskontrolle nach **oben** oder **unten**, um eine Wahlmöglichkeit zu markieren.
2. Drücken Sie die Taste **A** oder **B** oder **START**, um Ihre Wahl zu treffen.



FREUNDSCHAFTSSPIEL

Ein einzelnes Spiel zwischen zwei Mannschaften Ihrer Wahl.

TURNIERSPIELE

Wählen Sie ein Team aus und versuchen Sie, über den Weg durch die Turnier-Gruppenspiele das Endspiel zu erreichen.

AUSSCHIEDUNGSSPIELE

Wenn Sie keine Zeit haben, um die beiden Runden eines Turniers zu spielen, dann können Sie AUSSCHIEDUNGSSPIELE [PLAYOFFS] wählen. Die anfängliche Qualifikationsrunde wird zugunsten eines kürzeren Wegs ins Endspiel ausgelassen.

LIGASPIELE

Wählen Sie eine Mannschaft aus und spielen Sie mit ihr eine ganze Saison lang in der Internationalen FIFA Fußball-Liga. Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jedes andere Team in der Liga, um den Liga-Meister zu ermitteln.

WIEDERAUFNAHME

Sie können eine Serie von Liga-, Turnier- oder Ausscheidungsspielen, die sich bereits in Gang befindet, wiederaufnehmen, indem Sie das angegebene Paßwort eingeben und die Serie mit dem nächsten Spiel fortsetzen. (Siehe unter Paßwort auf Seite 129.)

WAHLMÖGLICHKEITEN

Fünf Möglichkeiten, das Spiel zu modifizieren, stehen zur Verfügung, mit denen Sie die Spielbedingungen Ihren Vorlieben entsprechend maßschneidern können.



So stellen Sie die Wahlmöglichkeiten ein:

1. Auf dem Bildschirm für Wahlmöglichkeiten [Options], betätigen Sie die Richtungskontrolle nach oben oder unten, um die gewünschte Wahlmöglichkeit zu markieren.
2. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach **links** oder **rechts**, um die Varianten zu durchlaufen.
3. Drücken Sie die **A**, **B** oder **START-Taste**, um die Änderungen zu akzeptieren. Der Bildschirm für das Spielsystem erscheint.

HALBZEITDAUER: Ein vollständiges Fußballspiel besteht aus zwei gleichlangen Halbzeiten. Sie bestimmen die Länge jeder Halbzeit.

FOULS: Wenn die Foul-Einstellung an [ON] ist, kann eine regelwidrige Attacke oder ein Stoßen des Gegenspielers nicht nur zu einem Freistoß führen, sondern auch zu einer gelben oder roten Karte durch den Schiedsrichter. Wenn Sie die OFF-Einstellung gewählt haben, werden keine Fouls gepfiffen.



SPIELTYPUS: Wenn in der SIMULATION-Einstellung gespielt wird, dann gibt das Spiel die Auswirkungen ermüdeten Spielerbeine auf ihre Fähigkeiten beim Pässeschlagen und Schießen wieder. In der ACTION-Einstellung ermüden die Spieler nicht, während das Spiel abläuft.

SPIELFELDZUSTAND: Der Einfluß der Wetterbedingungen kann im Zustand des Spielfelds gesehen werden, der die Bewegung des Balls auf dem Rasen und die Höhe des Aufpralls beeinflusst. Je trockener die Platzverhältnisse sind, desto schneller ist der Ball und desto höher springt er auf.

TON: Wählen Sie unter den folgenden Varianten aus: "Musik und Toneffekte" [MUSIC & SFX], "Keine" [NONE], "Nur Musik" [MUSIC ONLY] und "Nur Toneffekte" [SFX ONLY].



DAS SPIELEN EINES FREUNDSCHAFTSSPIELS

Um schnell ein Spiel zu beginnen, machen Sie sich mit der Zusammenfassung der Steuerungsbefehle vertraut und wählen Sie "Freundschaftsspiel" [EXHIBITION] auf dem Spielsystem-Bildschirm aus. Der Mannschaftswahl-Bildschirm erscheint.

DIE WAHL EINER MANNSCHAFT

Wählen Sie die Mannschaften aus, die im folgenden Spiel gegeneinander antreten.

Um bei der Auswahl einer Mannschaft zu helfen, gibt es für jedes Team Bewertungsskalen, die sieben verschiedene Bewertungskategorien einzeln aufführen. Die Gastgebermannschaft erscheint auf der linken Seite des Bildschirms, das Auswärtsteam auf der rechten Seite. Sie kontrollieren immer die Heimmannschaft auf dem Spielfeld.

So wählen Sie die Mannschaften aus:

1. Drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach **oben** oder **unten**, um die Liste der Mannschaften auf dem Mannschaftswahl-Bildschirm zu durchlaufen.



2. Gehen Sie mit der Richtungskontrolle nach **links** oder **rechts**, um zwischen Gastgeber- und Besucherteam zu wechseln.
3. Wenn Ihre Mannschaftswahl komplett ist, dann drücken Sie eine beliebige Taste; das "EA Sports Centre" kommt auf den Bildschirm.

DAS STEUERUNGS-MENÜ VOR SPIELBEGINN

In dem "Steuerungs-Menü vor Spielbeginn" regeln Sie die Einstellungen Ihrer Mannschaft für das bevorstehende Spiel. So wählen Sie eine Wahlmöglichkeit im "Steuerungs-Menü vor Spielbeginn":

1. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach **oben** oder **unten**, um eine Wahlmöglichkeit zu markieren, und drücken Sie dann auf die **A** oder **B-Taste**, um eine Variante auszuwählen.
2. Um von einem Bildschirm mit Wahlmöglichkeiten zu dem "Steuerungs-Menü vor Spielbeginn" zurückzugelangen, betätigen Sie die **START-Taste**.

SPIELBEGINN: Verlassen Sie das Steuerungs-Menü und gehen Sie zur Aufstellung auf das Spielfeld.



BEWEGUNGSBEREICH DER MANNSCHAFT: Stellen Sie den Bewegungsbereich Ihrer Spieler auf dem Spielfeld ein. Die Regulierung des Bewegungsbereichs ist unterteilt in Abwehr, Mittelfeld und Sturm. So regeln Sie den Bewegungsbereich:

1. Auf dem Bildschirm für den "Bewegungsbereich der Mannschaft" [Team Coverage], drücken Sie die Richtungskontrolle nach oben oder unten, um eine der Bewegungsbereichs-Varianten zu markieren.
2. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach links oder rechts, um die Länge der schattierten Fläche auf dem Spielfeld zu verstellen. Der Mittelfeldbereich ist in beide Richtungen verstellbar.

MANNSCHAFTSSTRATEGIE: Beständigkeit ist der beste Weg, um Spiele zu gewinnen. Wählen Sie zu Beginn der Begegnung eine Strategie und folgen Sie ihr bis zum Spielende. So setzen Sie Ihre Strategie um:

- Auf dem Bildschirm für die Mannschaftsstrategie, drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach oben oder unten, um eine Strategie-

Variante zu markieren. Die Pfeile auf dem Spielfeld ändern sich, um jede einzelne Strategie zu verdeutlichen.

MANNSCHAFTSFORMATION: Legen Sie die Formation für das Spiel fest. Eine schematische Darstellung mit X-Zeichen auf dem Spielfeld zeigt jede Mannschaftsformation an. So bestimmen Sie Ihre Mannschaftsformation:

- Auf dem Bildschirm für die Mannschaftsformation [Team Formation], drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach oben oder unten, um eine bestimmte Einstellung der Mannschaftsformation zu markieren.

SPIELERAUSWAHL: Die ersten 11 Spieler sind Ihre Startaufstellung bei Spielbeginn, wie mit gelben Kreuzen auf dem Spielfelddiagramm angezeigt wird. Sie können die Positionen Ihrer Anfangsspieler ändern oder neue Einwechselspieler aufs Feld schicken. So ändern Sie die Aufstellung:

1. Gehen Sie mit der Richtungskontrolle nach oben oder unten, um auf dem Bildschirm für die Spielerauswahl [Player Selection] einen Spieler zu markieren, den Sie in eine andere Position bringen wollen. Ein X erscheint bei der Stellung des Spielers auf dem Spielfelddiagramm.



2. Drücken Sie die A -Taste, um diesen Spieler zu wählen. Drücken Sie die B -Taste, um eine Spielerwahl rückgängig zu machen.

3. Drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach oben oder unten, um die Markierung zu dem Spieler zu bringen, mit dem Sie die Stellung tauschen möchten.

4. Drücken Sie die A -Taste. Die beiden Spieler wechseln ihre Positionen.

- Drücken Sie die Richtungskontrolle nach links oder rechts, um durch die 13 Bewertungskategorien zu scrollen.

ANMERKUNG: Die Wahlmöglichkeit für die "Spielerauswahl" erscheint nur auf dem "Steuerungs-Menü vor Spielbeginn" [Pre-Game Control Menu]. Nach Beginn des Spiels wird sie durch die Wahlmöglichkeit für eine "Auswechslung" ersetzt.

EINSTELLUNG DER RICHTUNGSKONTROLLE:

Die einzigartige Perspektive von **FIFA 97** gibt Ihnen einen Blick auf das Spielfeld wie beim Fernsehen. Um den Winkel zu kompensieren,



mit dem Sie die Aktion auf dem Platz beobachten, können Sie das Reaktionsverhalten der Richtungskontrolle [Control Pad] verstellen.

Der Pfeil auf dem Bildschirm für die "Einstellung der Richtungskontrolle" [Control Setup] zeigt normalerweise vertikal nach oben. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach oben, um die Spieler in Richtung des gegnerischen Tores zu bewegen. Wenn der Pfeil in eine diagonale Richtung zeigt, dann drücken Sie die Richtungskontrolle in die genaue Richtung, in der Sie die Spieler laufen lassen wollen.

- Auf dem Bildschirm für die "Einstellung der Richtungskontrolle", drücken Sie die A -Taste, um die Orientierung der Richtungskontrolle zu verändern.

AUFHÖREN/ENDE: Falls Sie sich entscheiden, das bevorstehende Spiel oder die bevorstehende Serie nicht zu spielen, dann wählen Sie "Aufhören/Ende". Der Spielsystem-Bildschirm [Game Setup] erscheint.

- Nachdem Sie "Aufhören/Ende" [QUIT/END] gewählt haben, drücken Sie die Richtungskontrolle nach **unten**, um YES zu markieren, und dann eine beliebige Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.



AUF DEM SPIELFELD

Lassen Sie Ihre Spieler aufs Spielfeld laufen und ihre Stellungen einnehmen. Das Spiel beginnt mit dem Anstoß.

ANSTOSS/NEUBEGINN

Azu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Tor nehmen die Spieler ihre Stellungen auf beiden Seiten des Mittelkreises ein. Der Anstoß ist ein Paß zu einem Stürmer der eigenen Mannschaft.

So führen Sie den Anstoß aus und beginnen das Spiel:

- Wenn beide Mannschaften in der Anstoßformation aufgestellt sind, drücken Sie die A oder B -Taste, um den Ball zu kicken.

BALLKONTROLLE

Die Spieler kontrollieren den Ball, indem sie dribbeln oder zu einem Mitspieler abgeben. Versuchen Sie, den Ball um die gegnerischen Abwehrspieler herum unter Kontrolle zu behalten, damit Sie in eine freie Schußposition auf das Tor gelangen.



- Tippen Sie auf die **A-Taste**, um den Ball unmittelbar vor dem Spieler voranzutreiben.
- Drücken Sie auf die **A-Taste**, um den Ball leicht in die Richtung zu schießen, in die der Spieler schaut.
- Wenn Sie die **A-Taste** drücken, niederhalten und dann wieder loslassen, können Sie den Ball zu einem in der Nähe stehenden Mitspieler abgeben, und zwar in der Richtung, in die der Spieler schaut.
- Wenn Sie die **B-Taste** drücken und niederhalten und dann die **A -Taste** drücken und gleich wieder loslassen, können Sie einen flachen Paß in Blickrichtung des Spielers schlagen.
- Drücken Sie die **A-Taste** und **B-Tasten** gleichzeitig, um einen Doppelpaß auszuführen.
- Drücken Sie die **B-Taste** und zielen Sie mit der Richtungskontrolle, um den Ball zu schießen.



ABWEHR

Unterschätzen Sie nicht die Bedeutung einer soliden Abwehr. Gut ausgeführte Verteidigungsspielzüge ergeben ausgezeichnete offensive Spielzüge und außerordentlich wichtige Tormöglichkeiten.

- Drücken Sie die **B-Taste**, um den Spieler, den Sie kontrollieren, einen Spurt einlegen zu lassen.
- Drücken Sie die **A-Taste**, um die Kontrolle auf den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, zu verlegen.
- Drücken Sie die **A** und **B-Tasten** gleichzeitig, um einen in der Nähe stehenden Spieler abzudrängen.
- Der Spieler, den Sie gerade kontrollieren, wird automatisch angreifen, wenn er nahe genug bei dem in Ballbesitz befindlichen Gegenspieler ist.

TORHÜTERBALL

Wenn sich der Ball sicher in den Armen des Torhüters befindet, gibt es einen Torhüterabwurf oder-abschlag.



- Drücken Sie die B -Taste, um den Ziel-Modus [Target mode] ein- und auszuschalten.
- Drücken Sie die Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung, um das Ziel zu positionieren.
- Drücken Sie die A -Taste, um den Ball zu dem Spieler zu werfen oder zu kicken, der sich dem Ziel am nächsten befindet.

DER BALL IST IM AUS

Der Ball ist im Aus, wenn er mit seinem ganzen Umfang die Seiten- oder Torauslinie überschritten hat, was durch einen Pfiff des Schiedsrichters angezeigt wird. Dies führt zu einer von vier Methode, das Spiel fortzusetzen:

TOR: Nach jedem Tor beziehen die Spieler ihre Stellungen beiderseits des Mittelkreises. Es gibt einen Anstoß, um das Spiel fortzusetzen.



- Wenn beide Mannschaften in Anstoßformation sind, drücken Sie die **A** oder **B-Taste**, um den Anstoß auszuführen.

TORABSTOSS: Ein Angriffsspieler schießt am Tor vorbei und keiner der Abwehrspieler berührt den Ball, bevor er die Torauslinie überschreitet. Der Ball wird automatisch auf der Ecke des Torraums plaziert.

- Drücken Sie die **B-Taste**, um den Ziel-Modus [Target mode] ein- und auszuschalten.
- Drücken Sie die Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung, um das Ziel zu positionieren.
- Drücken Sie die **A-Taste**, um den Ball zu dem Spieler zu kicken, der sich dem Ziel am nächsten befindet.

ECKSTOSS: Wenn der letzte Spieler, der den Ball vor dem Überschreiten der Torauslinie berührte, ein Verteidiger oder der Torwart war, dann gibt es einen Eckstoß aus dem Viertelkreis heraus, der an der Ecke des Spielfelds markiert ist.



- Drücken Sie die Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung, um das Ziel zu positionieren.
- Drücken Sie die **A** oder **B-Taste**, um den Ball zu dem Spieler zu kicken, der sich dem Ziel am nächsten befindet.

EINWURF: Ein Einwurf wird ausgeführt, wenn ein gegnerischer Spieler den Ball ins Seitenaus befördert hat. Der Einwurf wird an der Stelle der Seitenauslinie durchgeführt, wo der Ball das Spielfeld verließ.

- Drücken Sie die Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung, um das Ziel zu positionieren.
- Drücken Sie die **A** oder **B-Taste**, um den Ball zu dem Spieler zu werfen, der sich dem Ziel am nächsten befindet.

REGELVERSTÖSSE

Bei Regelwidrigkeiten gibt es Strafen, um das Spiel fair und sportlich zu halten. Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Regelverstöße zu bemerken und die entsprechende Strafe zu verhängen.



FREISTÖSSE: Freistöße gibt es bei Fouls und bei technischen Regelwidrigkeiten. Dazu gehören gefährliche oder verspätete Attacken, regelwidriges Abdrängen des Spielers vom Ball und Abseitsstellungen. Wenn Sie einen Freistoß zugesprochen bekommen, dann wird der Ball an der Stelle platziert, wo die Regelwidrigkeit stattfand. Ein Spieler wird automatisch zur Ausführung des Freistoßes bestimmt.

- Drücken Sie die Richtungskontrolle in eine beliebige Richtung, um das Ziel zu positionieren.
- Drücken Sie die **A** oder **B-Taste**, um den Ball zu dem Spieler zu kicken, der sich dem Ziel am nächsten befindet.

ELFMETER: Ein Elfmeter wird dann verhängt, wenn sich eine Regelwidrigkeit, die zu einem Freistoß führen würde, im Strafraum ereignet. Der Ball wird automatisch auf den Elfmeterpunkt gelegt.

So können Sie einen Elfmeter abwehren:

- Drücken Sie die Richtungskontrolle nach **links** oder **rechts**, kurz bevor

der Ball getroffen wird, um in Vorahnung des Schusses in eine Torecke zu hechten. Der Elfmeterschütze wird automatisch nominiert und bezieht seine Stellung im Strafraum, um den Strafstoß auszuführen.

So wird ein Elfmeter geschossen:

- Drücken Sie die **A** oder **B -Taste**, um den Ball zu schießen.

GELBE/ROTE KARTEN: Wenn der Schiedsrichter ein eklatantes Foulspiel sieht, zeigt er dem Täter eine gelbe Karte. Ein Spieler, der in einem Spiel zwei gelbe Karten erhält, wird vom Platz gestellt, und seine Mannschaft muß mit einem Spieler weniger weitermachen. Wenn der Schiedsrichter ein Foul für besonders böse hält, gibt er eine rote Karte. Der Spieler, der das Foul begangen hat, erhält dann einen sofortigen Platzverweis.

HALBZEIT

Wenn der Schiedsrichter die erste Halbzeit abpfeift, gehen beide Mannschaften in die Umkleidekabinen, und der Halbzeitspielstand erscheint auf der Anzeigetafel.



- Nachdem Sie den Halbzeitstand kontrolliert haben, drücken Sie die **START-Taste**, um mit dem Spiel fortzufahren. Die Spieler kehren aufs Spielfeld zurück, um den Anstoß für die zweite Halbzeit auszuführen.

SPIELEND

Am Ende eines Freundschaftsspiels wird die Trefferzahl für beide Mannschaften angezeigt.

- Drücken Sie die **START-Taste**, um das Spiel zu verlassen. Der Spielsystem-Bildschirm [Game Setup] erscheint.

SPIELUNTERBRECHUNG

Wenn das Spiel unterbrochen wird, erscheint das Steuerungs-Menü [Game Control Menu] mit neuen Wahlmöglichkeiten, die für das aktuelle Spiel relevant sind.



Um das Spiel anzuhalten, während es im Gang ist:

- Drücken Sie die **START-Taste**. Das Spiel hält inne und das Steuerungs-Menü [Game Control Menu] erscheint.
- Drücken Sie erneut die **START-Taste**. Das Spiel geht weiter.

So wählen Sie eine der Varianten aus dem Steuerungs-Menü:

1. In dem Bildschirm für das Steuerungs-Menü [Game Control Menu], drücken Sie die Richtungskontrolle nach **oben** oder **unten**, um eine Wahlmöglichkeit zu markieren. Drücken Sie die **A** oder **B-Taste**, um Ihre Wahl zu bestätigen.
2. Um von einem Bildschirm mit Wahlmöglichkeiten zum Steuerungs-Menü zurückzugelangen, drücken Sie die **START-Taste**.

SPIELSTAND: Zeigt den aktuellen Spielstand und die verbleibende Zeit in der laufenden Halbzeit an.



AUSWECHSLUNGEN: In TURNIERSPIELEN, LIGASPIELEN und AUSSCHIEDUNGSSPIELEN ist die Zahl der Auswechselspieler auf zwei pro Spiel beschränkt. Bei FREUNDSCHAFTSSPIELEN gibt es diese Einschränkung nicht. Sie können die Mannschaftsaufstellung von dem Auswechslungs-Bildschirm in derselben Art und Weise ändern wie bei dem Bildschirm für die Spielerauswahl [Player Selection] zu Spielbeginn. (Siehe unter Spielerauswahl auf Seite 111.)

SPIELSTATISTIKEN: Der Spielstatistik-Bildschirm präsentiert die aktuellen Spieldaten für beide Mannschaften in acht entscheidenden Kategorien.

ZUSAMMENFASSUNG DER TREFFER: Der Treffer-Bildschirm gibt eine Chronik der zehn zuletzt erzielten Tore. Sie können eine Übersicht der Torschützen, der betreffenden Teams und der Spielminuten, in denen die Tore fielen, erhalten.

ZUSAMMENFASSUNG DER GELBEN/ROTEN KARTEN: Der Bildschirm mit den gelben/roten Karten führt die zehn letzten Spieler auf, die gelbe oder rote Karten erhielten, sowie die jeweilige Mannschaft und die Spielminuten, in denen die entsprechenden Fouls begangen wurden.

TURNIERSPIELE

Die Wahl von TURNIERSPIELE [TOURNAMENT] auf dem Spielsystem-Bildschirm bringt Sie zum Mannschaftswahl-Bildschirm. Suchen Sie sich die Mannschaft aus, die Sie repräsentieren möchten. So suchen Sie ein Team aus:

1. Auf dem Mannschaftswahl-Bildschirm [Team Select], drücken Sie die Richtungskontrolle nach **oben** oder **unten**, um die Liste der Mannschaften zu durchlaufen.
2. Drücken Sie entweder die **A**, **B** oder **START-Taste**, um eine Wahl zu treffen. Der Bildschirm mit den Gruppeneinteilungen [Divisional Groupings] erscheint.

GRUPPENEINTEILUNGEN

Turniere beginnen mit 24 Mannschaften, die in gleicher Zahl in sechs Gruppen eingeteilt werden. Jedes Team spielt gegen jede andere Mannschaft in seiner Gruppe. Die beiden bestplatzierten Mannschaften aus jeder Gruppe sowie die vier besten Drittplatzierten kommen in die Runde der letzten 16 weiter und können über die Ausscheidungsspiele das Weltmeisterschaftsfinale erreichen.



Der Gruppeneinteilungs-Bildschirm erscheint nach jedem Spiel. Sie können sich den aktuellen Turnierstand ansehen und feststellen, wie die letzten Spielpaarungen die Plazierungen der Teams beeinflusst haben. Simulierte Spielergebnisse werden am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

Group	G	W	D	L	P
Brazil	0	0	0	0	0
Russia	0	0	0	0	0
Cameroon	0	0	0	0	0
Sweden	0	0	0	0	0
Bra	-	Rus			
Cam	-	Swe			

- Auf dem Gruppeneinteilungs-Bildschirm [Divisional Groupings], drücken Sie die Richtungskontrolle nach **links** oder **rechts**, um die einzelnen Gruppen zu durchlaufen.

AUSSCHIEDUNGSSPIELE

Wenn Sie auf dem Spielsystem-Bildschirm AUSSCHIEDUNGSSPIELE [PLAYOFFS] gewählt haben, erscheint der Mannschaftswahl-Bildschirm. Suchen Sie sich das Team aus, das Sie repräsentieren möchten.

Die Auswahl einer Mannschaft im Ausscheidungsspiel-Modus geht genauso vonstatten wie bei der Mannschaftswahl für Turnierspiele. (Siehe unter Turnierspiele auf Seite 125.)

SCHEMA DER AUSSCHIEDUNGSSPIELE

Das baumartige Schema für die Ausscheidungsrunde der letzten 16 zeigt ein einziges Eliminierungsformat. Diese Struktur ergibt die Möglichkeit für viele interessante Begegnungen und ein paar wahrhaft einseitige Torlawinen – und vielleicht auch den einen oder anderen krassen Außenseitersieg. Wie bei den Turnierspielen kulminiert auch die Serie der Ausscheidungsspiele im Weltmeisterschaftsfinale.

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

Nach jeder Begegnung wird das Ausscheidungsspiele-Schema auf den aktuellen Stand gebracht. Schauen Sie nach, welche Mannschaften eine Runde weiter gekommen sind.

LIGASPIELE

Die Wahl von LIGASPIELE [LEAGUE] auf dem Spielsystem-Bildschirm bringt Sie zum Mannschaftswahl-Bildschirm. Suchen Sie sich die Mannschaft aus, die Sie repräsentieren möchten.

Die Auswahl eines Teams im Ligaspiel-Modus läuft genauso ab wie die Mannschaftswahl für Turnierspiele. (Siehe unter Turnierspiele auf Seite 125.)

LIGA-TABELLENSTAND

Eine **FIFA 97**-Liga besteht aus acht Mannschaften. Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jedes andere Team in der Liga. Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt. Beim Ligaspiel gibt es keine Entscheidungsspiele nach Abschluß der regulären Saison die Mannschaft mit den meisten Zählern am Ende der Spielrunde ist Ligameister!

PASSWORT

Turnier-, Ausscheidungs- und Ligaspiele einer im Gang befindlichen Serie können beim **FIFA 97** mit computer-erzeugten Paßworten gespeichert werden.

Nach jedem Turnier-, Ausscheidungs- und Ligaspiel erscheint der Paßwort-Bildschirm [Password]. Ein Paßwort besteht aus bis zu 32 Buchstaben, Zahlen und Symbolen. Schreiben Sie das Paßwort sorgfältig auf es ist Ihr Schlüssel, um wieder in die laufende Serie zurückzugelangen.



DIE WIEDERAUFNAHME EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Wählen Sie WIEDERAUFNAHME [RESTORE] auf dem Spielsystem-Bildschirm, um den Paßworteingabe-Bildschirm [Password Entry] zu sehen. Wenn Ihr Paßwort richtig eingetippt wird, beginnt die Serie an dem Punkt wieder, an dem sie zuletzt gespeichert wurde.



NOTES:

NOTES:



Black Pearl Software
c/o T•HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH

© 1996 ELECTRONIC ARTS. EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS AND "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIAL FIFA LICENSED PRODUCT. T•HQ IS A LICENSED DISTRIBUTOR OF OF ELECTRONIC ARTS. BLACK PEARL SOFTWARE IS A TRADEMARK OF T•HQ INTERNATIONAL LTD.

PRINTED IN JAP
IMPRIME AU JAP