

FIFA97



MANUAL EN ESPAÑOL



FIFA97



EA
SPORTS™

FIFA 97

PC CD REF CARD

AVISO PARA EPILEPTICOS

POR FAVOR, LEER EL AVISO ATENTAMENTE ANTES DE USAR ESTE SISTEMA DE JUEGO O AUTORIZAR SU USO A LOS NIÑOS.

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos o pérdida de conocimiento cuando se exponen a destellos intermitentes o ciertos juegos de luces. Pueden tener un ataque al ver algunas imágenes de televisión o jugar a determinados juegos. Esto puede suceder aunque estas personas no tengan un historial médico o no hayan experimentado nunca un ataque epiléptico.

Si nosotros, o alguien de nuestra familia, ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al estar expuestos a luces intermitentes, consultar con el médico antes de jugar.

Prevenimos a los padres para que vigilen el uso de los juegos por los niños. Si nosotros, o alguno de nuestros hijos, experimentamos uno de los siguientes síntomas: vértigo, visión borrosa, tics de ojos o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión, mientras jugamos, dejarlo INMEDIATAMENTE y consultar con un médico.

Precauciones que se Deben Tomar Durante el Uso

- No permanezca demasiado próximo a la pantalla. Siéntese a una buena distancia de la pantalla de televisión, tanto como permita la longitud de los cables.
- Utilice el juego preferentemente en una pantalla pequeña.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 ó 15 minutos por cada hora que se esté usando un videojuego.

CONTENIDO

| | |
|--|-----------|
| Requisitos del Sistema | 4 |
| Configuración Mínima | 4 |
| Configuración Recomendada | 4 |
| Requisitos juego en Red | 4 |
| Requisitos para juego por módem | 4 |
| Requisitos para juego por enlace directo | 5 |
| Instalación - Ejecución desde el CD. | 5 |
| Usuarios de Windows 95 | 5 |
| Usuarios de MS-DOS | 5 |
| Preparación del Disco | 5 |
| Notas sobre la Instalación de DirectX | 6 |
| Instalación de Windows 95 | 7 |
| Instalación en MS-DOS | 8 |
| Instalación de la versión de MS-DOS en un PC con Windows 95 | 9 |
| Arranque del juego desde Windows 95 | 9 |
| Arranque del juego desde MS-DOS | 9 |
| ¿Problemas con el Software? | 10 |
| Problemas con el CD | 10 |

CONTENIDO (Continuación)

| | |
|---|-----------|
| Problemas con el Vídeo | 10 |
| Problemas de sonido | 11 |
| Controlador | 13 |
| Problemas de rendimiento durante el juego | 13 |
| Usuarios de Windows 95 | 14 |
| Problemas de conexión de Red | 15 |
| Problemas de Memoria | 16 |
| Peculiaridades específicas de sistema | 17 |
| Creación de un Disquete de Arranque en DOS | 19 |
| Comandos de Teclas Asignadas | 21 |

REQUISITOS DEL SISTEMA

Nota: FIFA 97 contiene ambos ejecutables, Windows 95 y MS-DOS.

Configuración mínima

| | |
|------------------------|---|
| Sistema operativo: | MS-DOS® 5.0 ó superior, ó Windows® 95 |
| CPU | Procesador Pentium™ 75 MHz ó superior |
| Espacio en disco duro: | Usuarios de MS-DOS: 3 Mb mínimo <i>Usuarios de Windows 95: 15 Mb mínimo</i> |
| Memoria: | Usuarios de MS-DOS: 8 Mb RAM <i>Usuarios de Windows 95: 16 Mb RAM</i> |
| Gráficos: | 256-color, tarjeta gráfica SVGA PCI/VLB con 1 Mb de vídeo RAM <i>Usuarios de MS-DOS: compatible VESA 1.2</i> <i>Usuarios de Windows 95: Compatible DirectX 2</i> |
| CD-ROM: | Unidad de CD-ROM 2x (compatible MPC2) <i>Usuarios de MS-DOS: Controlador DOS y MSCDEX versión 2.23 ó superior</i> <i>Usuarios de Windows 95: Controlador de 32-bit Windows 95</i> |
| Audio: | Usuarios de MS-DOS: Sound Blaster™ 2.0 ó superior, Sound Blaster Pro™, Sound Blaster 16™ y 100% compatibles, Gravis™ Ultrasound™ y 100% compatibles, Ensoniq™ Soundscape™, Microsoft® Windows Sound System™ y 100% compatibles <i>Usuarios de Windows 95: Tarjeta de sonido compatible DirectSound 2.0</i> |

Dispositivos de entrada: Ratón compatible Microsoft

Configuración recomendada

| | |
|--------------------------|--|
| CPU: | Procesador Pentium 133 MHz ó superior |
| Espacio en disco duro: | 69 Mb |
| Memoria: | 16 Mb RAM |
| Gráficos: | Compatible DirectX 2, tarjeta gráfica PCI compatible VESA 2.0 con 2 Mb de vídeo RAM |
| Audio: | 16-bit Sound Blaster ó 100% compatible |
| Dispositivos de entrada: | Ratón compatible Microsoft y Joystick, Gravis Gamepad™, ó Gravis Grlp™ adaptador 4 jugadores |

Requisitos juego en red

Usuarios de MS-DOS: Red compatible IPX

Usuarios Windows 95: Red compatible IPX, DirectPlay Winsock IPX, ó DirectPlay TCP/IP

Requisitos para juego por módem

Módem 100% compatible Hayes a 14.400 bps ó superior; se requiere puerto serie alta velocidad (16550 UART) para módem externo

Requisitos para juego por enlace directo

Adaptador de módem nulo (cable serie null módem), se necesita puerto serie de alta velocidad (16550 UART).

Nota: Para información más detallada, y actualización de los datos técnicos que pudieran haberse producido después de la impresión de este documento, consulte el archivo LÉAME en el CD de FIFA Soccer 97.

INSTALACIÓN - EJECUCIÓN DESDE EL CD

Nota: Es posible ejecutar FIFA 97 directamente desde el CD para preservar espacio en el disco duro, pero el juego funciona más lento y no se dispone de las opciones de copia de seguridad.

Usuarios de Windows 95:

1. Introducir el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
2. Desde el menú [Inicio], elegir [Ejecutar...], teclear [d:\fifawin] en el cuadro Línea de comandos, y hacer clic en [OK](Aceptar) (sustituir por la letra correcta si la unidad de CD es otra que 'D:').

Usuarios de MS-DOS:

1. Introducir el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
2. Desde DOS, teclear d: y pulsar INTRO para cambiar a la unidad de CD (sustituir por la letra correcta si la unidad es otra que 'D:').
3. Desde 'D:', teclear Fifados y pulsar INTRO para comenzar la instalación.

Preparación del disco

Antes de instalar cualquier software, es necesario que su disco duro esté en condiciones de trabajo adecuadas. Recomendamos ejecutar [SCANDISK] o [DEFRAG] (DOS 6.0 ó superior). [SCANDISK] efectúa una búsqueda en su disco duro de cualquier localización perdida de unidades, así como de cualquier relación cruzada entre archivos y directorios. [DEFRAG] asegura la ordenación adecuada de los datos. El fallo de esta verificación puede acarrear corrupción de datos.

A continuación se relacionan los pasos para efectuar estas aplicaciones preventivas, tanto para MS-DOS como para Windows 95.

Preparación para MS-DOS

1. Teclee [ver] y pulse INTRO desde C:> en MS-DOS. Aparecerá su versión de MS-DOS en la pantalla del monitor. Si dice 'MS-DOS VERSION 6.21' ó posterior, siga los pasos que se dan más abajo. Si está utilizando la versión 5.0 de MS-DOS, puede necesitar el uso de otras utilidades (como por ejemplo Norton o Central Point Tools) para comprobar las condiciones de la unidad.
2. Teclee [scandisk c:] y pulse INTRO desde C:> en MS-DOS. Esto determinará si su unidad está en buenas condiciones. Si se encuentra algún error o problema, es preciso subsanarlo antes de continuar, siguiendo las instrucciones del manual de MS-DOS.
3. Teclee [defrag c: /f] y pulse INTRO desde MS-DOS. Esto ejecuta una defragmentación completa del disco duro para que todos los datos se ordenen adecuadamente. También lo optimiza para una carga y tiempo de acceso más rápidos.

Preparación para Windows 95

El procedimiento para recorrer y defragmentar el disco duro desde Windows 95 es esencialmente el mismo que desde MS-DOS; solamente varía el método para arrancar el programa.

1. Primero, ejecute [SCANDISK]. Para arrancar [SCANDISK], haga clic-izdo en el botón [Inicio] de la [Barra de tareas]. Se abrirá el menú [Inicio].
2. Desde el menú [Inicio], vaya a [Programas], y seleccione [Accesorios] en el menú que aparecerá. Aún verá otro menú; desde éste, seleccione [Herramientas del sistema]. Finalmente, seleccione [ScanDisk] para arrancar el programa.
3. Una vez activado, asegúrese de que hay una marca en el cuadro [Reparación automática de errores] y marque el disco duro en el que está instalando el juego (ej.: C:). Cuando todo esté configurado correctamente, haga clic en [Inicio] para hacer que el programa recorra el disco y corrija cualquier error que exista.
4. Seguidamente, ejecute [DEFRAGMENTAR]. Para arrancar [DEFRAGMENTAR], busque [Herramientas del sistema] (como en el paso anterior) y resalte [Defragmentador de disco]. Como con [SCANDISK], seleccione la unidad de disco duro donde está instalando el juego y haga clic en [Aceptar].

Notas sobre la instalación de DirectX

Importante: Lea toda esta información antes de ejecutar FIFA 97 en Windows 95 ó instalar los controladores de DirectX.

Nota para los usuarios: DirectX es un juego API (Advanced Programs Interface, interfaz de programas avanzado) diseñado para facilitar un excelente interfaz para juegos, como también una compatibilidad de hardware. Actualmente, todavía existen muchos fabricantes de hardware cuyos productos no soportan DirectX. Si algún hardware existente en su sistema no funciona bien con DirectX, por favor, póngase en contacto con su fabricante para obtener los controladores actualizados que soportan plenamente Windows 95 y DirectX.

Compatibilidad del hardware

FIFA 97 para Windows 95 requiere compatibilidad hardware DirectX 2 para funcionar correctamente. Fallos de sonido, distorsión de vídeo u otros problemas de hardware pueden deberse a incompatibilidad con DirectX. Si no está seguro de si sus controladores de hardware están certificados para DirectX, ejecute DXSETUP desde la unidad de CD-ROM.

Para ejecutar DXSETUP:

1. Introduzca el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
2. Haga clic en [Inicio], y seleccione [Ejecutar...].
3. En el cuadro de diálogo abierto, teclee d:\redist\directx\dxsetup, y haga clic en [Aceptar]. (Sustituya la letra de la unidad de CD si es otra que 'D:')

DXSETUP lista todos los controladores de vídeo, audio y red. Los controladores marcados como ["CERTIFIED"] (certificado) son compatibles con DirectX; los controladores en donde se lea ["NO HARDWARE SUPPORT"] (no soportado por el hardware) o no digan nada en absoluto, no son compatibles con DirectX y pueden causar problemas cuando se ejecuta el juego. Se puede intentar instalar DirectX haciendo clic en ['Reinstall DirectX'] (reinstalar DirectX). Si sus controladores no están certificados, por favor, póngase en contacto con el fabricante del hardware para obtener aquellos que sean compatibles con Windows 95 DirectX para este dispositivo.

Nota: Si tiene DirectX instalado en su sistema, recomendamos la instalación de DirectX 2 durante la de FIFA 97. Esto instala solamente el componente DirectPlay 2 y no afectará al resto de componentes de DirectX 3.

Tarjetas gráficas

- Si su tarjeta gráfica no soporta DirectX, es preciso que instale y haga uso del ejecutable MS-DOS para jugar con FIFA 97. Por favor, para más instrucciones, consulte *Instalación de MS-DOS*.
- Si está usando el controlador S3 Trio64V+, debe comprobar si posee la última versión de los controladores antes de ejecutar FIFA 97. Consulte al fabricante de la tarjeta gráfica o del ordenador para conseguir los controladores actualizados.

Para averiguar el controlador que estamos usando:

1. Clic-dcho en el icono [Mi PC] y seleccione [Propiedades].
2. Haga clic en la ficha [Administrador de dispositivo].
3. Haga doble clic en [Adaptadores de pantalla].
4. Compruebe el controlador de vídeo instalado para su tarjeta.

Nota: Puede consultar el siguiente URL en Internet para ver las actualizaciones del controlador S3 (recuerde que necesitará acceso a Internet a través de un proveedor de servicios de Internet):

<http://www.s3.com/support/enduser/swlib.html>

Instalación de Windows 95

Nota: FIFA 97 requiere controladores de vídeo DirectX 2 para ejecutarse bajo Windows 95. Por favor, antes de la instalación repase la información sobre DirectX.

1. Introduzca el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
 - En los sistemas que tienen [Autoplay] (autoarranque), aparecerá la pantalla [Lanzar].
 - En los sistemas que no tienen [Autoplay] (autoarranque), desde el menú [Inicio] seleccione [Ejecutar...], teclee d:\setup en el cuadro [Línea de comando], y haga clic en [Aceptar] (sustituya por la letra correcta de su CD si es otra que 'D:'). Aparecerá la pantalla [Lanzar].
2. Para comenzar la instalación, haga clic en [INSTALAR]. Aparecerá la pantalla [Seleccionar componentes].
 - Para salir de la pantalla [Lanzar], haga clic en [Abandonar].
3. En la pantalla [Seleccionar componentes], haga clic en cada uno de los componentes de la instalación que desee copiar al disco duro. Próxima a los elementos seleccionados aparecerá una marca.
 - El directorio de destino por defecto es C:\EA Sports\FIFA 97, pero se puede cambiar si interesa. Haga clic en [OJEAR] para seleccionar un directorio diferente.
 - Si ha decidido instalar FIFA 97 en una unidad distinta, haga clic en [ESPACIO EN DISCO] y seleccione otra unidad (si se dispone de ella).
4. Para aceptar los parámetros de [Seleccionar componentes], haga clic en [SIGUIENTE]. Aparecerá la pantalla [Seleccionar carpeta del programa].
 - Para volver a la pantalla [Lanzar], haga clic en [ATRÁS]; para abandonar la instalación, haga clic en [CANCELAR].
 - La carpeta por defecto del programa del menú [Inicio] es [EA Sports\FIFA 97], pero se puede cambiar si se desea. Teclee un nombre, o haga clic en una carpeta existente para cambiar el nombre que se ofrece por defecto.
5. Para comenzar a copiar archivos, haga clic en [SIGUIENTE]. Los archivos seleccionados se copiarán en el disco duro.
 - Para volver a la pantalla [Seleccionar componentes], haga clic en [ATRÁS]; para salir de la instalación haga clic en [CANCELAR].
6. Una vez completada la instalación, se le ofrecerá la opción de crear un acceso directo en el escritorio de Windows 95 para ejecutar el juego. Haga clic en [SI] para aceptar, y en [NO] para cancelar. Aparecerá la pantalla DirectX.
7. Si desea instalar DirectX, elija SI, de lo contrario NO.

8. Haga clic en [Aceptar] para volver al escritorio de Windows 95.

Nota: Si se trata de la primera vez que DirectX se instala en el sistema, el ordenador tiene que reiniciarse para que los parámetros se hagan efectivos.

Instalación en MS-DOS

1. Introduzca el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
2. Desde DOS, teclee **d:** y pulse INTRO para cambiar a la unidad de CD (sustituya la letra si la unidad es otra que 'D:').
3. Desde 'D:', teclee **[install]** y pulse INTRO para comenzar la instalación. Aparecerá la pantalla [Selección de Idioma].
4. Para seleccionar una opción de idioma, haga doble clic en [ENGLISH, DEUTSCH](INGLÉS, ALEMÁN), [FRAN,AIS](FRANCÉS), [ESPA,,OL], [SVENSKA](SUECO), o [ITALIANO]. Aparecerá la pantalla [Instalar].
 - Para salir de la instalación haga clic en DOS.
5. Haga doble clic en una opción de [Pantalla instalación] para seleccionarla. Aparecerá la oportuna pantalla.
 - Si desea jugar FIFA 97 con un pad de cuatro botones, haga clic en el cuadro 4-Button Joypad. Aparecerá una marca.
 - Para salir de la instalación, haga clic en [SALIR AL DOS].

En la pantalla [README](LÉAME):

- Para ver el documento entero, utilice la barra de desplazamiento.
- Para volver a la [Pantalla instalación], haga clic en la marca.

En la pantalla [Configuración de tarjeta de sonido]:

1. Resalte el modelo correspondiente a su tarjeta de sonido, o haga clic en [AUTODETECTAR] si no conoce el nombre o modelo de la tarjeta instalada en su sistema. Autodetectar intentará identificar su tarjeta de sonido. (Si no posee una tarjeta de sonido, seleccione [SIN SONIDO]).
 - Para probar la selección resaltada hacer clic en [TEST](PRUEBA). Para detener la prueba, pulsar cualquier tecla.
 - Para ver el archivo [README](LÉAME), pulsar F1.
2. Para aceptar la selección resaltada y proceder, hacer clic en la marca. Aparecerá [Install screen](Pantalla instalar).

En la pantalla [Instalar en disco duro]:

1. Haga clic en cada uno de los componentes de Instalación que desee copiar en el disco duro. Aparecerá una marca al lado de los elementos.
 - El directorio por defecto es C:\FIFA97, pero puede cambiarlo si lo desea. Para editarlo, haga clic sobre el directorio por defecto.
 - Para consultar el archivo README (LÉAME), pulse F1.
2. Para comenzar a copiar los archivos, haga clic en [INSTALAR]. Se copiarán los archivos seleccionados en el disco duro.
 - Para salir de la instalación, haga clic en [CANCELAR].

Instalación de la versión de MS-DOS en un PC con Windows 95

Si se necesita instalar la versión de DOS de Fifa 97 en un PC con Windows '95, asegúrese de seguir estas instrucciones.

1. Desde el [Menú Inicio], seleccione [Apagar el Sistema], y luego [Reiniciar el equipo en modo MS-DOS].

2. Ahora, siga las instrucciones de instalación en MS-DOS que se indicaban más arriba.

Nota : Si no puede acceder a la unidad de CD-ROM, es posible que su sistema no tenga instalados los controladores adecuados. Diríjase al fabricante de su PC para asistencia en la instalación de estos controladores. Si necesita hablar con el servicio técnico de Electronic Arts, le rogamos por favor tenga a mano la siguiente información, ello facilitará sumamente nuestro trabajo para encontrar una solución a su posible problema.

- La línea del controlador de CD-ROM en modo DOS del CONFIG.SYS
- Las líneas del controlador de tarjeta de sonido en modo DOS para ambos archivos, CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT
- La línea del controlador del ratón en modo DOS para el archivo AUTOEXEC.BAT

Arranque del juego desde Windows 95

1. Introduzca el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
 - En los sistemas que poseen autoarranque aparecerá la pantalla [Lanzar].
 - Haga clic en [JUGAR]. Aparecerá la secuencia de introducción de vídeo, seguida por la pantalla de título de FIFA 97.
 - En los sistemas que no poseen autoarranque, desde el menú [Inicio], seleccione [Programas, EA Sports, FIFA 97, FIFA 97]. Aparecerá la secuencia de introducción de vídeo, seguida por la pantalla de título de FIFA 97.

Nota: Para información sobre el uso del juego, consulte la parte de este manual referente a instrucciones de juego.

Arranque del juego desde MS-DOS

1. Introduzca el CD FIFA 97 en la unidad de CD-ROM.
2. Desde el DOS, trasládese al directorio donde está instalado el juego. Se encuentra instalado por defecto en C:\FIFA97, de modo que tendría que teclear:
c: y pulsar INTRO
cd \fifa97 y pulsar INTRO
3. Para comenzar el programa, teclee **fifados** y pulse INTRO. Aparecerá la secuencia de introducción de vídeo, seguida por la pantalla de título de FIFA 97.

¿PROBLEMAS CON EL SOFTWARE?

Si encuentra algún problema en la instalación o uso del software, lo que sigue puede servirle de ayuda.

- En primer lugar, por favor, asegúrese de haber leído completamente todas las secciones anteriores referentes a la *Instalación y Requisitos del sistema*.

Si ha seguido todos los pasos y aún tiene problemas de instalación u operación del software, consulte el menú en línea. (Consulte Ayuda para las instrucciones del menú de ayuda). Lo que sigue son algunos consejos que pueden también ayudar a la resolución del problema.

Nota: Por favor, antes de intentar cualquiera de las sugerencias siguientes, asegúrese de que está familiarizados con los comandos de MS-DOS que se usan. Consulte el manual del sistema operativo para más información.

Problemas con el CD

Se recibe el mensaje de error ["File not found"] (archivo no encontrado) cuando se ejecuta el juego

- Se requiere una unidad de CD-ROM para ejecutar *FIFA 97*.
- Asegúrese de que el CD está en la unidad. Tiene que estar en la misma para instalar o ejecutar el juego.
- Asegúrese de que el juego se ha instalado correctamente. Consulte *Instalación*.

Usuarios de MS-DOS

- Compruebe que el controlador apropiado para su lector de CD se encuentra cargado en los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. (Ejemplo: En AUTOEXEC.BAT, la línea del controlador de CD podría ser: "C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX /D:MSCD001 /M:20", y en CONFIG.SYS, podría ser algo como esto: "DEVICE=C:\DEV\HIT-IDE.SYS /D:MSCD001".)
- Tenga presente que el controlador de su lector de CD contendrá siempre un 'D/:xxx' en ambos archivos, AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, que quiere decir el nombre de la unidad CD-ROM.

Usuarios de Windows 95

- Asegúrese de que está usando controladores de 32-bit nativos Windows 95 para gestionar la unidad de CD-ROM. Estos controladores se pueden configurar desde el Panel de control del sistema.
- No utilice un controlador basado en 16-bit (cargado en el CONFIG.SYS) para controlar la unidad de CD-ROM. Puede haber una reducción significativa del rendimiento.

Problemas de Vídeo

Usuarios de MS-DOS

FIFA 97 requiere una tarjeta gráfica SVGA capaz para una resolución de 640x480 con 256 colores (512 Kb o más de vídeo RAM) con una BIOS o un controlador compatible VESA. Si tiene dificultades en la instalación o ejecución del programa, por favor, tenga en cuenta que *necesita tener un soporte VESA instalado en el sistema antes de ejecutar este programa*. Si su tarjeta gráfica no dispone de una BIOS VESA, puede cargar un controlador VESA 1.02 o un controlador universal VESA con objeto de ejecutar el juego.

Si aún así, sigue experimentando alguna dificultad con el vídeo, puede consultar el manual de la tarjeta gráfica para una información concreta sobre cómo cargar un controlador VESA específico del fabricante.

Información general sobre la tarjeta gráfica

- Si su tarjeta dispone de un controlador VESA interno, no es necesario que cargue uno.
- *Por favor, póngase en contacto con el fabricante de su tarjeta para hacer cualquier tipo de consulta sobre la tarjeta gráfica o el controlador VESA.*
- Si la introducción de vídeo o cualquier otro vídeo clip vibran, aparecen saltos en las secuencias o inconsistencia a nivel sonoro, es posible que su lector CD-ROM no sea de doble velocidad (compatible MPC2). Para una adecuada reproducción, *FIFA 97* necesita un lector CD-ROM de doble velocidad o más rápido.

Usuarios de Windows 95

Los problemas de vídeo o audio a saltos, pueden mejorarse ajustando el caché de lectura anticipada del CD-ROM.

Para ajustar el caché de lectura anticipada:

1. En el escritorio de Windows 95, haga clic-dcho en el icono Mi PC y seleccione [Propiedades].
2. Haga clic en la ficha Rendimiento y luego en [Sistema de Archivos]
3. Haga clic en la ficha CD-ROM, y luego en el cuadro [Optimizar esquema de acceso para]: y seleccione UNIDADES DE DOBLE VELOCIDAD.
4. Mueva el deslizador [Tamaño de caché suplementario]: a PEQUEÑO y haga clic en [Aplicar].

Nota: Mover el deslizador a GRANDE no aumentará el rendimiento de FIFA 97, y puede incluso ser un problema, al reservar RAM que, en otro caso, estaría libre para el juego.

Problemas de sonido

Usuarios de MS-Dos

FIFA 97 soporta las tarjetas de sonido Sound Blaster 2.0, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, Microsoft Windows Sound System.

La tarjeta de sonido está instalada, pero no sale nada por los altavoces

- Asegúrese de haber seleccionado la tarjeta de sonido correcta.

La tarjeta está instalada, pero no hay sonido

- Asegúrese de que los altavoces o auriculares están enchufados en el conector adecuado y de que esté activado el control de volumen.
- Asegúrese de haber seleccionado la tarjeta de sonido correcta.
- Si ha usado la opción Auto-detección durante la instalación y no se recibe sonido en el juego, reinstalar el programa y seleccione la tarjeta de sonido manualmente. (Para esta opción, necesitará reiniciar el juego).
- Algunas tarjetas de sonido compatibles Sound Blaster Pro permiten seleccionar un IRQ de 10 o mayor en modo SB Pro. Si tiene problemas con su tarjeta de sonido y el IRQ es 10 ó superior, sugerimos el cambio de éste a un valor más bajo. Por favor, consulte la documentación de la tarjeta para ver cómo cargar los parámetros IRQ de la misma.

Configuración de sonido

Si en la prueba de sonido tiene problemas con la música, o si no reconoce su tarjeta de sonido, es posible que se haya perdido una variable del entorno en el archivo AUTOEXEC.BAT. Asegúrese de que en este archivo se encuentre incluida la línea correcta:

| [Sound Card | Línea |
|------------------------|-------------------------------|
| Sound Blaster | SET BLASTER]=<parámetros> T1 |
| [Sound Blaster Pro | SET BLASTER]=<parámetros> T4 |
| [Sound Blaster 16 | SET BLASTER]=<parámetros> T6 |
| [Gravis Ultrasound | SET ULTRASOUND]=220,1,1,11,15 |
| [Gravis Ultrasound Max | SET ULTRASOUND]=220,1,1,11,15 |

- Si la línea correcta no está incluida en el archivo AUTOEXEC.BAT, consulte la documentación de la tarjeta de sonido y/o ejecute la utilidad de configuración de la misma.
- Para más información, consulte el archivo LÉAME, localizado en el CD, sobre las líneas de configuración de sonido que se necesitan en los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT para determinadas tarjetas de sonido.

Usuarios de Windows 95

- Asegúrese de tener instalados los controladores para su tarjeta de sonido en Windows 95. (Consulte la documentación de la misma facilitada por el fabricante).
- Si nunca ha sustituido su actual tarjeta de sonido por otra diferente, siga las instrucciones del fabricante para su instalación. Una vez que haya comprobado que funciona correctamente bajo Windows 95, ejecute de nuevo el juego y será automáticamente detectada.
- Lectores de CD-ROM de velocidad simple pueden producir saltos en el audio entre las pantallas del menú.
- FIFA 97 requiere una tarjeta de sonido soportada por DirectX. (Para determinar si DirectX soporta nuestra tarjeta, seguir los pasos en *Compatibilidad de hardware*).
- Si su tarjeta no tiene soporte de DirectX, puede experimentar retardos, interrupciones, o ausencia de audio. Por favor, póngase en contacto con el fabricante de la tarjeta para actualizar los controladores.

Usuarios de Gravis Ultrasound

Si tiene una tarjeta de sonido Gravis Ultrasound Classic y experimenta problemas de reproducción de audio o vídeo, pruebe con el parámetro DMA de tamaño de buffer de al menos 4096.

Para ajustar el tamaño del buffer de DMA:

1. Haga clic en el botón **[Inicio]** de la **[Barra de tareas]**. Se abrirá el **[Menú de inicio]**.
2. Desde el **[Menú de inicio]**, resalte **[Configuración]**, y seleccione **[Panel de control]** en el menú que aparecerá.
3. Desde el **[Panel de control]**, seleccione el icono **[Sistema]**, y hacer clic en la ficha **[Administrador de dispositivos]**.
4. Seleccione el sonido, vídeo y opción de controlador de juego, resalte **[GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC]**, y haga clic en **[Propiedades]**.
5. Haga clic en la ficha **[Configuración Ultrasound]** y ajuste la opción de tamaño del buffer DMA a 4096, como mínimo.

Controlador

Si experimenta algún problema con los botones del menú de selección de su controlador, en lugar de éstos, use la tecla INTRO de nuestro teclado.

Usuarios de Gravis GrIP

- Compruebe que el Gravis MultiPort esté correctamente conectado al puerto de joystick.
- Compruebe que el conmutador del Gravis MultiPort está en la posición izquierda para el soporte de GrIP, o en la derecha para el soporte del joystick estándar.
- Compruebe que están instalados los controladores de Gravis GrIP (para Windows 95 ó DOS, dependiendo del sistema que esté usando para ejecutar el juego). Si no lo están, por favor, consulte la documentación del GrIP.
- Compruebe que los controles de Gravis GrIP están calibrados bajo Windows 95

Para calibrar Gravis GrIP en Windows 95:

1. Haga clic en el botón **[Inicio]** desde la **[Barra de tareas]**. Se abrirá el **[Menú inicio]**.
 2. Desde el **[Menú inicio]**, resalte **[Configuración]**, y seleccione **[Panel de control]** desde el menú que se despliega.
 3. Desde el **[Panel de control]**, seleccione el icono **[Joystick]**.
 4. Configure el **[Joystick actual]**: en **[Joystick 1]**, y **[Selección de joystick]**: en **Gravis GrIP MultiPort**, y haga clic en **[CALIBRAR]**.
 5. Seguir las instrucciones de pantalla. Después hacer clic en **[TEST](PRUEBA)** para probar los controles del joystick.
 6. Repetir los pasos anteriores para los Joysticks 2, 3, y 4 (si existen).
- Una vez que se hayan efectuado estos pasos, se debe activar la luz verde del lado izquierdo de Gravis MultiPort.

Problemas de rendimiento durante el juego

Para incrementar la velocidad y la respuesta, FIFA 97 incorpora algunas soluciones rápidas que se pueden probar durante el juego:

- Pruebe a reducir el tamaño de la pantalla, haciendo clic en una de las cinco opciones de tamaño. Pulse - para reducirlo y + para incrementarlo.
- Ajuste el **[Detalle Estadio OFF]**. Pulse T para alternar **[ON/OFF]**.
- Poner el **[Detalle Terreno OFF]**. Pulse Y para alternar **[ON/OFF]**.

Para una lista completa de las teclas de FIFA 97, consulte *Comandos de teclas asignadas*.

Usuarios de MS-Dos

- Asegúrese de que no esté cargado ningún controlador innecesario en los archivos de arranque CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.

Usuarios de Windows 95

- Para un rendimiento máximo, compruebe que no se esté ejecutando cualquier otra aplicación más de Windows 95. Consulte en la Barra de tareas y cierre cualquier programa que esté activo.

Problemas de conexión de módem

FIFA 97 requiere un módem 100% Hayes compatible a 14.400 bps o más rápido. Para módem externos se necesita un puerto serie de alta velocidad (16550 UART).

Nota: FIFA 97 necesita DirectPlay 2 para juego de módem multijugador. Si tiene instalado en su sistema DirectX 3, recomendamos la instalación de DirectX 2 durante la de FIFA 97. Esto solamente instala el componente de DirectPlay 2 y no afectará al resto de componentes de DirectX 3.

No se inicia el módem

- Compruebe que tiene seleccionado el módem correcto desde la pantalla [CONFIGURACIÓN DEL PUERTO SERIE].
- Compruebe que no existen otros periféricos (como un ratón) en conflicto con el módem.
- Compruebe que todos los parámetros del módem (puerto COM, IRQ, etc.) son correctos. (Consulte la documentación del mismo para una correcta instalación).
- Algunos módem (como, por ejemplo, los USRobotics) no se inician correctamente usando velocidades de puerto de 14.400 y 28.800 bps. Estos módem se iniciarán a 19.200 y 57.600 bps. Pruebe a cambiar la velocidad de conexión del módem en la pantalla [Configuración de puerto serie].

Los módem están conectados, pero no existe sincronización

- Asegurarse de haber seleccionado el módem correcto en la pantalla [CONEXIÓN DE MÓDEM].
- Dentro del juego, aborte la conexión y vuelva a intentarlo.
- Los módem pueden no estar iniciados correctamente. Apague ambos e inicie un nuevo proceso de conexión.

Información general del módem

El módem debe estar configurado para conectar con: corrección de error, detección de error, y compresión desactivada. No debe estar ajustado a unos parámetros específicos de velocidad.

- El control de flujo del hardware (RTS/CTS) debe estar activado.
- Consulte el manual del módem para comprobar los oportunos comandos AT y anotarlos en la cadena de iniciación.
- Algunos módem cargan parámetros en la NVRAM (RAM no volátil) cuando son encendidos; estos parámetros pueden no ser compatibles con FIFA 97.
- Si el módem tiene dificultades de iniciación y no existen conflictos aparentes de puerto serie ni IRQ, pruebe a reiniciarlo con los parámetros de fábrica que vienen por defecto, cargados en la NVRAM. Para hacerlo, vaya a un programa de comunicaciones (Hyper Terminal, Procomm, etc.) y teclee `at&f`. Espere por el [OK] (aceptado), y teclee `at&w0`.

Si persisten los problemas, pruebe a usar una de las plantillas de módem GENÉRICO, desde la pantalla (CONFIGURACIÓN DEL PUERTO SERIE).

Usuarios de Windows 95

Puede que no pueda hacer funcionar el módem en el puerto COM4 si tiene una tarjeta gráfica basada en el chip-set S3. Si observa dificultades haciendo una conexión de módem en el puerto COM4, se sugiere cambiar el módem o puerto serie a un puerto COM alternativo.

Problemas de conexión de red

FIFA 97 requiere un protocolo IPX, DirectPlay Winsock IPX, o DirectPlay TCP/IP para jugar en una red.

Nota: FIFA 97 necesita DirectPlay 2 para juego de módem multijugador. Si tiene instalado en su sistema DirectX 3, recomendamos la instalación de DirectX 2 durante la de FIFA 97. Esto solamente instala el componente de DirectPlay 2 y no afectará al resto de componentes de DirectX 3.

- Si experimenta dificultades con el juego en la red, puede consultar el manual de la red o al administrador de la misma para una información específica sobre la carga de controladores.

Problemas de conexión

- Compruebe de que los ordenadores que está tratando de enlazar están en la misma red, y están usando el mismo protocolo.
- Si experimenta problemas con la conexión o con el juego, pruebe con los distintos protocolos de red.
- Si existen problemas de comunicación en el juego, la solución puede ser una limpieza de memoria. Cierre todas las aplicaciones y reinicie el ordenador.

Rendimiento de la red

Existen varios ajustes que se pueden hacer para asegurarse de obtener el mejor rendimiento del juego en red. Estos se aplican, tanto al ordenador servidor como a los clientes, pero pruébelos primero en el servidor, porque esto puede solucionar todos los problemas.

- Compruebe que el ordenador servidor (el que crea el juego en la red) es el más rápido de todos.
- Las redes con mucho tráfico harán el juego considerablemente más lento. Evite jugar en las horas punta, cuando existen grandes transferencias de archivos o se están haciendo trabajos de impresión.

Información general sobre la red

- No ejecute aplicaciones de Windows 95 que utilicen la red en paralelo (como programas de correo, de planificación personal, monitores de sistema o de red).
- Compruebe que está desactivada la opción de [Network Messages] (mensajes de red). Si está en una red Novell, lo puede hacer tecleando `send /a=n` y pulsando INTRO en MS-DOS.
- El juego de red de FIFA 97 que utiliza el protocolo IPX compatible DOS, no es compatible con [File and Printer Sharing for Netware Networks] (Archivo e impresora compartiendo redes Netware) si se encuentra instalado en Windows 95.
- Para juegos de red bajo DOS, es preciso cargar los controladores de red DOS al arrancar la máquina, incluyendo un Link Support Layer, el controlador de la tarjeta de interfaz de red y un controlador de IPX. Como ejemplos, se pueden incluir LSL, IPX, IPXODIy 3C5X9.

Problemas de memoria

Usuarios de MS-DOS

FIFA 97 requiere 400 Kb libres de memoria convencional y 7.050 Kb de memoria extendida (XMS) para ejecutarse.

Si recibe el mensaje ["Out of memory"] (No hay suficiente memoria)

El sistema no dispone de suficiente cantidad de memoria libre.

- Compruebe que el sistema tiene, por lo menos, 8 Mb de RAM.
- Compruebe que dispone de, al menos, 400 Kb de memoria convencional y 6.6 Mb de XMS libres:
- Teclee [mem /c], y pulse INTRO desde el DOS para comprobar la cantidad de memoria que tiene libre el sistema. Aparecerá un resumen de memoria similar al siguiente (los números exactos pueden variar):

| Tipo de Memoria | Total | Usada | Libre |
|--|-----------------------|---------|---------|
| Convencional | 655,360 | 63,344 | 592,016 |
| Superior | 158,560 | 156,256 | 2,304 |
| Reservada | 393,216 | 393,216 | 0 |
| Tamaño mayor de programa ejecutable | 591,728 (578K) | | |
| Mayor bloque de parte alta de la memoria | 1,284 (0K) | | |

El MS-DOS reside en la parte alta de la memoria.

Los números importantes están en negrita. La línea "Extendida (XMS)" debe leer **6,758,400 bytes** o más en la columna "Libre". La línea "Tamaño mayor de programa ejecutable" debe leer **409,600 bytes (400K)** o más. Para más detalles sobre cómo obtener memoria libre adicional consulte *Creación de un disco de arranque en DOS*.

Información general sobre la memoria

- Se debe usar el administrador HIMEM.SYS para configurar la memoria extendida. No use otros administradores de memoria extendida, como QEMM.SYS o EMM386.EXE.

Nota: Si encuentra un error de memoria o experimenta dificultades para ejecutar FIFA 97 en MS-DOS, compruebe que está desactivado cualquier otro administrador, incluyendo EMM386. Para información más detallada, consulte *Creación de un disco de arranque*.

- Se recomienda desactivar temporalmente cualquier utilidad no esencial que se esté ejecutando, con objeto de liberar memoria para el sistema. Como ejemplos al respecto se incluyen:

| | |
|--------------|------------|
| [EMM386.EXE | ANSI.SYS |
| SMARTDRV.EXE | ANYKEY.COM |
| POWER.EXE | RESUME.SYS |
| IFSHLP.SYS | ASP.SYS |
| CSP.SYS | VSAFE.EXE |
| VSHIELD.SYS | SHARE.EXE |
| DOSKEY.COM | PS1TOOLS] |

Cualquier otro tipo de utilidad de compresión de disco no esencial y los controladores de red que pueda tener normalmente cargados (a menos que esté con un juego de red).

Usuarios de Windows 95

FIFA 97 requiere 16 MB RAM y Memoria virtual ACTIVADA.

Se advierte que se debe dejar a Windows 95 manejar la cantidad de memoria virtual automáticamente, y se disponga de al menos 20 Mb de espacio libre en el disco duro después de la instalación de FIFA 97.

Peculiaridades específicas de sistema

Sistemas Compaq

Los usuarios que dispongan de un PC Compaq estándar con una tarjeta de sonido del propio fabricante, puede que necesiten añadir algunos parámetros importantes a uno de los archivos de arranque, con objeto de obtener sonidos de este juego.

Las tarjetas compatibles Sound Blaster necesitan los parámetros propios del entorno en el archivo [AUTOEXEC.BAT]. Para determinar si su sistema tiene estos parámetros, siga los pasos siguientes:

- Desde C:\, teclee [set], y pulse INTRO.
- La lista que se visualiza es el entorno que se está ejecutando actualmente en el sistema. Si esta lista no contiene ninguna línea que reze ["BLASTER]=<parámetros>", el sistema no está correctamente configurado.

Necesitará, o bien crear un disco de arranque para añadir esta línea, o bien anotar los cambios en el archivo [C:\AUTOEXEC.BAT]. (AVISO: Recomendamos encarecidamente usar un disco de arranque, lo que no hará cambios permanentes en la configuración de nuestro sistema). La sintaxis correcta y los parámetros adecuados para esta línea se deben teclear exactamente como sigue:

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

RECUERDE: Debe reiniciar siempre después de hacer cualquier cambio en el sistema, y volver a arrancar la utilidad setup en el directorio del juego. Seleccione únicamente Sound Blaster. Pruebe, y si todavía hay algún problema, consulte el material de referencia para aplicar otras sugerencias.

Sistemas IBM Aptiva:

Los sistemas Aptiva usan el adaptador Mwave de IBM como dispositivo de sonido. Compruebe que está usando los últimos controladores Mwave DOS, que puede recoger en la página Web de IBM en Internet. La dirección es la siguiente:

<http://www.pc.ibm.com/searchfiles.html>; realice una búsqueda en Mwave DOS para encontrar la última versión de los controladores.

- Compruebe que los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen las siguientes líneas:
[CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\MWWW\MANAGER\VHD50420.EXE
DEVICE=C:\MWAVE_C\VHDD0420.EXE

```
AUTOEXEC.BAT:  
SET PATH=C:\MWWW\DLL;C:\BMTTOOLS;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 Gateway

En la caja del hardware se incluye un sobre naranja etiquetado 'INO TIRAR!'. Este sobre contiene su DISCO DE SISTEMA'. Se debe instalar este disco para poder acceder a la unidad CD-ROM en modo MS-DOS.

1. Introduzca este disco en la unidad A:, y desde "A:\>", en DOS, teclee [installa] e INTRO.
2. Siga las instrucciones en pantalla y complete la instalación. Siga estos pasos con todos los discos de instalación que se proporcionan para asegurarse de que estén instalados todos los componentes y funcionen en la parte de DOS de su sistema operativo.
 - Recuérdese que debe reiniciar el sistema después de haber efectuado cambios en el mismo para que éstos surtan efecto.

Sistemas Packard Bell

Se ha comprobado que las tarjetas de sonido SOUND144, SOUND16A, y algunas otras, específicas Packard Bell, pueden no ser 100 % compatibles Sound Blaster. Si estamos recibiendo pobre calidad o incluso ningún sonido cuando elegimos la Sound Blaster como tarjeta de sonido, es necesario cambiar el modo en que está configurada con objeto de asegurar una compatibilidad consistente.

El sistema de sonido mencionado anteriormente soporta, por defecto, emulación de Sound Blaster, pero solamente se puede configurar para emular el Microsoft Sound System. Si no percibe sonido cuando selecciona Sound Blaster en la instalación o preparación de FIFA 97, siga los pasos que se dan más abajo para configurar la tarjeta como Microsoft Sound System.

Es necesario añadir la línea siguiente al archivo [AUTOEXEC.BAT] del disco de arranque o de la unidad C:. (AVISO: Se recomienda encarecidamente usar un disco de arranque [Consulte Creación de un disco de arranque en p. xxx], ya que ello significa no verse en la obligación de realizar cambios permanentes en la configuración del sistema). La sintaxis correcta de esta línea es la siguiente:

Para la tarjeta de sonido SOUND144

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

Para la tarjeta de sonido SOUND16A

Añadir la línea siguiente al [AUTOEXEC.BAT]:

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

Para la tarjeta de sonido MMPRO16

Añadir la línea siguiente al [AUTOEXEC.BAT]

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

Este mismo método se aplica para el resto de modelos de tarjetas de sonido Packard Bell; por ejemplo:

```
C:\<nombre de la tarjeta>\UTILITY\SETMODE /MSS
```

RECUERDE: Reinicie el ordenador siempre que haga algún cambio en el sistema, y vuelva a ejecutar el programa de instalación de FIFA 97. Seleccione [WINDOWS SOUND SYSTEM] y haga clic en (PRUEBA) para comprobar la selección. Si continúa experimentando problemas de sonido, consulte el material de referencia de la tarjeta de sonido, o póngase en contacto con el vendedor del sistema.

CREACIÓN DE UN DISQUETE DE ARRANQUE EN DOS

El inicio del ordenador usando un disco de arranque de MS-DOS permitirá liberar más memoria sin alterar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro. Arrancar desde un disquete de DOS no impide el acceso al disco duro, simplemente proporciona otra forma de configurar la memoria. Después de crear un disquete de arranque del MS-DOS, debe copiar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro en aquél y posteriormente modificar esas copias en el disquete. Se recomienda usar este procedimiento para evitar alterar ambos archivos en el disco duro, pues cualquier cambio puede afectar a la configuración de memoria para otras aplicaciones.

Más abajo se dan las instrucciones para crear un disquete de arranque de MS-DOS. Por favor, siga estos pasos al pie de la letra.

Nota: Para crear un disco de arranque de MS-DOS debe usar un disquete válido para la unidad A:. El ordenador no se cargará si el disco de arranque se encuentra en la unidad B:.

1. Desde el MS-DOS, teclee C: y pulse INTRO.
2. Coloque un disquete vacío en la unidad A:.
3. Teclee **format a:/s** INTRO. Compruebe que incluye los espacios.
 - Será invitado a insertar un disco vacío en la unidad A:. Hágalo así, si aún no lo ha introducido, y pulse INTRO.
4. Una vez formateado el disquete tendrá que introducir la etiqueta (nombre). Teclee un nombre y pulse INTRO o simplemente pulse INTRO si no desea etiquetarlo.
5. Posteriormente será preguntado si desea formatear otro disco. Teclee N y pulse INTRO.

Para configurar el disco de arranque en DOS y liberar memoria convencional y activar la memoria Extendida:

1. Haga una copia de seguridad de los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT antes de editarlos, de forma que pueda volver a los originales en caso de que encuentre algún problema.
 - a. Desde C:\, teclee **copy c:\config.sys c:\config.bak** y pulse INTRO.
 - b. Teclee **copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak** y pulse INTRO.
2. Copie los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT desde el directorio raíz del disco duro (C:\) al directorio raíz del disquete de arranque que acaba de crear (A:\):
 - a. Desde C:\, teclee **copy c:\config.sys a:** y pulse INTRO.
 - b. Teclee **copy c:\autoexec.bat a:** y pulse INTRO.
3. Abra la copia del archivo AUTOEXEC.BAT (en A:) usando el programa EDIT de la versión 5.0 o posterior de MS-DOS:
 - a. Desde C:, teclee **cd \dos** y pulse INTRO.
 - b. Teclee **edit a:\autoexec.bat** y pulse INTRO.

4. Desde la copia del AUTOEXEC.BAT del disquete, borre todas las líneas excepto las siguientes (el contenido de los [corchetes] indica variables específicas del sistema):

| Línea | Notas |
|---|---|
| PATH=[Path](Camino) | [Camino] variará según el sistema |
| PROMPT \$P\$G | |
| [Controlador de tarjeta de sonido] Ejemplo: | |
| SET SOUND = C:\\$BPRO | |
| SET BLASTER = A220 I7 D1 T4) | |
| [Controlador del CD-ROM] | Ejemplo: C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:SONY_000 |
| C:[directorio]\MOUSE.COM | (O controlador de ratón equivalente) |

Nota: Si la línea de su ratón es distinta de todos los ejemplos anteriores, puede no estar usando el controlador de ratón MOUSE.COM. No cambie nada si es diferente de la de los ejemplos. Los controladores con extensión .SYS se cargan a través del archivo CONFIG.SYS y debe dejarse en su sitio cuando se edite aquel archivo. Si tiene alguna duda acerca de la carga de su controlador de ratón particular, consulte los manuales del propio ratón o del MS-DOS.

5. Salve el archivo AUTOEXEC.BAT editado y abra la copia del CONFIG.SYS desde EDIT.
- Para salvar, pulse ALT+A para desplegar el menú de archivos y entonces teclee G.
 - Para abrir, pulse ALT+A, teclee A, y luego a:\config.sys y pulse INTRO.
6. Estando aún en EDIT, borre todas las líneas de la copia en el disquete de CONFIG.SYS, EXCEPTO las siguientes:

| Línea | Notas |
|--------------------------|--|
| DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS | (O C:\WINDOWS\HIMEM.SYS) |
| DOS=HIGH | |
| BUFFERS=50 | |
| FILES=10 | |
| (Controlador del CD-ROM) | Ejemplo: C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 /B:340 /M:P /V /C |

El archivo CONFIG.SYS tiene que ser ahora parecido al del ejemplo de arriba. De no ser así, edítelo ahora para hacerlo similar al del ejemplo.

7. Salve el archivo CONFIG.SYS editado y salga del programa EDIT.
- Para salvar, pulse ALT+A, luego teclee G.
 - Para salir del programa Edit, pulse ALT+A, luego teclee S.

Ahora dispondrá de un disco de arranque que liberará suficiente memoria convencional y configurará bastante memoria extendida como para ejecutar el programa. El disco de arranque ignora los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS del disco duro y configurará la memoria basándose en los AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS del disquete de arranque.

Para arrancar la máquina usando el disco de arranque de MS-DOS:

1. Introduzca el disquete de arranque de MS-DOS en la unidad A:, y encienda el ordenador. Arrancará y ofrecerá el indicador de sistema A:\.
2. Teclee C: y pulse INTRO para volver al disco duro.

Nota: Si desea devolver al sistema su configuración normal de memoria, retire simplemente el disquete de arranque de MS-DOS y reinicie el ordenador.

Para más información acerca de cómo editar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT, o modificar la configuración de arranque, consulte el manual de MS-DOS.

COMANDOS DE TECLAS ASIGNADAS

Las siguientes acciones pueden ser llevadas a cabo durante el juego, simplemente con pulsar una tecla:

| | |
|--------|---|
| ESCAPE | Acceso [Menú pausa]. |
| F1-F8 | Alternar vistas de cámara. |
| F8 | Poner el sonido y la música [ON/OFF] (pantallas prejuego). |
| F9 | Charla (juegos de red y módem). |
| F10 | Colgar/desconectar (juegos de red y módem, durante la selección del equipo). |
| F11 | Salir del programa. |
| F12 | Abandonar el juego en curso. |
| 1 | Acceso a pantalla [Selección de Control]. |
| 2 | Acceso a pantalla [Dirección del equipo]. |
| 3 | Acceso a pantalla [Sustituciones]. |
| 4 | Pantalla de acceso [Estadísticas]. |
| 5 | Acceso a pantalla [Opciones]. |
| 6 | Acceso a pantalla [Repetición instantánea] |
| 7 | Acceso a pantalla [Goles]. |
| 8 | Acceso a pantalla [Resumen de faltas]. |
| 9 | Acceso a pantalla [Caída de la red]. |
| T | [Poner Detalle Estadio ON/OFF]. |
| Y | [Poner Detalle Terreno ON/OFF]. |
| + | Incrementar tamaño de pantalla. |
| - | Disminuir tamaño de pantalla. |
| * | Cuando se juega FIFA 97 en modo [Cubierta], solamente se tiene acceso a cuatro vistas de cámara: [Cámara de Televisión, Cámara Aérea, Cámara al Balón] y [Cámara Torre]. El modo [Cubierta] no incorpora la [Cám. Libre]. |

Pentium es una marca registrada de Intel Corporation. Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, y Sound Blaster AWE32 son marcas registradas de Creative Technology Ltd. Advanced Gravis, PC Gamepad, Gravis, Ultrasound, y GrIP son marcas registradas de Advanced Gravis Computer Technology Ltd. Ensoniq y Soundscape son marcas registradas de ENSONIQ Corp. Windows Sound System es una marca registrada y Microsoft, MS-DOS, y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

Documentación © 1996 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

REFERENCIA DE COMANDOS

La referencia de comandos utiliza números de control para representar la acción. Para realizar un movimiento de jugador, haga que su número de control coincida con el tipo de controlador y pulse el botón (o combinación de botones)

TIPO DE CONTROLADOR

| Control | Ratón | Joystick | Teclado | Gamepad | GrIP™ | Joypad |
|---------|-------------|-------------|---------|---------|-------|--------|
| 1 | Clic-izdo | Botón 1 | A | Botón 1 | A | A |
| 2 | Clic-dcho | Botón 2 | S | Botón 3 | B | B |
| 3 | Izdo + Dcho | Botón 1 + 2 | D | Botón 4 | C | C |
| 4 | | | Q | Botón 2 | X | X |
| 5 | | | W | Botón 2 | Y | Y |
| 6 | | | E | | Z | Z |
| 7 | | | | | A + B | M |

APUNTAR Mover ratón Mover joystick Teclas flecha Teclas de Dirección Teclas de Dirección Teclas Dirección Después

del tiro Mover ratón Mover joystick Teclas flecha Teclas de Dirección Izda y Dcha Izda y Dcha

FIFA Soccer 97 incorpora dos conjuntos de controles para dominar la acción: Simples y Complejos. En el Tipo de controlador, los controles números 1, 2 y 3 representan Controles simples, y los números de control 4, 5, 6 y 7 están reservados para Acciones complejas.

NOTA: Debido al tipo de opciones de botón, los usuarios de ratón y joystick de dos botones están limitados al conjunto de Control simple. Para más información, consulte *Conjuntos de control*.

- Cuando un jugador está en posesión del balón, el control de puntería le desplaza de forma relativa a la perspectiva de cámara.
- Cuando se realiza un disparo, el jugador que ha chutado continúa en la misma dirección, y el control de puntería dirige el balón en una posición relativa a la portería.
- Después del tiro es el movimiento curvado que se aplica al balón tras un chute o disparo. Este control no es posible en el modo Devolución y el modo Destino.

JUGADOR SIN BALÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-------------------|---|----------------------------|
| Correr | Mueve, en cualquier dirección, al jugador que está resaltado. | APUNTAR |
| Entrada | Hace una entrada al jugador que está en la dirección seleccionada. | 1 + APUNTAR |
| Cambio de jugador | Controla al jugador más próximo al balón (entre el que lleva el balón y la portería). | 2 |
| Resbalar | El jugador resaltado resbala en la dirección seleccionada. | 3 + APUNTAR |
| Acelerar | El jugador resaltado acelera su paso. | 4 (rápidamente) |
| Entrada fuerte | Hace una fuerte entrada al jugador en la dirección seleccionada. | 6 (2 + 3) + APUNTAR |

JUGADOR CON BALÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|------------------|---|------------------------------|
| Driblar | Mueve en cualquier dirección al jugador con el balón. | APUNTAR |
| Q Volea | El jugador volea. Mantener el botón para aumentar la potencia. | 1 + APUNTAR |
| Pase | El jugador pasa la pelota. Mantener el botón para aumentar la potencia. | 2 + APUNTAR |
| Chutar/ Despejar | En dirección a gol, el jugador chuta; Despejar el balón, sacar la pelota del campo. Mantener pulsado el botón para aumentar potencia. | 3 + APUNTAR |
| Acelerar | El jugador que lleva el balón acelera su paso. | 4 (rápidamente) |
| Patada Bicicleta | El jugador ejecuta una patada bicicleta. | 7 (6 1 + 2) + APUNTAR |

* Cuando el jugador que lleva el balón está en la zona ancha de la portería de su oponente, Volea ignora los comandos de dirección y centra automáticamente el balón.

TRAS SOLTAR EL BALÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-------------------------|--|-----------------|
| Correr | Mueve al jugador que está resaltado en cualquier dirección. | APUNTAR |
| Anticipación | El jugador que recibe el pase dispara automáticamente a una zona abierta de la portería. | 3 |
| Acelerar | El jugador que está resaltado acelera su paso. | 4 (rápidamente) |
| Activar modo Devolución | Obtiene el acceso a las acciones de modo Devolución, que se ve más abajo. | 5 |

EN MODO DEVOLUCIÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|------------------------|--|-----------------|
| Correr | Mueve el jugador que está resaltado en cualquier dirección. | APUNTAR |
| Volea | Volea el balón atrás hacia el jugador resaltado. | 1 |
| Pasar | Pasa el balón atrás hacia el jugador resaltado. | 2 |
| Disparar/ Despejar | El destinatario del pase chuta automáticamente a una zona abierta de la portería o despeja el balón. | 3 |
| Acelerar | El jugador resaltado acelera su paso. | 4 (rápidamente) |
| Cancelar modo Passback | Accede al control del jugador que está actualmente en posesión del balón. | 5 |

BALÓN EN EL AÍRE

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|---------------------|---|-----------------|
| Correr | Mueve al jugador resaltado en cualquier dirección. | APUNTAR |
| Movimiento Especial | Cabezazo, Salto de cabeza, Volea, o Bicicleta. El movimiento depende de la altura y posición del balón y del jugador. | 1 + APUNTAR |
| Acelerar | El jugador resaltado acelera su paso. | 4 (rápidamente) |

SAQUE

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|------------------|---|---------|
| Mover jugador | Cambia la dirección encarada por jugador que lanza el balón. | APUNTAR |
| Saque alto | El jugador lanza el balón. Mantener pulsado el botón aumenta la potencia. | 1 |
| Pase bajo | El jugador lanza el balón. Mantener pulsado el botón aumenta la potencia. | 2 |
| Disparar/ Fuera | El jugador lanza el balón. Mantener pulsado el botón aumenta la potencia. | 3 |
| Modo de opciones | Cambia entre los modos Normal, Devolución, Jugadas, y Destino. | 5 |

EN MODO DEVOLUCIÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|---|---------|
| Correr | Mueve en cualquier dirección el jugador seleccionado en el campo. | APUNTAR |
| Disparo alto | El jugador arroja el balón al jugador seleccionado. | 1 |
| Cambiar jugador | Cambia entre los 10 jugadores del campo. | 2 |
| Disparar/ Despejar | El jugador chuta el balón al jugador seleccionado. | 3 |

EN MODO JUGADAS

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|---|---------|
| Seleccionar Jugada | Selecciona una de las tres jugadas. La elegida se perfila en el campo. | APUNTAR |
| Ejecutar Jugada | Los jugadores realizan la jugada automáticamente. | 1 |
| Ejecutar Jugada | Los jugadores realizan la jugada automáticamente. | 2 |
| Disparar/ Despejar | El jugador chuta el balón. Mantener pulsado el botón para aumentar la potencia. | 3 |
| Ocultar Jugada | Pone ON/OFF el perfil de la jugada. | 4 |

EN MODO DESTINO

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|---|---------|
| Desplazar objetivo | Mueve el objetivo en el campo en cualquier dirección. | APUNTAR |
| Tiro Alto | El jugador chuta el balón al objetivo. | 1 |
| Pase bajo | El jugador chuta el balón al objetivo. | 2 |
| Disparar/ Despejar | El jugador chuta el balón hacia el objetivo o lo despeja. | 3 |

SAQUE DE ESQUINA/FALTA

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|--|-------------|
| Mover jugador | Cambia la dirección que encara el jugador que dispara. | APUNTAR |
| Volea alta | El jugador volea el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 1 + APUNTAR |
| Pase bajo | El jugador pasa la pelota. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 2 + APUNTAR |
| Disparar/ Despejar | Si está en dirección de gol, el jugador dispara; si no lo está pierde la pelota. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 + APUNTAR |
| Modo de opciones | Cambia entre los modos Normal, Devolución, Jugadas, y Destino. | 5 |

EN MODO DEVOLUCIÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-----------------|---|---------|
| Correr | Mueve en cualquier dirección al jugador seleccionado en el campo. | APUNTAR |
| Volea alta | El jugador volea el balón al jugador seleccionado. | 1 |
| Cambiar jugador | Cambia entre los 10 jugadores del campo. | 2 |
| Pase bajo | Pasa el balón al jugador seleccionado. | 3 |

EN MODO JUGADAS

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|--|---------|
| Seleccionar Jugada | Selecciona una de las tres jugadas. La elegida se perfila sobre el campo. | APUNTAR |
| Ejecutar Jugada | Los jugadores llevan a cabo la jugada automáticamente. | 1 |
| Ejecutar Jugada | Los jugadores llevan a cabo la jugada automáticamente. | 2 |
| Disparar/ Despejar | Si está en dirección de gol, el jugador dispara; si no lo está pierde la pelota. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 |
| Ocultar Jugadas | Pone ON/OFF el perfil de la jugada. | 4 |

EN MODO DESTINO

| ACTION | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|--|---------|
| Desplazar objetivo | Mueve en cualquier dirección el objetivo en el campo. | APUNTAR |
| Volea Alta | El jugador volea el balón al objetivo. | 1 |
| Pase bajo | El jugador pasa el balón al objetivo. | 2 |
| Disparar/ Despejar | Si está en dirección de gol, el jugador dispara; si no lo está pierde la pelota. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 |

DISPAROS DE PENALTY/TIROS

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-----------------|---|-------------|
| Cambiar tirador | SOLAMENTE TIROS DE PENALTY: Se puede cambiar entre los 10 jugadores del campo. Por defecto, el que hace el disparo es el mejor jugador de nuestro equipo. | 2 |
| Chutar | El jugador dispara el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 + APUNTAR |

PORTERO CON BALÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|------------------|--|-------------|
| Mover portero | Una vez que el portero dé cuatro pasos, solo podrá cambiar la dirección a la que encara. | APUNTAR |
| Lanzar | El portero lanza el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 1 + APUNTAR |
| Chutar | El portero chuta el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 + APUNTAR |
| Modo de opciones | Cambia entre los modos Normal, Devolución, y Destino. | 5 |

EN MODO DEVOLUCIÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-----------------|---|---------|
| Correr | Mueve en cualquier dirección el jugador seleccionado en el campo. | APUNTAR |
| Tirar | Tira el balón al jugador seleccionado. | 1 |
| Cambiar jugador | Cambia entre los 10 jugadores del campo. | 2 |
| Chutar | Chuta el balón al jugador seleccionado. | 3 |

EN MODO DESTINO

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|--------------------|---|---------|
| Desplazar objetivo | Mueve el objetivo en el campo en cualquier dirección. | APUNTAR |
| Tirar | El portero tira el balón al objetivo. | 1 |
| Chutar | El portero chuta el balón al objetivo. | 3 |

DISPARO A GOL

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|------------------|--|-------------|
| Mover portero | Cambia la dirección a la que está encarado el portero. | APUNTAR |
| Chutar | El portero chuta el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 1 + APUNTAR |
| Chutar | El portero chuta el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 2 + APUNTAR |
| Chutar | El portero chuta el balón. Mantener pulsado para aumentar la potencia. | 3 + APUNTAR |
| Modo de opciones | Cambia entre los modos Normal, Devolución, y Destino. | 5 |

EN MODO DEVOLUCIÓN

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | CONTROL |
|-----------------|---|---------|
| Correr | Mueve en cualquier dirección el jugador seleccionado en el campo. | APUNTAR |
| Chutar | El portero chuta el balón al jugador seleccionado. | 1 |
| Cambiar jugador | Cambia entre los 10 jugadores del campo. | 2 |
| Chutar | El portero chuta el balón al jugador seleccionado. | 3 |

EN MODO DESTINO

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN |
|--------------------|---|
| Desplazar objetivo | Mueve en cualquier dirección el objetivo en el campo. |
| Chutar | El portero chuta el balón al objetivo. |
| Chutar | El portero chuta el balón al objetivo. |

CONTROL

APUNTAR

1

3

TIROS (INTENTOS DE PARADA)

| ACCIÓN | DESCRIPCIÓN |
|---------------|--|
| Mover portero | Si está activado antes del disparo, el portero salta tan pronto como aquel se ha producido. Si se activa después del disparo, el portero se tira en la dirección elegida. Si no existe ningún control activado y el balón va directamente al portero, éste hace la parada automáticamente. |
| Mover portero | Igual que el anterior. |
| Mover portero | Igual que el anterior. |

CONTROL

1 + APUNTAR

2 + APUNTAR

3 + APUNTAR

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| REFERENCIA DE COMANDOS | 25 |
| INTRODUCCIÓN: EL MUNDO DEL FÚTBOL | 32 |
| PANTALLA SELECCIÓN DE JUEGO | 32 |
| OPCIONES | 33 |
| ORGANIZAR UNA COMPETICIÓN | 35 |
| PANTALLA CUBIERTA/DESCUBIERTA | 35 |
| MODO AMISTOSO | 35 |
| MODO LIGA | 36 |
| MODO TORNEO | 40 |
| MODO ELIMINATORIA | 41 |
| PANTALLA SELECCIÓN DE CONTROL | 42 |
| MENÚ PRINCIPAL | 43 |
| ABANDONAR EL JUEGO | 44 |
| PANTALLA DIRECCIÓN DEL EQUIPO | 44 |
| PANTALLA ALINEACIÓN INICIAL | 46 |
| MENÚ PAUSA | 46 |
| VISTAS DE CÁMARA | 47 |
| REPETICIÓN INSTANTÁNEA | 48 |
| SUSTITUCIÓN | 49 |
| ESTADÍSTICAS DEL JUEGO | 49 |
| ENTRENAMIENTOS | 49 |
| TIPO DE PRÁCTICA | 49 |
| ESCOGER ESCENARIO | 49 |
| FICHAJES | 51 |
| CONEXIÓN A MÓDEM Y RED | 52 |
| EQUIPOS DE LA LIGA | 54 |
| CRÉDITOS | 56 |
| SOPORTE TÉCNICO | 58 |
| CONTRATO DE LICENCIA | 58 |
| GARANTÍA | 59 |

INTRODUCCIÓN: EL MUNDO DEL FÚTBOL

¡Bienvenido a FIFA Soccer 97! Gracias por adquirir el único juego de fútbol que realmente captura la verdadera esencia del deporte más grande del mundo. FIFA 97 ofrece todos los jugadores de 12 ligas internacionales, auténticos cánticos de la hinchada, un brillante modo de juego en pista cubierta y texto en pantalla multilingüe que refleja la diversidad de fans que el fútbol ofrece.

¡Prepárese para una nueva temporada de competición de fútbol a nivel mundial!

Siga los siguientes pasos para cambiar el lenguaje de FIFA Soccer 97 a español.

Para seleccionar texto en español:

1. Desde la pantalla Match Select (Selección de juego), seleccione OPTIONS (Opciones). Aparecerá la pantalla Options (Opciones).
2. En la pantalla Options (Opciones), hacer clic sobre LANGUAGE (Idioma) hasta que aparezca ESPAÑOL. Todo el texto de la pantalla estará ahora en español.

PANTALLA SELECCIÓN DE JUEGO

La pantalla Selección de juego aparece a continuación de la introducción de vídeo al FIFA Soccer 97 y pantallas de título. En la pantalla Selección de juego se puede elegir el que quiera jugar, hacer transferencias de jugadores, ajustar opciones del juego, o cargar juegos salvados previamente.

CONTROLES DEL MENÚ

ACCIÓN

Desplazar resalte
Seleccionar ítem resaltado
Aceptar/Passar a la siguiente pantalla
Cancelar/Volver a la pantalla anterior.

TECLADO

Teclas flecha
o e
e
S

RATÓN

Mover ratón
Clic-izdo
Clic 4
Clic 6

CONSEJO DE EA Estos controles se usan en todos los menús de *FIFA Soccer 97*, de modo que se pueden aprender aquí y usarlos en todas partes.

NOTA: Aunque se ha hecho el máximo esfuerzo a través de todo *FIFA Soccer 97*, para que todos los controles de menú estuvieran al alcance de todos los dispositivos de control, algunas pantallas necesitan control por ratón.

Para proceder, hacer clic en una opción de la pantalla Selección de juego



AMISTOSO

Jugar una competición a un solo partido entre sus clubs favoritos. Podrá elegir entre más de 250 equipos internacionales, o mezclar jugadores para formar su propio equipo. Consulte *Modo Amistoso*.

LIGA

Competir en una de las 11 auténticas ligas regionales, o entrar en el mundo del fútbol internacional. Se pueden controlar hasta 16 equipos en el transcurso de una temporada, dependiendo de la liga que seleccione. Consulte *Modo Liga*.

TORNEO

Participar en un torneo a nivel nacional o internacional. Como en el modo de liga, se pueden seleccionar hasta 16 equipos, dependiendo de qué liga se elija. Dominar la categoría para avanzar hacia las eliminatorias. Consulte *Modo torneo*.

ELIMINATORIAS

Empezar jugando en la cumbre de la competición de FIFA Soccer 97. Se puede crear un árbol de eliminatorias de hasta 16 equipos, así que elija a nuestro favorito para la carrera por el campeonato. Consulte *Modo Eliminatoria*.

MODEM

Conectar dos ordenadores con enlace de líneas de módem o serie. Con cuatro controladores conectados a cada máquina, pueden tomar parte en una competición amistosa hasta ocho jugadores. Consulte *Juego con módem*.

RED

Enlaza hasta ocho ordenadores en una competición amistosa en la red. Distribuye hasta 20 controladores entre las máquinas y asigna un jugador a casi cada posición en el campo. Consulte *Juego en red*.

ENTRENAMIENTO

Asista al Campo de entrenamiento y perfeccione sus habilidades para el fútbol en seis áreas fundamentales. Es posible ejecutar sesiones de prácticas contra un oponente de ordenador u otro jugador. Consulte *Entrenamiento*.

FICHAJES

Traspasar o fichar jugadores entre los equipos de una liga, para personalizar las listas de FIFA Soccer 97. Una vez completas las nuevas listas se pueden salvar como bases de datos para un futuro uso. Consulte *Fichajes*.

OPCIONES

Configura a su estilo de juego la presentación, reglas y controles de la próxima competición. Consulte *Opciones*.

CARGAR JUEGO

Reanudar una Liga, Torneo o Eliminatoria salvados previamente.

CRÉDITOS

Echar un vistazo a los créditos para encontrar a los responsables de *FIFA Soccer 97*.

ABANDONAR EL

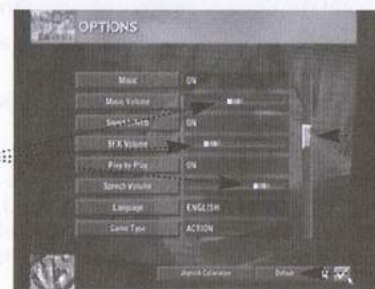
JUEGO

Salir de *FIFA Soccer 97* y volver al sistema operativo.

OPCIONES

Independiente de la competición que seleccione, acceda a la pantalla Opciones antes de jugar para configurar el entorno de juego. La pantalla Opciones contiene gran variedad de formas para personalizar el encuentro que se jugará a continuación.

Para ajustar el volumen, hacer clic en la barra de deslizamiento y arrastrar



Desplazar para acceder a las opciones adicionales

Hacer clic para volver a todas las opciones por defecto

MÚSICA

Poner la música ON/OFF durante las pantallas del menú.

VOLUMEN DE LA

MÚSICA

Ajusta el volumen de la música.

EFFECTOS SONOROS

Pone ON/OFF los efectos sonoros. Esto afecta a la selección de sonidos en las pantallas del menú, así como a los efectos de sonido del juego.

VOL. DE EFFECTOS

SONOROS

Ajusta el volumen de los efectos sonoros.

COMENTARISTA

Poner ON/OFF los comentaristas.

VOLUMEN DE LAS

VOCES

Ajustar el volumen de las voces de los comentaristas.

IDIOMA

Seleccionar el idioma de los textos de pantalla a: ENGLISH, ITALIAN, SWEDISH, ESPAÑOL, FRENCH, o GERMAN.

| | |
|---|--|
| TIPO DE JUEGO | ARCADE: Todos los jugadores y equipos rinden a unos niveles equivalentes. Tamaño exagerado del balón. El juego es más rápido. Los jugadores no se cansan nunca. |
| SIMULACIÓN: | El rendimiento del jugador y equipo reflejan el grado de habilidad. Los jugadores se cansan a medida que avanza el partido. Las sustituciones están limitadas a tres por juego. |
| | ACCIÓN: Velocidad de juego incrementada. No hay límite para las sustituciones. Atributos del jugador mejorados. |
| DURACIÓN DE UN TIEMPO | Seleccionar la duración de los períodos de tiempo de juego: 45, 20, 10, 8, 6, 4, ó 2 minutos. |
| RELOJ | SIN PAUSAS: El tiempo se contabiliza continuamente, desde el saque, hasta el pitido final. |
| | <ul style="list-style-type: none"> El árbitro tiene la libertad de añadir tiempo al final del partido si éste ha estado detenido durante demasiado tiempo. |
| | CON PAUSAS: El reloj se para cuando el balón sobrepasa las líneas de banda y de portería, y se vuelve a arrancar al reanudarse la acción. |
| FALTAS | ON: El árbitro pita faltas y saca tarjetas, tal como ocurre en un partido actual de la FIFA. |
| | SIN TARJETAS: El árbitro no enseña tarjetas amarillas ni rojas, independientemente de la conducta de los jugadores. |
| | OFF: No hay faltas, ni tiros libres, ni tarjetas. |
| LESIONES FUERAS DE JUEGO MOSTRAR | Poner ON/OFF la posibilidad de lesión de los jugadores. |
| MARCADOR | Poner ON/OFF la posibilidad de pitar fueros de juego. |
| DORSALES | Cambiar entre los indicadores de tiempo de juego y marcador ON, OFF, SÓLO PUNTUACIÓN, o SÓLO RELOJ |
| | Poner ON/OFF el dorsal de los jugadores sobre el campo. |
| | <ul style="list-style-type: none"> En el juego de Red, los nombres de las máquinas que controlan a los jugadores sustituyen el dorsal de éstos en el campo. |
| ÁRBITRO | Poner ON/OFF al árbitro en el campo. Esta opción no afecta al hecho de pitar las faltas. |
| AUTO REPETICIÓN | Pone ON/OFF la auto repetición de goles. |
| ESTADO DEL TERRENO | El estado del terreno es un reflejo del tiempo atmosférico: ALEATORIO , ENCHARCADO , HÚMEDO , SECO , o CALUROSO . Cuanto más húmedo esté el césped, más lento resultará el movimiento del balón. Sobre terreno más seco el balón gira más deprisa y bota con mayor fuerza y altura. |
| TAMAÑO DEL TERRENO | Configura el tamaño del terreno: AUTOMÁTICO (El tamaño del campo que se configura es el del equipo de casa), PEQUEÑO , MEDIO , o GRANDE . |
| | <ul style="list-style-type: none"> Los ajustes de tamaño del terreno solamente afectan a los partidos amistosos. |
| PAD DE 4 TECLAS | Poner ON/OFF la activación del Pad de 4 teclas. |

ORGANIZAR UNA COMPETICIÓN

El primer paso que hay que dar para organizar una competición *FIFA Soccer 97* es decidir qué tipo de juego desea: Amistoso, Liga, Torneo, o Playoff. Cuando haya realizado la selección, aparecerá la pantalla Cubierta/Descubierta.

PANTALLA CUBIERTA/DESCUBIERTA

Es posible jugar cualquier partido de *FIFA Soccer 97* en un formato estándar externo, o interno, en un giro nuevo del juego clásico. Aunque ambas versiones comparten las mismas reglas y objetivos, las diferencias se ven al instante. El fútbol Indoor (cubierta) se juega en estadios cubiertos, con paredes de cristal sustituyendo a las rayas que bordean el campo. Participan pocos jugadores, lo que se traduce en un ritmo más vivo.

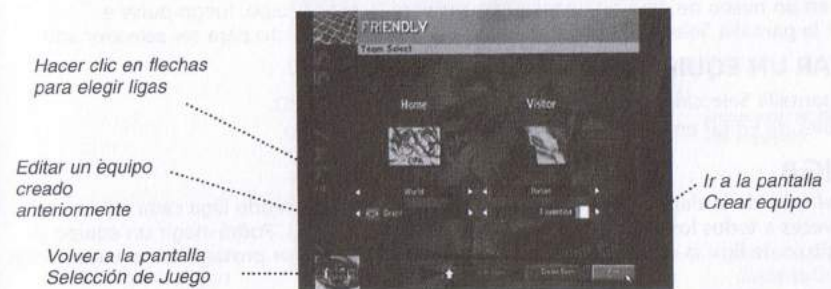
MODO AMISTOSO

En contra de lo que el nombre puede sugerir, un partido amistoso resulta tan competitivo como un encuentro de la ronda final de una eliminatoria. Aunque no se esté jugando nada ya nadie le gusta perder!. Podrá enfrentar a sus dos equipos favoritos, olvidándose de la liga, y crear y jugar con "súper" equipos a su medida, o enfrentar a un club consigo mismo, para hacer una auténtica evaluación equilibrada de sus habilidades futbolísticas.

- Después de la selección Cubierta/Descubierta, aparece la pantalla Selección del Equipo.

PANTALLA SELECCIÓN DEL EQUIPO

Seleccione los dos equipos que desea enfrentar. Cada liga contiene entre 10 y 64 equipos para elegir. La opción Editar Equipo sólo está activa después de crear un equipo.



- Una vez seleccionados los equipos, haga clic en JUGAR. Aparece la pantalla Informe de reconocimiento seguida por la pantalla Selección de control. Consulte *Pantalla Selección de control*.

PANTALLA CREAR EQUIPO

Crea un potente equipo de FIFA Soccer 97 utilizando cualquier jugador en el juego y domina la competición. Cuando seleccione una liga, aparece cada jugador de la misma en una Lista de jugadores. La opción Guardar Equipo sólo está activa después de rellenar la lista.

Hacer clic en flechas para acceder a Ligas

Lista. Botones de comando

Lista de jugadores



Hacer clic para añadir un jugador

Hacer clic en flechas para acceder a evaluaciones

Roster

Hacer clic para borrar un jugador

- Haga clic en el botón de comando apropiado para organizar los jugadores en la Lista por Nombre, Posición, Equipo, o Nivel de habilidad.
- Para salir de la pantalla Crear equipo sin guardar el equipo, haga clic en 6.

PARA GUARDAR EL NUEVO EQUIPO:

1. Una vez hecha la lista de los jugadores que desee, haga clic en GUARDAR EQUIPO. Aparecerá el cuadro de diálogo Guarde.
2. Haga clic en un hueco de memoria y teclee un nombre para el equipo, luego pulse e. Aparecerá la pantalla Selección del Equipo, con el nuevo equipo listo para ser seleccionado.

PARA EDITAR UN EQUIPO CREADO:

- Desde la pantalla Selección del Equipo haga clic en EDITAR EQUIPO.
- Los controles de Editar equipo son idénticos a los de Crear equipo.

MODO LIGA

La longitud del calendario depende de la liga que decida jugar. En el modo Liga cada equipo se enfrenta dos veces a todos los demás, un partido en casa y otro fuera. Podrá elegir un equipo y luchar por el título de liga, o controlar hasta 16 clubs para tener mayor protagonismo en la acción día a día.

- Tras la selección Cubierta/Descubierta, aparecerá la pantalla Selección de Liga.

PANTALLA SELECCIÓN DE LIGA

Como el número de partidos en la liga depende del número de clubs en la misma, la elección que lleve a cabo aquí determinará la longitud del calendario. Para una lista de los equipos de cada liga, consulte *Participantes liga*. La liga Mundial es la mayor, con 64 equipos de todo el mundo.

NOTA: El número de equipos que se pueden controlar depende también de la liga seleccionada. El máximo, de 16 equipos controlados por usuario, necesita que se elija la liga Mundial.



Volver a la pantalla Selección de Juego

- Para seleccionar una Liga, haga clic sobre su bandera. Aparecerá la pantalla Selección del Equipo.

PANTALLA SELECCIÓN DEL EQUIPO

La pantalla Selección del Equipo visualiza todos los conjuntos que pueden participar en la liga. Se pueden elegir hasta 16 equipos para controlar, dependiendo de la liga que seleccione.



Desplazarse por los equipos

Volver a la pantalla Selección de Juego

Volver a la pantalla Cubierta/Descubierta

- Para seleccionar un equipo, haga clic en el cuadro próximo a su bandera; aparece la marca 4.
- Para anular la selección de un equipo, haga clic otra vez en el cuadro.
- Una vez seleccionado(s) el(los) equipo(s), haga clic en JUGAR. Aparecerá la pantalla Programa.

PANTALLA PROGRAMA

La pantalla Programa lista todos los partidos que se van a celebrar durante la temporada. Cambiar la fecha, y la Ventana de emparejamientos visualiza que no coinciden los días. Los partidos que juega un equipo controlado por usted se indican con la marca 4, pero podrá tomar parte en tantos como quiera, pocos o muchos.



PARA JUGAR UN PARTIDO DE LIGA:

1. Haga clic en una fecha del calendario para seleccionarlo. (Se puede hacer clic en fechas futuras para ver el calendario que viene, pero los partidos se tienen que jugar por orden).
2. Haga clic en el cuadro Jugar próximo a un emparejamiento, para ponerlo 4 ON/OFF. Podrá participar en cualquier partido que esté marcado.
3. Haga clic en JUGAR. Aparecerá la pantalla Informe de reconocimiento, seguida por la de Selección de Control. Consulte Pantalla Selección de Control.

Si no desea jugar un partido asignado a un equipo que controla, puede dejar que lo simule el ordenador. Se compilan todas las Estadísticas, Clasificaciones y resultados completos, tanto jugados como simulados.

- Haga clic en SIMULAR. Se simula el juego y el resultado final aparecerá en la Ventana Emparejamientos.

PARA GUARDAR LA LIGA:

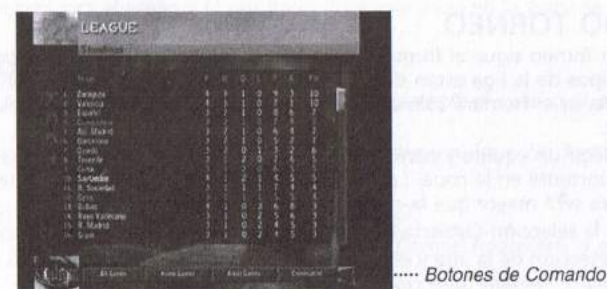
1. Cuando esté dispuesto a tomarse un descanso, haga clic en el botón Guardar. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar.
2. Haga clic en un hueco de memoria, teclee un nombre para la liga y pulse e. La liga quedará guardada.

PARA CARGAR UNA LIGA PREVIAMENTE GUARDADA:

1. Cuando decida volver a la acción, haga clic en el botón Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo Cargar.
2. Haga clic en el hueco de memoria etiquetado con la Liga que desea reanudar. Aparecerá la pantalla Programa de aquella liga.

CLASIFICACIONES

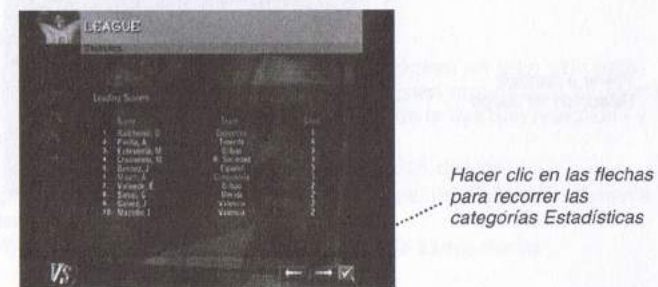
Mantiene las tablas de clasificaciones de la liga durante toda la temporada. La pantalla Clasificación Actual muestra los partidos jugados, Ganados/Perdidos/Empatados, Goles a favor, Goles en contra y puntos acumulados. Puede organizar clasificaciones de liga por Todos los partidos, Partidos en casa, Partidos fuera, o Partidos consecutivos ganados.



- Haga clic en el botón de comando oportuno para organizar las clasificaciones de la liga de un modo distinto.
- En el modo Consecutivos solo se visualiza el Registro Ganado/Perdido/Empatado.

ESTADÍSTICAS

La pantalla Estadísticas presenta tres categorías: Goleadores, Faltas y Suspensiones. Como las suspensiones se producen cuando los jugadores reciben tarjetas rojas, también encontrará los que encabezan las Suspensiones en la categoría de Faltas.



RESULTADOS

Ir a la pantalla Resultados para ver los resultados finales de cada equipo, partido por partido.

FIN DE LA LIGA

El número de la columna Puntos en la pantalla Clasificaciones determina una posición del equipo para el título de liga. Los puntos se consiguen así: Ganar-3 pts., Empatar-1 pt., Perder-0 pts.

- Durante el transcurso de la temporada, en la pantalla Programa se notificará si alguno de sus equipos está matemáticamente eliminado para conseguir los puntos necesarios para obtener el título de liga.

- Al final de la temporada de liga, la pantalla Programa visualiza los puntos del campeón.
CONSEJO EA: Si un equipo que controla está aún compitiendo por los puntos para el título antes de su último partido, asegúrese de seleccionar JUGAR el último juego. La simulación de una temporada completa puede llevar a su equipo a la cumbre de la liga, pero perderá mucha fanfarria.

MODO TORNEO

El modo Torneo sigue el formato de la mayor parte de los torneos y copas autorizados por la FIFA. Los equipos de la liga están divididos en grupos cualificados. En lugar de jugar contra cada equipo de la liga, se enfrentará sólo a aquellos que comparten su grupo, y los equipos se encuentran una sola vez.

Podrá elegir un equipo y participar en un Playoff, o controlar hasta 16 clubs para jugar un papel más importante en la copa. La cantidad de equipos en un torneo depende de la liga seleccionada, y siempre será mayor que la cantidad de equipos que controle.

- Tras la selección Cubierta/Descubierta, aparecerá la pantalla Selección de Liga.
- La selección de la liga y el equipo en el modo Torneo es idéntica a la del juego de liga.
Consulte Pantalla Selección de Liga.

PANTALLA PROGRAMA

Los torneos pueden durar hasta cinco días. La pantalla Programa muestra todos los partidos que se van a jugar. Pulse sobre un botón Juego, y la ventana Emparejamientos visualizará los partidos de aquel día. Los partidos jugados por un equipo controlado por usted están marcados con 4, pero podrá tomar parte en los que queira, sean pocos o muchos.



PARA JUGAR UN TORNEO:

- Haga clic en un botón de Juego para seleccionarlo. (Puede hacer clic en fechas futuras para ver el calendario que viene, pero tendrá que jugar los partidos por orden).
- Haga clic en el cuadro Jugar próximo a un emparejamiento para poner la señal 4 ON/OFF. Podrá jugar cualquier partido que esté marcado.

- Haga clic en JUGAR. Aparecerá la pantalla Informe de reconocimiento seguida por la de Selección de Control. *Consulte Pantalla Selección de Control*

—o—

Si no desea jugar un partido asignado a un equipo que controla, puede dejar que lo simule el ordenador. Se compilan todas las Estadísticas, Clasificaciones y resultados completos, tanto jugados como simulados.

- Haga clic en SIMULAR. Se simulará el juego y el resultado final aparecerá en la ventana Emparejamientos.

PARA GUARDAR UN TORNEO:

- Si decide tomarse un descanso, haga clic en el botón Guardar. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar.
- Haga clic en un hueco de memoria, teclee un nombre para el torneo y pulse e. Su Torneo ya está guardado.

PARA CARGAR UN TORNEO PREVIAMENTE GUARDADO:

- Cuando esté dispuesto a volver a la acción, haga clic en el botón Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo Cargar.
- Haga clic en el hueco de memoria etiquetado con el Torneo que vamos a reanudar. Aparecerá la pantalla Programa para aquel Torneo.

FIN DEL TORNEO

El número de la columna Puntos en la pantalla Clasificaciones, determina la posición del equipo para el Play off. Los puntos se consiguen así: Ganar-3 pts., Empatar-1 pt., Perder-0 pts.

En la pantalla Programa que sigue al último partido del Torneo, se notificará si los equipos que controla se han clasificado o no para los Playoffs.

- Si un equipo que controla se clasifica para los Playoffs, el botón Jugar se convierte en un botón Playoff. Haga clic en PLAYOFFS para avanzar al Arbol de eliminatorias y comenzar los partidos pos temporada. *Consulte Arbol de eliminatorias.*
- Si todos sus equipos están fuera de las condiciones necesarias para el Playoff, el Torneo se ha terminado.

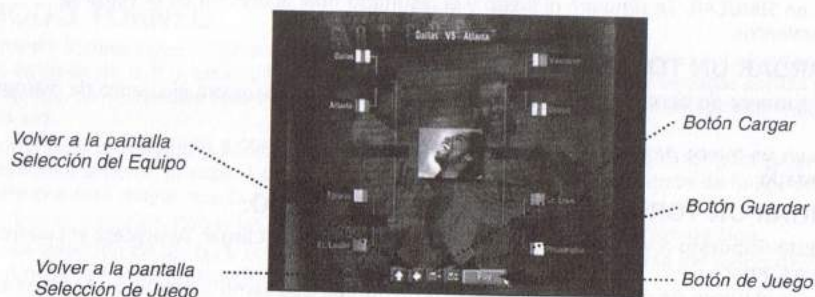
MODO ELIMINATORIA

Los Playoffs o eliminatorias son la cumbre de los torneos; también suponen un gran sitio para empezar si quiere dirigirse directamente al terreno del campeonato. Están organizados en formato de una sola eliminatoria, comenzando con 4-16 clubs, dependiendo de la liga que seleccione y cuántos equipos decida controlar (1-16).

- Tras la selección Cubierta/Descubierta aparecerá la pantalla Selección de Liga.
- La Selección de Liga y Equipo en el modo Playoff es idéntica a la del modo Torneo. *Consulte Pantalla Selección de Liga.*
- Siguiendo a la Selección del Equipo, aparecerá la pantalla Arbol de Eliminatorias.

ARBOL DE ELIMINATORIAS (PLAYOFF)

En el Arbol de eliminatorias se muestran y emparejan los equipos aleatoriamente. El próximo partido del calendario se visualiza en parte superior de la pantalla. Durante el Playoff, solamente podrá tomar parte en un partido donde juegue un equipo que controla. Una vez eliminados sus equipos, se acaba su participación en el Playoff.



- Para comenzar un juego de Playoff, haga clic en JUGAR. Aparecerá la pantalla Informe de reconocimiento, seguida de Selección de Control. Consulte Pantalla Selección de Control.

Para guardar el playoff:

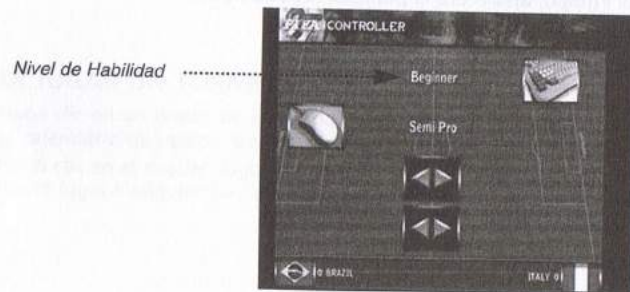
1. Si decide tomarse un descanso, haga clic en el botón Guardar. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar.
2. Haga clic en un hueco de memoria, teclee un nombre para el playoff y pulse e. El Playoff ya está guardado.

Para cargar un Playoff previamente guardado:

1. Cuando esté dispuesto a volver a la acción, haga clic en el botón Cargar. Aparecerá el cuadro de diálogo Cargar.
2. Haga clic en el hueco de memoria etiquetado con el Playoff que va a reanudar. Aparecerá la pantalla Programa para aquel Playoff.

PANTALLA SELECCIÓN DE CONTROL

En la pantalla Selección de Control puede elegir el equipo que desea representar en el partido que se va a celebrar a continuación, seleccionar un nivel de destreza para el control de los jugadores y configurar la complejidad del controlador.



NIVELES DE HABILIDAD

Antes de un partido, los jugadores pueden ajustar sus controladores para seguir su propio nivel de habilidad. En general, el Nivel de habilidad que seleccione determina la medida de la asistencia del ordenador que se aplica a los jugadores que controla.

- Para alternar entre los diferentes niveles de habilidad desplace el controlador sobre la bandera de un equipo, luego pulse ↓.

PRINCIPIANTE

La total asistencia del ordenador permite jugar con facilidad aún al más nuevo de los chavales. Los pases encuentran siempre algún compañero. Los jugadores disfrutan de una amplia zona de influencia (esto influye en lo pegado que ha de llevar el balón para mantener su posesión). Los cabezazos y los movimientos especiales se dan con frecuencia.

SEMI PRO

La asistencia del ordenador se reduce considerablemente cuando se ejecutan movimientos especiales (por ejemplo, tijeretas, cabezazos) y se controla el balón. Los pases aún están marcados, pero necesitan de mayor puntería.

PRO

No hay asistencia del ordenador. Los jugadores tienen que trabajar para mantener el control del balón en una proximidad muy reducida, o correr el riesgo de que se lo roben. Todas las áreas del terreno de juego necesitan de mayor destreza y precisión; además, se requiere una atención especial para manejar bien el equipo.

CONJUNTOS DE CONTROL

FIFA Soccer 97 incorpora dos Conjuntos de controles: Simple y Complejo. Con el Control simple se pueden llevar a cabo los movimientos básicos del fútbol; El conjunto de Control complejo permite desarrollar mayor número de movimientos encaminados a realizar jugadas más profesionales y desarrolladas.

- Para elegir un conjunto de control, desplace el controlador sobre la bandera de un equipo y pulse:

| TECLADO | GAMEPAD | GRIP | JOYPAD |
|---------|---------|------|--------|
| Q | Botón 2 | X | X |

- El conjunto de Control complejo solamente está disponible si posee dos controladores de 4 botones conectados a su sistema a través de un puerto de juego estándar.

PARA COMENZAR EL PARTIDO:

1. Después de que cada jugador elija un equipo, pulse e. La cámara le lleva al terreno de juego y aparecerán las Opciones previas.
- Para ajustar las Opciones desde el campo, pulse controlador OJO FLECHAS para resaltar la opción, y luego ÷ para acceder a las opciones. Para más información, consulte Opciones.
2. Pulse e. Aparecerá el Menú principal. Consulte Menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Utilice los controles del Menú principal para un ajuste fino del partido que se va a celebrar. La opción Dirección del equipo y Alineación Inicial permiten precisar el control de los jugadores, mientras que Opciones y Selección de Control permiten volver para los ajustes de última hora.

- Para seleccionar una opción del Menú principal, pulse controlador ↑ Para resaltarla u pulse e.

REANUDAR EL JUEGO

Saca los jugadores al campo para el saque inicial.

DIRECCIÓN DEL EQUIPO

Accede a la pantalla Dirección del equipo para asumir el papel de entrenador antes de que comience el partido. Puede seleccionar una estrategia y formación, y colocar cada jugador en el área precisa donde desee controlarlo. Consulte *Pantalla Dirección del equipo*.

ALINEACIÓN INICIAL

Decida su posición inicial y cambie la de cada jugador que crea lo necesita. Consulte *Pantalla Alineación Inicial*.

OPCIONES

Muchas de las opciones accesibles desde la pantalla Opciones están disponibles para los cambios de último minuto. Los controles de volumen están expresados aquí en porcentajes.

- Para ajustar Opciones desde el campo, pulse controlador ↓ para resaltar una opción, y ↔ para pasar por las mismas. Para más información, Consulte *Opciones*.

SELECCIÓN DE CONTROL

Reconfigura los parámetros del controlador. Podrá añadir alguno nuevo, cambiar los niveles de destreza y cambiar el estado Simple/Complejo del mismo. Consulte *Pantalla Selección de Control*.

ABANDONAR EL JUEGO

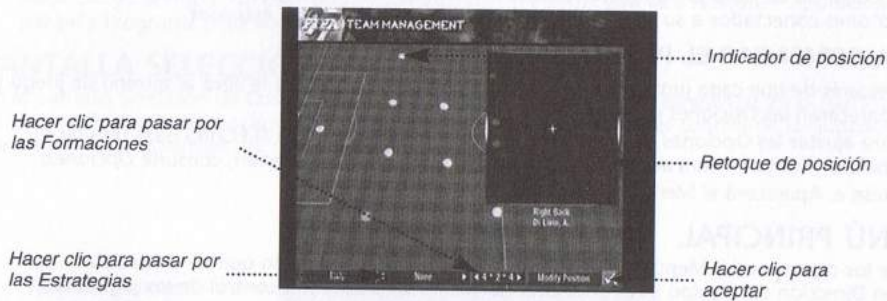
Volver a la pantalla Selección de Juego durante los amistosos. En los demás tipos de partido vuelve a la pantalla anterior.

SALIR AL DOS

Salir de *FIFA Soccer 97* y volver al sistema operativo.

PANTALLA DIRECCIÓN DEL EQUIPO

Seleccione la Estrategia y Formación que quiera emplear para su equipo durante el partido. Existen cinco estrategias y formaciones entre las que elegir. A medida que pruebe distintas combinaciones, aparecerá una representación gráfica del equipo para demostrarlas.



Una vez que esté satisfecho con la Estrategia y Formación de su equipo, puede utilizar el Retoque de posición para hacer pequeños ajustes a la posición de campo de sus jugadores.

PARA MODIFICAR LAS POSICIONES DE CAMPO:

1. Haga clic en MODIFICAR POSICIÓN. Aparecerá el Retoque de posición y su defensa izquierdo quedará resaltado en el campo.
2. Haga clic en el Indicador de posición de la pantalla Retoque, y arrástrelo en cualquier dirección. El defensa izquierdo se moverá junto con el indicador.
 - Para pasar el resalte por cada posición, haga clic en MODIFICAR POSICIÓN.
3. Repita la operación hasta que sus jugadores estén situados justamente donde desee.
4. Para cerrar el retoque, haga clic en MODIFICAR POSICIÓN. El retoque se cierra cuando hemos pasado por cada una de las posiciones.

ESTRATEGIA DEL EQUIPO

Es totalmente desaconsejable desarrollar una Estrategia de equipo a ciegas. Antes, debe preguntarse algunas cuestiones importantes: ¿Cómo resulta su equipo en defensa, comparado con el adversario?. ¿Poseen sus jugadores el suficiente Control de balón y Precisión para conseguir goles? . ¿Cuál es su estilo de juego preferido?.

NINGUNA

NINGUNA no implica que el equipo saiga al campo sin ninguna estrategia en absoluto. Por el contrario, adopta una estrategia de reacción y se ajusta a todo lo que haga el adversario para cortar su paso.

DEFENSA

Consiste en controlar el medio campo. Su adversario depende de los pasillos de ésta área del campo; una nutrida defensa corta las opciones de penetrar por los pasillos y produce pérdidas de balón, deteniendo el juego ofensivo antes de que puedan desarrollarlo.

TODOS DEFENDIENDO

Cuando sus jugadores se encuentran defendiendo, en lugar de acosar al que lleva el balón, se retrasan a su medio campo. Si un atacante entra en el área de penalti, tendrá suficientes jugadores para machacarle.

ATAQUE

Domina a los adversarios en su propio campo. Si puede iniciar sus jugadas más allá de la línea de medio campo ya tendrá medio partido ganado. Mantener el balón en movimiento hasta tener una oportunidad clara de marcar.

TODOS AL ATAQUE

Cuando gane la posesión del balón, sus jugadores corren hacia la meta del adversario para conseguir una rápida oportunidad de gol. Las pérdidas de balón son demasiado arriesgadas con esta estrategia, puesto que su portería se encontrará prácticamente indefensa.

FORMACIÓN DEL EQUIPO

Igual que con la estrategia, la Formación del equipo debe obedecer a una combinación entre la fuerza y debilidad del equipo y su conocimiento personal del juego. El equipo peor clasificado de la liga puede sorprender al más potente con un experimentado capitán al timón del mismo. Los números representan Defensas-Mediocampistas-Delanteros.

4-4-2

Clara formación defensiva. Con dos delanteros, se espera un tanteo bajo para ambos equipos. Pero si sus delanteros son expertos para llegar a la red, sólo necesitará dos.

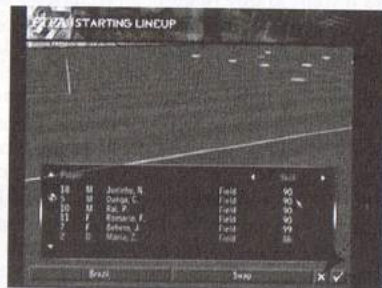
LÍBERO (2-4-4)

Esta formación con dos defensas puede parecer algo arriesgada, pero cuando uno de ellos es un líbero la ventaja aumenta significativamente. El líbero se mueve de lado a lado del campo, anticipando el juego y actuando donde sea necesario.

- 4-2-4 Una de las formaciones mejor equilibradas. La clave del 4-2-4 consisten en tener un par de enormes atletas situados en el medio campo. Los mediocampistas hacen el juego de transición—pasando el balón por alto y haciendo que se retrase la defensa.
- 4-3-3 Un buen complemento a la estrategia de DEFENDER. Si sus mediocampistas y delanteros juegan conjuntados, la lucha por el control de los pasillos será suya. Una gran fuerza ante su portería asegurará la victoria.
- 3-5-2 Esta flexible formación se adapta igualmente bien, tanto a la TODOS AL ATAQUE como a la TODOS EN DEFENSA. Cinco mediocampistas pueden cambiar rápidamente de dirección, creando en un momento una subida de siete jugadores y en otro un repliegue de ocho.

PANTALLA ALINEACIÓN INICIAL

Los equipos comienzan cada partido con una Alineación inicial de 10 jugadores y un guardameta situados en el campo. El resto de los atletas de la lista son reservas. Puede utilizar los reservas para sustituir a jugadores fatigados o para reemplazar compañeros lesionados y expulsados.



Hacer clic para aceptar

Hacer clic para cancelar

PARA CAMBIAR LA ALINEACIÓN:

- Haga clic en el jugador alineado que desee suprimir; el jugador está resaltado en el campo.
- Haga clic en CAMBIO.
- Haga clic en el jugador reserva por el que desea sustituir. Los jugadores intercambian sus posiciones.
- Repita la operación hasta que esté satisfecho con la alineación inicial.
 - Luego podrá cambiar la alineación intercambiando posiciones entre dos jugadores alineados, dando un aspecto diferente a su equipo en el campo.
 - Delanteros, Centrocampistas y Defensas, no están restringidos a sus posiciones naturales; sin embargo, los guardametas tienen que jugar en la portería.

MENÚ PAUSA

- Para hacer una pausa en el partido, pulse s. Aparecerá el Menú Pausa.
- Para reanudar el juego, seleccionar el REGRESAR AL JUEGO.
- El menú Pausa contiene muchas opciones iguales a las del menú Principal, junto con las siguientes opciones específicas del juego en curso. Para más información, consulte Menú Principal.

VISTAS DE CÁMARA

Podrá jugar al FIFA Soccer 97 con una de las siete vistas de cámara diferentes. Cada una de ellas es móvil, centrándose en el balón y siguiéndole durante todo el partido.

PARA SELECCIONAR UNA VISTA DE CÁMARA:

- Desde el menú Pausa, seleccione VISTAS DE CÁMARA. Aparecerá el menú Cámara.
- Resalte una cámara y pulsar e para una visión previa.
- Cuando haya dado con la vista más favorable para jugar, pulse s. Aparecerá el menú Pausa.

CÁMARA DE TELEVISIÓN Esta vista de cámara es la más parecida a la de una televisión normal. La cámara se desplaza de lado a lado siguiendo la acción, y está colocada en alto para tener una buena visión del campo.

CÁMARA DE BANDA Otra cámara de desplazamiento lateral, la Cámara de Banda está colocada próxima al terreno de juego, ofreciendo la misma vista que tiene un entrenador o un jugador reserva desde el banquillo.

CÁMARA AÉREA La Cámara Aérea sigue el juego de arriba a abajo (portería a portería). Como la Cámara de Televisión, está bastante alejada del campo para que pueda observar cómo se desarrolla el juego.

CÁMARA DE ZONA Como se deduce por su nombre, la Cámara de Zona está colocada en el extremo, directamente detrás de las porterías de los equipos. Esta cámara de arriba a abajo resultará familiar para los porteros.

CÁMARA DE ESTADIO Se trata de una cámara isométrica, o de barrido diagonal. La Cámara de Estadio proporciona la vista mejor aprovechada, ocupando la pantalla con el máximo posible de campo de juego.

CÁMARA MÓVIL La Cámara Móvil da una vista diagonal, como Cámara de Estadio, pero está colocada más abajo, permitiendo ver como sobre los hombros de los jugadores.

CÁMARA AL BALÓN La que da la vista más cercana de las siete, la Cámara de Balón, le situará en el campo. Aunque proporciona una visión espectacular, solo garantiza una perspectiva limitada del campo y los jugadores.

CÁMARA DE TORRE Una vista de la acción a vista de pájaro. Esta vista sigue la acción de extremo a extremo, por encima de la línea lateral. La Cámara de Torre resulta mejor cuando están usando la misma máquina dos o tres jugadores.

REPETICIÓN INSTANTÁNEA

Hay jugadas excepcionales que merecen una repetición, y muchas veces una segunda, tercera o cuarta. Cuando desee reproducir la acción, seleccione REPETICIÓN INSTANTÁNEA; entrará en el Cuarto de edición y arrancará la cinta. Para una repetición espectacular, acceda a Cám. Libre y coloque la cámara en cualquier lugar del campo.



CONTROLES DE REPETICIÓN INSTANTÁNEA

ACCIÓN

Arranque/Parada
Cambio cámaras
Adelante cuadro a cuadro
Rebobinar cuadro a cuadro
Adelante hasta final
Rebobinar hasta principio
Volver al menú Pausa

GAMEPAD

Botón 1
Botón 2
Pad-D ↑
Pad-D ←
Pad-D •
Pad-D ↓
Botón 3 o Botón 4

TECLADO

A
S
Flecha Derecha
Flecha Izquierda
Flecha Arriba
Flecha Abajo
ESC

PARA SITUAR LA CÁMARA LIBRE SE NECESITA UN RATÓN:

- Para acercar, desplace el cursor hasta lo alto de la pantalla y pulse clic-izdo.
- Para alejar, desplace el cursor hasta lo más bajo de la pantalla y pulse clic-izdo.
- Para mejorar el control de zoom, haga clic con ambos botones del ratón estando el cursor en lo alto o bajo de la pantalla. La cámara se acercará y alejará más.
- Para levantar la cámara, desplace el cursor a lo alto de la pantalla y pulse clic-dcho.
- Para bajar la cámara, desplace el cursor a lo más bajo de la pantalla y pulse clic-dcho.
- Para girar la cámara a la izquierda, desplace el cursor al extremo izdo de la pantalla y pulse clic-dcho o izdo.
- Para girar la cámara a la derecha, desplace el cursor al extremo derecho de la pantalla y pulse clic-dcho o izdo.

SUSTITUCIÓN

Las opciones de sustitución dependen del Tipo de juego seleccionado en la pantalla Opciones. Si elige SIMULACIÓN, estará limitado a tres sustituciones durante el partido. Si elige ACCIÓN o ARCADE, no hay tales restricciones.

- La pantalla Sustitución funciona de la misma manera que la pantalla Alineaciones iniciales. Para más información, consulte *Pantalla Alineaciones iniciales*.

ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

Compara ambos equipos en ocho categorías de estadísticas.

RESUMEN DE MARCADOR: Comprueba el resumen de todos los goles marcados durante el partido.

RESUMEN DE FALTAS: Comprueba el resumen de todas las faltas cometidas durante el partido.

REINICIAR PARTIDO

Vuelve a Opciones previas para repetir el partido entre ambos equipos.

ENTRENAMIENTOS

Una parte considerable de los goles en fútbol son el resultado directo de jugadas repetidas y ensayadas. Mediante el modo Entrenamiento, podrá desarrollar su técnica para marcar goles con seis conjuntos de jugadas diferentes, y luego ponerse al otro lado del balón y entrenarse para la defensa ante la misma situación.



- Cuando seleccione ENTRENAMIENTOS como selección de partido, aparecerá la pantalla Selección del Equipo).
- Seleccione el equipo con que desea jugar, y haga clic en JUGAR. Aparecerá la pantalla Informe de reconocimiento, seguida por el Tipo de Práctica.

TIPO DE PRÁCTICA

Seleccione entre COMPETITIVO para probar sus habilidades con hasta otros tres jugadores, o NO-COMPETITIVO para hacer sus prácticas contra adversarios controlados por el ordenador.

- Para seleccionar un Tipo de Práctica, pulse controlador ↓ para resaltarlo y pulse e. Aparecerá la pantalla Escoger Escenario

ESCOGER ESCENARIO

Escoger Escenario permite elegir entre seis situaciones para ensayar: Saques de esquina, Tiros libres, Tiros a puerta, Saques, Regates o penaltis. Seleccione el escenario que desea practicar.

- Para seleccionar un Escenario de prácticas, pulse controlador ↓ para resaltarlo y pulse e.

Si ha elegido **COMPETITIVO**: Aparecerá la pantalla Selección de Control. Elija representar **ATAQUE** o **DEFENSA**. Consulte *Pantalla Selección de Control*.

Si ha elegido **NO COMPETITIVO**: Se le invitará a seleccionar un nivel de destreza para su oponente controlado por el ordenador. Después de elegir un nivel, aparecerá la pantalla Selección de Control. Seleccione representar **ATAQUE** o **DEFENSA**. Consulte *Pantalla Selección de Control*.

- Después de seleccionar un escenario, aparecerá un cuadro de diálogo señalando el objeto de la instrucción. Lea detalladamente el objetivo y luego pulse e para empezar.

MENÚ PAUSA

- Para detener el escenario, pulse s. Aparecerá el menú Pausa.
- Para reanudar el juego, seleccione **VOLVER A LA PRÁCTICA**.
- El menú Pausa contiene muchas opciones iguales a las del menú Principal, junto con las siguientes opciones específicas de la práctica en curso. Para más información, consulte *Menú Principal*.

MEJORES TIEMPOS

Registra nuestros mejores rendimientos en cada escenario de prácticas.

| Nombre | Tiempo | Equipo |
|---------------|--------|------------|
| Dieter Gies | 10:00 | Kaizer |
| Paul Smith | 10:00 | Boulogne |
| Mark Worsley | 12:00 | Exeter |
| Brian Pinnock | 12:00 | Palmerston |
| Warren West | 12:00 | Sampson |

Hacer clic para alternar los escenarios

Hacer clic para alternar entre Ataque/Defensa

RESUMEN DE PRÁCTICA

Comprueba los resultados de cada intento en el escenario.

REINICIAR LA PRÁCTICA

Vuelve a Tipo de práctica.

REINICIAR ESCENARIO

Vuelve al campo para otra sesión en el presente escenario.

FICHAJES

La base de datos de *FIFA Soccer 97* contiene todos los jugadores en las listas de sus clubs actuales. Con **Transfers (Trasposos)**, podemos cambiar a los jugadores de cualquier equipo, independientemente de la liga. Salvar los cambios para personalizar nuestras bases de datos y usarlas cuando lo necesitemos.

- Cuando elegimos **TRANSFERS (TRASPASOS)** como selección de partido, aparece la pantalla **Transfers (Trasposos)**.

| Equipo | Nombre | Pos. | Edad | Salario |
|------------|-------------|------|------|---------|
| América NJ | E. Smith | F | 17 | 10 |
| | K. Williams | M | 18 | 10 |
| | A. Carter | M | 19 | 10 |
| | L. Jones | M | 19 | 10 |
| | P. Clark | F | 19 | 10 |
| | R. Anderson | M | 19 | 10 |
| Inglaterra | T. Brown | F | 17 | 10 |
| | A. Adams | M | 18 | 10 |
| | K. Roberts | F | 18 | 10 |
| | L. Smith | M | 18 | 10 |
| | L. Gray | F | 19 | 10 |
| | C. Wilson | M | 19 | 10 |

Hacer clic en la flechas para alternar las Ligas

hacer clic en la flechas para alternar los Equipos

Hacer clic para alternar las posiciones

PARA CREAR UNA BASE DE DATOS PERSONALIZADA:

1. Seleccione los dos equipos entre los que desea traspasar jugadores.
2. Haga clic, para resaltarlos, en los nombres de los dos jugadores que desee traspasar (uno de cada lista).
3. Haga clic en **FICHAR**. Ambos jugadores intercambiarán sus posiciones.
4. Repita la operación hasta que esté satisfecho con la base de datos personal.
 - Para salir de **Fichajes** sin guardar los cambios, haga clic sobre 6.

PARA GUARDAR LA BASE DE DATOS:

1. Haga clic en 4. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar.
2. Haga clic en el hueco de memoria y teclee un nombre para la base de datos, luego pulse e. Aparecerá la pantalla Selección de Juego con la nueva base de datos, lista para ser utilizada.

PARA CARGAR UNA BASE DE DATOS GUARDADA PREVIAMENTE:

1. Haga clic en **CARGAR BASE DE DATOS**. Aparecerá el cuadro de diálogo Cargar.
2. Haga clic en el hueco de memoria etiquetado como la base de datos que quiera utilizar y aparecerá ésta.
3. Haga clic en 4. Aparecerá la pantalla Selección de Juego con su base de datos lista para ser utilizada.
 - Para tener por defecto una base de datos personalizada, carguela y haga clic en **CONFIGURAR POR DEFECTO**. La base de datos seleccionada quedará depositada en la rutina de carga del juego hasta que no se asigne otra por defecto.
 - Para jugar con las listas por defecto de *FIFA 97*, cargue la **BASE DE DATOS FIFA 97**, después haga clic en **CONFIGURAR POR DEFECTO**.

CONEXIÓN A MÓDEM Y RED

Para jugar *FIFA Soccer 97* via módem o red, cada jugador debe tener una copia de *FIFA Soccer 97* y un ordenador que se ajuste a los requisitos mínimos de configuración del sistema que se especifican en la Tarjeta de referencia de *FIFA Soccer 97*.

JUEGO DE MÓDEM

La conexión de módem puede ser directa o indirecta. Si conecta directamente tendrá que utilizar un adaptador de cable serie de módem nulo. Si la conexión es indirecta, *FIFA Soccer 97* necesita que ambos jugadores utilicen un módem de 14,400 bps con un puerto serie de alta velocidad (16,550 UART).

- Cuando seleccione JUEGO DE MÓDEM como Selección de Juego, aparecerá la pantalla Conectar módem.



CONFIGURAR PARA UN PARTIDO CON DOS ORDENADORES VÍA MÓDEM:

- Asegúrese de que los módem estén conectados correctamente. Ver *Pantalla Configuración de Módem más abajo*.
1. En la pantalla Conectar módem, uno de los usuarios selecciona DIRECTORIO DE MARCACIÓN, mientras el otro selecciona ESPERAR LLAMADA.
 2. Desde la pantalla Directorio de marcación, resalte un hueco de memoria y haga clic en EDITAR. Se pueden guardar hasta 10 números de módem en el Directorio de marcación.
 3. Teclee el nombre y el número del ordenador con el que se quiere conectar, y pulse e. El número quedará guardado en el directorio.
 - Para borrar un ordenador existente en el Directorio de marcación, resáltelo y haga clic en BORRAR.
 4. Haga clic en MARCAR para iniciar la llamada. Una vez hechas las conexiones, aparecerá la pantalla Selección de Juego.
 5. Configure el partido como quiera en un juego estándar *FIFA Soccer 97*.

NOTA: Para más información técnica y asistencia en problemas con el módem, consulte la tarjeta de referencia de *FIFA Soccer 97*.

PANTALLA CONFIGURACIÓN DE MÓDEM

Hacer clic en un botón de acción para recorrer las opciones



TIPO DE MÓDEM

Recorrer los tipos de módem que se facilitan. Si no encontramos el nuestro, seleccionar por defecto el **GENERIC HAYES COMPATIBLE (COMPATIBLE HAYES)**.

PUERTO SERIE

Seleccione el puerto serie al que está conectado el módem.

VELOCIDAD EN BAUDIOS

Especifique la velocidad en baudios del módem.

CADENA DE INICIALIZACIÓN

Si el módem tiene una cadena de inicialización específica, puede introducirla aquí.

CADENA DE MARCACIÓN

En la cadena de marcación no es necesario incluir el tipo de teléfono (por ejemplo, tonos o pulsos)

MODO DE MARCACIÓN

Cambia la marcación entre tonos y pulsos.

JUEGO DE RED

- Cuando seleccione RED como Selección de Juego, aparecerá la pantalla Conexión por Red.

PARA CONFIGURAR UN PARTIDO DE RED:

- Asegúrese de tener seleccionado el Protocolo de red adecuado.
 - Para recorrer las opciones, haga clic en el botón de comando del Protocolo de red.
1. En la pantalla Conexión por Red, un usuario selecciona la opción INICIAR, mientras el(los) otro(s) selecciona(n) el oportuno botón de comando de la Lista de partidos. Aparecerá el menú Iniciar.
 - Para introducir un nombre de cliente, haga clic en el botón de comando Nombre máquina, teclee uno y pulse e.
 2. Cuando aparezcan el resto de las máquinas en la Lista de jugadores, haga clic en 4 para iniciar el juego. Cuando está(n) hecha(s) la(s) conexión(es), aparecerá la Selección de Juego.
 - Para charlar con los otros ordenadores, haga clic en ENVIAR MENSAJE, introduzca su mensaje y pulse e.
 - Para eliminar un ordenador del juego de red, resáltelo y haga clic en EXPULSAR.
 3. Configure el juego como si fuese partido normal *FIFA Soccer 97*.
 - La máquina que inicia el juego es la única que tiene control sobre las pantallas de selección de Liga y Equipo.

NOTA: Para más información técnica y asistencia en la búsqueda de problemas, por favor, consulte la Tarjeta de referencia de *FIFA Soccer 97*.

EQUIPOS DE LA LIGA

AMERICA

| | | | | |
|-------------|-----------------|--------------|--------------|------------|
| 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 | Atletico Mineiro | Bangu | Barreira | Botafogo |
| Corinthians | Cortiba | Criciuma | Cruzeiro | Flamengo |
| Fluminense | Gremio | International | Madureira | Palmeiras |
| Santos | Sao 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 |

FRANCIA

| | | | | |
|-----------|-----------|-------------|------------|-------------|
| 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 |

ALEMANIA

| | | | | |
|----------------|----------------|---------------|----------|---------------|
| 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 | | |

MALASIA

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

HOLANDA

| | | | | |
|-----------|-----------------|---------------|--------------|-------------|
| 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 | | |

ESCOCIA

| | | | | |
|------------|------------|---------|--------|-----------|
| Aberdeen | Celtic | Falkirk | Hearts | Hibernian |
| Kilmarnock | Motherwell | Partick | Raith | Rangers |

ESPAÑA

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

SUECIA

| | | | | |
|-------------|-----------|------------|----------|----------|
| AIK | Degerfors | Djurgården | Göteborg | Halmstad |
| Helsingborg | Malmö | Norrköping | Oddevold | Örebro |
| Örgryte | Öster | Trelleborg | Umeå | |

MUNDIAL

| | | | | |
|------------|-------------------|----------------|---------------|-----------------|
| Argelia | Argentina | Australia | Austria | Bélgica |
| Bolivia | Brasil | Bulgaria | Camerún | Canadá |
| Chile | China | Colombia | Costa Rica | Croacia |
| Rep. Checa | Dinamarca | Egipto | Inglaterra | Finlandia |
| Francia | Alemania | Ghana | Grecia | Hong Kong |
| Hungría | Islandia | Israel | Italia | Costa de Marfil |
| Japón | Lituania | Luxemburgo | Malasia | México |
| Marruecos | Irlanda | Holanda | Nueva Zelanda | Nigeria |
| Noruega | Perú | Polonia | Portugal | Rep. Irlanda |
| Rumanía | Rusia | Arabia Saudita | Escocia | Singapur |
| Eslovenia | Sudáfrica | Corea del Sur | España | Suecia |
| Suiza | Trinidad y Tobago | Tunez | Turquia | Ucrania |
| Uruguay | E.E.U.U. | Gales | Zambia | |

CRÉDITOS

UNA PRODUCCIÓN EXTENDED PLAY

Productor ejecutivo: Bruce McMillan
Productor: Marc Aubanel
Productor asociado: M. James Schulze
Asistentes del productor: Paul Smith, Kerry Whalen, Nick Wlodyka
Director, desarrollo del producto: Warren Wall
Director de desarrollo: John Santamaria
Programador jefe: Darren Gyles
Programadores: Ted Sylka, Ben Cho, Bo Yang, Chris Khoo, Penny Lee, Brian Plank, Mark Gipson, Desmond Fernando, David Wong, Kevin Pickell, Wyatt Cheng, Tony Lam
Programación adicional: David Adams
Director de arte: Jackie Ritchie
Licencia dirección artística: Terry Chui
Dirección artística: Laura Parr, Margaret Livesey, Tracey Deer, Tony Lee
Artistas: Donna Brockopp
Arte adicional: John Rix
Supervisor CG: Joe MacDonald, Craig Hui, Dianna Davies
Animadores: CT
Licencia dirección audio: Robert Bailey
Coordinador de voces: Omar Al-Khafaji, Frank Faugno
Especialistas de audio: Graeme Coleman
Música compuesta por: Randy Staub
Todas las pistas musicales mezcladas por: Tom Raycove
Videos: Gotham City Recording, Craig Waddell
Edición de sonido: Demian Gordon
Técnico especialista en captura de movimientos: David Coleman, Greg Ipp, Jake Sheridan, JJ Gonzales, Vincent Ng, Peter Samur
Especialistas captura de movimientos: Rafael Colantonio, Gary Roberts, Mark Bergan, John Mathieu
Captura de Movimientos Inglaterra: Steve Livaja, Craig Welburn
Coordinador de control calidad: Andrew Chan, John Johnson
Jefe de control calidad: 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

Coordinadores lab. Conf. De hardware: Tony Lam, Bill Kim
Técnicos lab. Conf. De hardware: D'arcy Gog, Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland
Coordinador de traducciones: Bianca Normann
Asesor fútbol: Carl Valentine
Jefes de Producto: Paula Burt, Margaret Murray
Documentación: Bill Scheppler
Maquetación de la documentación: Edward Du Bois
Dirección arte y diseño de la caja: Corey Higgins
Fotografía de la caja: Chris Cole/Allsport USA
Control de calidad EASM: Steven Nix
Agradecimientos especiales: 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

SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas. Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- Tipo de unidad CD-ROM y versión del controlador/driver que utiliza.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizado -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con este juego o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

Electronic Arts Software
Edificio Arcade
Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2
28037 Madrid

NOTA IMPORTANTE: Para acceder al Servicio de Atención al Usuario es necesario haber cumplimentado y rellenado previamente la tarjeta incluida en la caja de este programa.

CONTRATO DE LICENCIA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Este es un contrato entre Ud. -el usuario final- y Electronic Arts Software -en adelante Electronic Arts Software.

OTORGAMIENTO DE LICENCIA

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -Licencia- le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta Licencia -Software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal -esto es, RAM- o instalado en la memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

EL PRODUCTO SE VENDE "TAL CUAL"

El Software, disquetes, documentación y otros objetos se venden "Tal cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico, ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos anteriores.

INEXISTENCIA DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts Software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un período de 90 días a contar desde la fecha de compra, el Software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

INDEMNIZACIÓN AL USUARIO

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del Software que no cumpla con la garantía limitada de Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del Software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier Software reemplazado estará garantizado por el período de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un período de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

EA SPORTS, el EA SPORTS logo, Electronic Arts, y "If it's in the game, it's in the game" son marcas o marcas registradas de Electronic Arts.

Software y documentación © 1996 Electronic Arts. Reservados todos los derechos.

Algunos vídeos están hechos por Watershed Pictures Televisión.

Algunos vídeos están hechos por PolyGram Video International.

La NBA e identificaciones individuales de equipos de la NBA que se usan en este producto son marcas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los equipos respectivos y no pueden usarse, en todo o en parte, sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos.

National Hockey League, NHL, el NHL Shield, y el nombre y logo Stanley Cup son marcas registradas de la National Hockey League y son usadas por Electronic Arts bajo licencia. Officially Licensed Product de la National Hockey League. Todos los logos y marcas NHL y logos de equipos y marcas que están aquí son propiedad de NHL y los equipos respectivos, y no se pueden reproducir sin el consentimiento por escrito de NHL Enterprises, L.P. © 1996 NHL. NHLPA, National Hockey League Players' Association y el logo de la NHLPA son marcas de la NHLPA, usados por Electronic Arts bajo licencia. Officially Licensed product of the National Hockey League Players' Association.

HP Pavilion es una marca de la compañía Hewlett Packard.

Electronic Arts Software
Edificio Arcade
Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2
Telf. 91/304 70 91 - Fax 91/754 52 65
Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/754 55 40