



INSTRUCTION BOOKLET

ASC
AMERICAN SOFTWARE CORP

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

ADVERTENCIA: FAVOR DE LEER LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL ANTES DE USAR EL SISTEMA NINTENDO O CARTUCHO.

Felicitaciones por elegir el Super Copa para el Super Nintendo Entertainment System.

ASC™ and Super Copa™ are trademarks of American Softworks Corporation. Developed by Sculptured Software, Inc. © 1993 Electrobrain Corp. Published and distributed by American Softworks Corporation and licensed from Electrobrain Corp. © 1993 CEG Partnership. All rights reserved.

LICENSED BY



NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. © 1991 NINTENDO OF AMERICA INC.

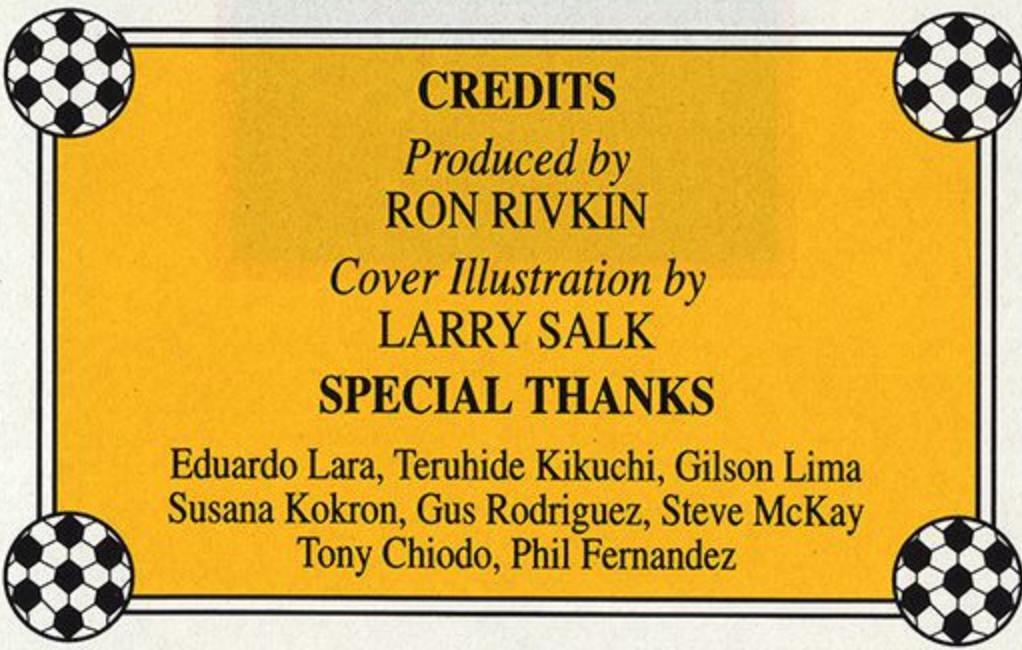


This official seal is your assurance that Nintendo has approved the quality of this product. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Super Nintendo Entertainment System. All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality.



SUMARIO

Introducción	3
Cómo Empezar el Juego	4
Cómo Jugar	5
Modo de Exhibición	9
Modalidad Entrenador	11
Modo de Torneo	16
Cotización de Equipos	20
Consejos Útiles	22



CREDITS

Produced by
RON RIVKIN

Cover Illustration by
LARRY SALK

SPECIAL THANKS

Eduardo Lara, Teruhide Kikuchi, Gilson Lima
Susana Kokron, Gus Rodriguez, Steve McKay
Tony Chiodo, Phil Fernandez



INTRODUCCION

El rugir de la multitud después de un increíble gol de "chilenita"; la emoción de driblar a un zaguero o el puro y simple miedo de enfrentar las patadas de los adversarios, son tu motivación ¿Estás contra el mundo, o América? ¿Estás preparado para el desafío?

Tal vez lo estés si usas tu cabeza (y no las manos).

¿Tendrás la fuerza, velocidad y habilidad para ganar el Campeonato Mundial? Vamos a descubrirlo.



COMO EMPEZAR EL JUEGO

Coloca el cartucho Futbol Super Copa en tu Super Nintendo Entertainment System. Asegúrate que la tecla Power está en posición de encendido. Después de aparecer la pantalla-título, tendrá inicio una demostración del juego. Cuando estés listo para empezar, aprieta la tecla START. La pantalla que aparecerá será la de Selección de Juego.



Esta pantalla permite decidir si juegas en Modo de Exhibición, Super Copa o Copa de las Américas. También en esta pantalla, podrás registrar la contraseña para continuar tus juegos.



COMO JUGAR

Si eliges el Modo de Exhibición, pasarás ahora a la pantalla de Selección de Jugadores.



Ahora podrás elegir entre jugador v.s. jugador o jugador v.s. computadora. Observa el anillo pulsante alrededor de cada cuadro. Cuando hayas decidido en qué modalidad deseas jugar, utiliza la cruz direccional para mover el anillo hasta el modo deseado y presiona el botón A. Entrarás ahora a la pantalla de Selección de Nivel.

NOTA: Si deseas volver a una pantalla anterior, presiona el botón B.



COMO JUGAR

Esta pantalla te permite decidir si quieres jugar Mundial o en América. El modo Mundial tiene 32 equipos y el Modo de América tiene 16 equipos, pero el modo Mundial es el de mayor reto. Cuando hayas hecho la decisión presiona el botón A. Ahora entrarás a la pantalla de Selección de Grupo.



COMO JUGAR

Decide en qué grupo y luego decide qué país deseas controlar. Utiliza la cruz direccional para hacer que las opciones se muevan hacia arriba o hacia abajo. Hecha la elección, presiona el botón A. Ahora, necesitarás hacer lo mismo con relación a tu adversario ya sea jugador o computadora.

Una vez elegidos los países de los equipos deseados, pasarás a la Pantalla de los Parámetros de Juego.



Esta pantalla te permite determinar la duración, velocidad y dificultad de la partida. Usando la cruz direccional, mueve el anillo que pulsa hasta el parámetro que deseas cambiar. El nivel inferior es el de selección de velocidad que determina la rapidez de la pelota y de los jugadores en la cancha. La tortuga representa la velocidad más lenta y el leopardo la más rápida. Arriba de la Selección de Velocidad está la Selección de la



COMO JUGAR

duración del encuentro representada por un reloj de arena con un número en su interior. El número representa los minutos de duración de cada juego. Arriba del símbolo de Selección de Duración de Encuentro, está el símbolo de Selección de Dificultad. Este modo representado por varios tamaños (y fuerzas) de pierna, permite que pongas a tu equipo o al adversario en desventaja, debilitando su fuerza, habilidad y velocidad. Una vez hechas las elecciones presiona el botón A y entrarás ahora en la Pantalla del Entrenador.



La Pantalla del Entrenador permite que elijas los tipos de tiros de esquina y tiros directos que un jugador usará, la formación del equipo y la alineación inicial. Tú podrás entrar en la Pantalla del Entrenador y cambiar cualquiera de estos parámetros en cualquier momento del juego, con sólo presionar SELECT.



MODO DE ENTRENADOR

TIROS DE ESQUINA:

Existen tres tipos de tiros de esquina. Al primer palo, segundo palo o frente a gol.

Al primer palo tirarás la bola hacia el poste más cercano al corner; al segundo palo tirarás con mayor fuerza y frente a gol; al tercer palo tirarás un pase al compañero frente a la portería.



TIROS DIRECTOS:

Los tiros directos son cobranzas de penalidades por fouls (como entradas duras). Los tres tipos son: con chanfle, en línea recta y el pase. El primero hace que la pelota trace una curva sobre los adversarios; el segundo hace que la pelota pase en línea recta sobre los mismos y el pase envía la pelota a un compañero de equipo.



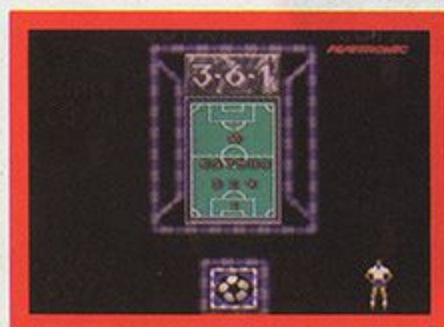
COMO JUGAR

ESQUEMA TACTICO

Esta modalidad dentro de la Pantalla del Entrenador permite que determines la formación de los jugadores en la cancha.



Los esquemas tácticos son los siguientes:



MODALIDAD ENTRENADOR

El primer número representa los jugadores de la defensa, el segundo los jugadores de media cancha y el tercero los atacantes. El esquema 3-5-2, por ejemplo, pone tres defensores, cinco en media cancha y dos atacantes. Cada esquema tiene sus ventajas. El 4-4-2 te da una defensa cerrada para las situaciones de puntajes difíciles, mientras que el 4-3-3 pone en tus manos un ataque arrasador.



COMO JUGAR

JUGADORES

Esta modalidad presenta un conjunto de 16 jugadores para tu equipo, sus posiciones (defensa, media cancha, ataque y portero) representadas por las teclas D, M, A y P) y una lista de los jugadores en cancha (aquellos relacionados al cuadro superior) y los jugadores en la banca (relacionados en el cuadro inferior). Cada jugador tiene características propias de potencia de tiro, velocidad y habilidad. Para verificar la capacidad de cada uno de sus jugadores, mueve el anillo que pulsa para la izquierda a través de la cruz direccional correspondiente. Observa los símbolos que aparecen en el cuadro del borde superior derecho.

El símbolo de arriba representa la velocidad del jugador, el de enmedio la potencia de sus tiros y el de abajo su habilidad; la velocidad del jugador es clasificada como tortuga, caballo y leopardo. La velocidad de tortuga es, obviamente, la más lenta.



COMO JUGAR

NOTA: Aún cuando la velocidad Tortuga es la más lenta y la velocidad Leopardo es la más rápida, algunos futbolistas son peores que otros en tortuga y algunos son mejores en leopardo. Esto también pasa con Fuerza y Habilidad. Prueba a tus jugadores y averigua quién es mejor.

Los símbolos intermedios representan la potencia del tiro de los jugadores. Se clasifica como pistola, rifle o cañón, (en este caso el jugador puede mandar la pelota para Marte).

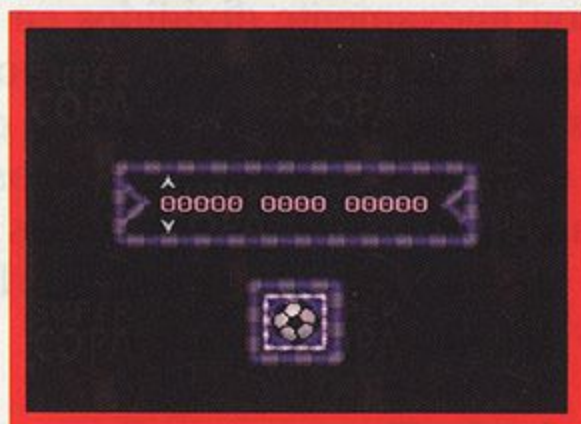
Los símbolos inferiores, representados por gráficos de barra y una figura de jugador ejecutando una jugada, indicará la habilidad. Cuando aparece una barra alta, el jugador es habilidoso. Por el contrario, cuando aparece una barra baja, el jugador es menos habilidoso. Estos símbolos representan la precisión de sus pases y su habilidad en los arrasadores tiros de "chilenita". Solamente los futbolistas hábiles son capaces de ejecutar bien esos tiros.

Para pasar a un jugador de la banca para dentro de la cancha, presiona el botón A sobre el jugador que quieres sacar del partido. Ahora, podrás mover la flecha selectora para dentro del cuadro inferior. Cuando hayas encontrado el jugador que quieres colocar en la cancha, aprieta nuevamente el botón A y los jugadores serán reemplazados.



COMO JUGAR

Al final de la temporada, tendrás la opción de salvar tu juego (indicado por el símbolo de contraseña mostrado aquí).



Anota tu contraseña en caso de que no quieras continuar. Cuando quieras volver al juego, elige el símbolo de contraseña en el inicio del juego y entra con el código que antes apuntaste.



EL TORNEO

El torneo puede ser jugado en 2 niveles, Super Copa (Copa Dorada) o Copa de las Américas (Copa Plateada)

Los equipos son nuevamente divididos en grupos donde cada equipo jugará contra los otros equipos del grupo y los 2 mejores avanzarán a unas series de encuentros eliminatorios contra el mundo, o equipos americanos. Entre cada encuentro en el torneo tienes la opción de guardar tu juego. Si deseas hacerlo, sigue el procedimiento de la página 15.

Los partidos de de Torneo son fieros. Cada equipo desea el título tanto como los otros. Aún así, la habilidad del jugador dirá todo y, al final, tus puntos en la tabla serán la medida exacta de qué tan bueno eres. Hay 2 formas de incrementar tus puntos. El primero es jugar en el nivel más difícil (Super Copa). La segunda es tomar el control de un equipo clasificado muy bajo. Casi cualquiera puede ganar con el equipo clasificado en primer lugar ¿Crees que alguna vez seas tan bueno como para llevar al último equipo hasta el primer lugar? ¡Quién sabe!



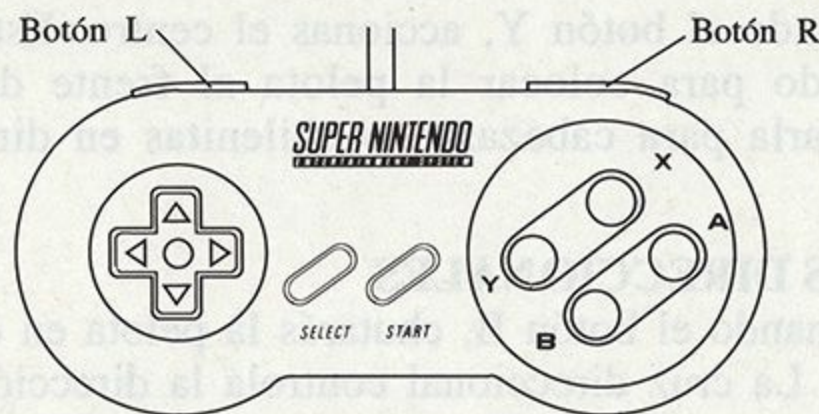
COMO JUGAR

Los controles tienen funciones diferentes tanto para los jugadores atacantes como para los defensas.

La cruz direccional mueve al jugador señalado para el ataque y para la defensa. Los otros botones funcionan de la siguiente forma:

CONTROLES OFENSIVOS: (Usados cuando tu equipo tiene posesión de la pelota)

- A** Pase para el jugador señalado.
- B** Tirar
- X** Tirar a larga distancia
- Y** Centrar
- L/R** Tiro con chanfle para pasar a la izquierda o a la derecha.



EL TORNEO

PASE

Presiona el botón A cuando tu equipo tiene el balón y le das un pase al compañero de equipo identificado por un rombo colorido sobre su cabeza. Un rombo verde indica la posibilidad de éxito, un rombo amarillo indica riesgo y un rombo rojo, riesgo extremo. La computadora elige automáticamente el compañero de equipo más cercano y de frente respecto a la dirección donde tu jugador que tiene la pelota (destacado en blanco) se dirige. El color del rombo cambia de acuerdo al cambio de la situación de peligro.

TIRAR LARGO

Aprietando el botón X activas el tiro largo. Es un tiro fuerte, alto y poco preciso, utilizado para enviar rápidamente la pelota para adelante y lejos.

CENTRAR

Aprietando el botón Y, accionas el centro. Este tiro es utilizado para colocar la pelota al frente del gol y prepararla para cabezazos o chilenitas en dirección a gol.

TIROS DIRECCIONALES

Presionando el botón B, chutarás la pelota en dirección al gol. La cruz direccional controla la dirección que la pelota tomará (en línea recta, alta, baja, para la izquierda o para la derecha).



EL TORNEO

CONTROLES DEFENSIVOS

Usados cuando el equipo adversario tiene la pelota

- A. Pasar el control para el jugador de defensa más cercano.
- B. Atacar adversarios.

PASAR EL CONTROL A OTRO JUGADOR

Presionando el botón A pasas a controlar al compañero de equipo que esté en la posición defensiva más cercana del adversario.

ATACAR ADVERSARIOS

Atacar a un adversario es generalmente el último recurso de los defensas para interrumpir el avance de una jugada en dirección a gol. Para eso, presiona el botón B. Los resultados posibles de un ataque son: ningún resultado, pelota interceptada, pelota interceptada y jugador adversario derribado, pelota no interceptada y jugador adversario derribado (falta) y pelota no interceptada y jugador adversario herido (falta grave). Como ya mencionamos, es una jugada de riesgo, ya que si fallas será difícil recuperar la posición defensiva. Aún cuando aciertes es grande la posibilidad de que cometas una falta contra el adversario y le darás oportunidad de cobrar la falta.



COTIZACION DE LOS EQUIPOS

La cotización de las Selecciones Mundiales tanto en Super Copa como en Copa de las Américas está determinada por la capacidad total de todo el equipo (o sea, el equipo con jugadores de mayor habilidad, potencia de tiro y velocidad es el mejor). Recuerda que si eliges un equipo de menor capacidad, eso aumentará su puntaje al final de las temporadas y torneos.

SELECCIONES MUNDIALES

(Cotización en orden decreciente)

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. Brasil | 13. Bolivia |
| 2. Alemania | 14. Bulgaria |
| 3. Italia | 15. Noruega |
| 4. Suiza | 16. Camerún |
| 5. Irlanda | 17. Holanda |
| 6. España | 18. Marruecos |
| 7. México | 19. Rumania |
| 8. Bélgica | 20. Estados Unidos |
| 9. Grecia | 21. Colombia |
| 10. Suecia | 22. Arabia Saudita |
| 11. Rusia | 23. Nigeria |
| 12. Argentina | 24. Corea Del Sur |



COTIZACION DE LOS EQUIPOS

SELECCIONES MUNDIALES

(Cotización en orden decreciente)

1. Brasil
2. México
3. Nicaragua
4. Paraguay
5. Argentina
6. Bolivia
7. Honduras
8. Canadá
9. Venezuela
10. Chile
11. Ecuador
12. Estados Unidos (EE.UU.)
13. Uruguay
14. Perú
15. Colombia
16. Costa Rica



CONSEJOS UTILES

Aún cuando depende de ti ser lo suficientemente bueno para llevar tu equipo al Campeonato Mundial, tenemos algunos consejos:

1. Pasa la pelota (cuando esto sea seguro) de un lado de la cancha para el otro, ya que frecuentemente los defensores del otro equipo van para el lado de la cancha donde está el balón.
2. Evita atacar a los adversarios, excepto como último recurso.
3. Controla los equipos menos cotizados a fin de aumentar su puntaje.
4. Experimenta controlar algunos de sus mejores jugadores (aquéllos con la velocidad de leopardo, un cañón en los pies y una barra alta en términos de habilidad) para descubrir quién realmente es el mejor.
5. Cuando estés en apuros, intenta pasar el balón hacia los laterales de la cancha. Los laterales son más seguros que al centro de la cancha, ya que puedes ser atacado sólo en tres direcciones, en vez de cuatro.



GARANTIA

GARANTIA LIMITADA A 90 DIAS

American Softworks Corporation garantiza al comprador original que el Game Pak (Cartucho) que acompaña a este manual funcionará de acuerdo con las descripciones de este manual al ser usado con el equipo especificado, por un período de 90 días a partir de la fecha de compra.

Si un defecto cubierto por esta garantía ocurre en este período de 90 días, American Softworks Corp. reparará o reemplazará el Game Pak defectuoso libre de cualquier cargo.

Esta garantía no aplica si el defecto ha sido causado por negligencia, accidente, uso inmoderado, modificación o cualquier otra causa no relacionada con defectos de materiales o mano de obra.

Para recibir el servicio de garantía:

1. Notifique a American Softworks Corp. al Departamento de Servicio al Consumidor al 95(203)327-65-45 en U.S.A. o en México en Reforma 250 Segundo Piso, México, D.F. Tel.: 208-1057 y 208-2364.
2. Nuestro Departamento de Servicio al Consumidor opera de 9:00 A.M. a 5:00 P.M. de lunes a viernes en U.S.A. y de 9:00 a 1:00 y 3:00 a 5:00 en México, D.F.
3. Si American Softworks Corp. no puede resolver el problema telefónicamente, proveerá las instrucciones para regresar el Game Pak defectuoso.
4. El costo por regresar el Game Pak a nuestro Departamento de Servicio será pagado por el comprador.



TABLE OF CONTENTS

Introduction	25
Starting the Game	26
How to Play	27
Coaching Mode	31
The Tournament	37
Team Ratings	41
Helpful Hints	43



INTRODUCTION

The roar of the crowd after an incredible bicycle-kicked goal, the thrill of shouldering your way past an opponent, or the sheer fear of your hard-driving competition's feet is your motivation. It's you against the rest of the world, choosing from 35 World soccer teams. Are you up to the challenge?

You might be if you use your head (but not your hands). Do you have the strength, speed and the skill to be the best in the World? Let's find out.



STARTING THE GAME

Insert your "Super Copa" game pak into your Super Nintendo Entertainment System. Make sure the power is on. After the title screen appears a demonstration mode of a soccer game will begin. If you are ready to begin, press the Start-button. The screen before you now is the Game Selection screen.

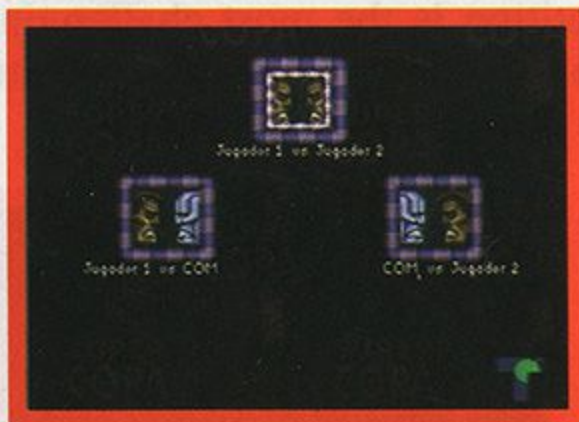


This screen allows you to decide whether you want to play in the Exhibition or Tournament modes of play. Passwords for continuing play may be entered here as well.



HOW TO PLAY

If you have chosen the Exhibition mode you will enter the Player Selection screen.



You will now select either head-to-head or player vs. computer. Note the flashing ring around the box. When you have decided which mode you want to play use the control pad to move the ring to the desired mode and press the A-button. You will now enter the Level Selection screen.

NOTE: if you wish to return to a previous menu screen press the B-button.



HOW TO PLAY

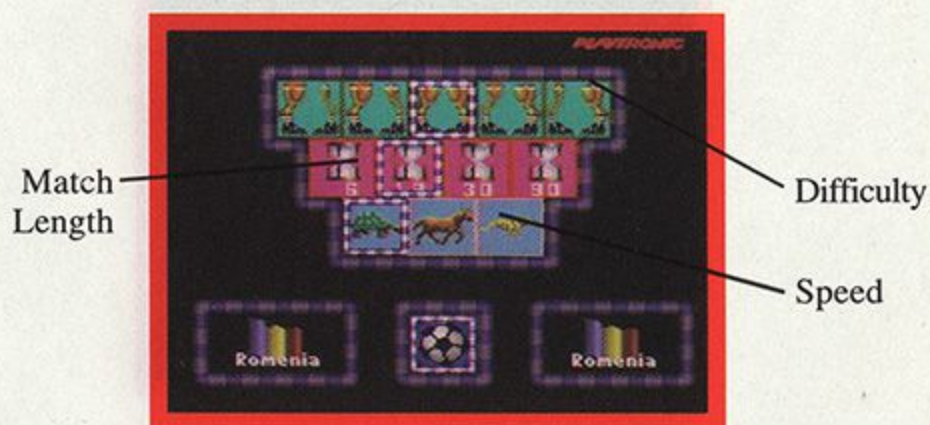
This screen allows you to decide whether you want to play World or American competition. The World mode has 24 teams and the Americas mode has 16 teams but World Competition is the most challenging. When you have made your decision, press the A-button. You will now enter the Group Selection screen.



HOW TO PLAY

Choose a group and then decide on the team you wish to control. Use the control pad to scroll your selections up or down. Once you have decided, press the A-button. You must now do the same for either your human or computer opponent.

Once the teams have been chosen, you move to the Match Parameters Screen.



This screen allows you to decide upon the Match length, speed and difficulty. Using the control pad, move the flashing ring to the parameter you wish to change. On the bottom level is your speed selection. This feature determines how fast the ball and the players move on the field, the turtle being the slowest and the cheetah, the fastest mode of play. Above the speed selection is the match-length selection represented by an hour-glass with a number on it. The numbers are the minutes



HOW TO PLAY

that each match will last. Above the match-length selection is the difficulty selection. This mode, represented by varying sizes (and strengths) of legs, allows you to handicap either yourself or your opponent by weakening the strength, skill and speed of either team. Once you have made all your decisions, press the A-button. You will now enter the Coaching Screen.



The Coaching Screen allows you to decide the types of corner and direct kicks a player will use, your field formation as well as those players playing and those on the sidelines. You may enter the Coaching Screen and change any of these at any time during play by pressing the Select button.



COACHING MODE

CORNER KICKS

Corner kicks are given when a team kicks the ball behind its own goal line. There are three types of corner kicks. The near-post, the far-post and the short corner kicks.

The near-post corner will shoot the ball toward the near corner of the goal, the far-post corner will shoot the ball harder, toward the far corner and the short corner will shoot the ball toward a team-mate in front of the goal.



DIRECT KICKS

Direct kicks are penalty kicks given for fouls (such as tripping). There are three types of direct kicks to choose from. The banana kick, the loft and the pass. The banana kick

lobs the ball in a curving arc over your opponents, the loft lobs the ball directly over your opponents and the pass directs the ball toward a team mate.



HOW TO PLAY

TEAM FORMATION

This mode of the Coaching Screen allows you to determine the layout of the players on the field.



The different layouts are:



HOW TO PLAY

The first number represents the number of defenders in your formation, the second the number of midfielders and the third, the attackers (you always have one goalie). For example, the 3-5-2 formation would give you a field formation with three defenders, five midfielders and two attackers. Each of these formations has its advantages: the 4-4-2 formation gives you a strong defense useful in situations when you are behind, while the 4-3-3 gives you a juggernaut offense.



HOW TO PLAY

TEAM PLAYERS

This mode lists a roster of all 16 players on your team, their position (defender, midfielder, goalie or attacker, indicated by a D, M, A, or G), as well as a list of which players are on the field (those listed in the top box) and which players are on the bench (those listed in the bottom box). Each player has his own personal strength, speed and skill rating. To check the ability of each of your players move the flashing ring left with the control pad. Note the icons that appear in the top right corner.

The top icon represents the player's speed, the middle icon his strength and the bottom icon represents his skill. The player's speed is rated at turtle, horse, and cheetah speed. Turtle speed is the slowest.



HOW TO PLAY

***NOTE:** Although turtle speed is the lowest and cheetah speed is the highest, some players in the turtle speed are worse than others and some in the cheetah speed are better. This applies to the strength and the skill of players as well. Test some of the players and find out who is best.*

The middle icons represent the player's strength. The player's strength is rated as a handgun, a rifle, or a cannon (in which case the player's legs can launch the ball to Mars).

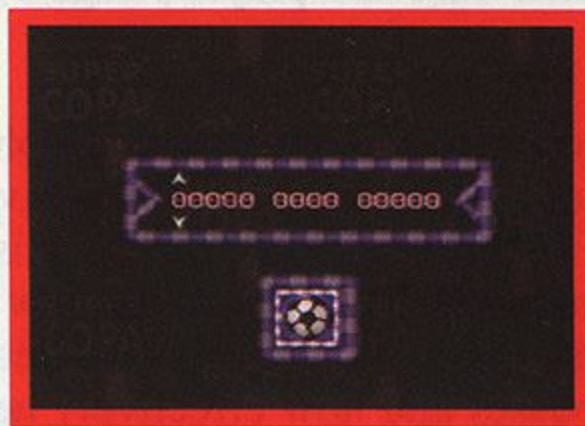
The bottom icons, represented by graph bars and a picture of the athlete performing a maneuver, indicate a player's skill. When the high graph bar is highlighted, the player is more skillful, when the low graph bar is highlighted, the player is less so and determines how accurately he passes and how effectively he can perform the devastating bicycle kicks. Only the most skilled players are capable of this maneuver.



HOW TO PLAY

To move a player from the bench onto the field, press the A-button on the player you wish removed from the field. You may now move your arrow selector into the bottom box. When you have found the player you want on the field, press the A-button again; the players will be switched.

At the end of the game you are given the option to save your game indicated by the password icon shown here:



Record your password if you wish to stop now. When you wish to return to your game choose the password icon at the beginning of the game and enter your code.



THE TOURNAMENT

The tournament may be played at two levels, Super Copa (Gold Cup), or Copa das Americas (Silver Cup).

Teams are once again divided into groups with each team playing the other teams in the group and the two teams advancing into a series of single elimination matches against the world or Americas teams. Between each match in the tournament you are given the option to save your game. If you wish to do so, follow the procedure described on page 36.

Tournament competition is fierce. Each team wants the title as much as the other. Still, a player's skill tells all and, in the end, your point score is the true measure of how good you really are. There are two ways to increase your point score. The first is to play on the most difficult level (Super Copa). The second is to take control of a lower ranked team. Almost anyone can win with the number one ranked team. Do you think you can ever be good enough to take the last ranked team to the top? Who knows?



HOW TO PLAY

The controls have different functions for both offense and defense.

The control pad moves the white highlighted player for offense and defense. The rest of the buttons function as follows:

OFFENSIVE CONTROLS (used when your team has possession of the ball):

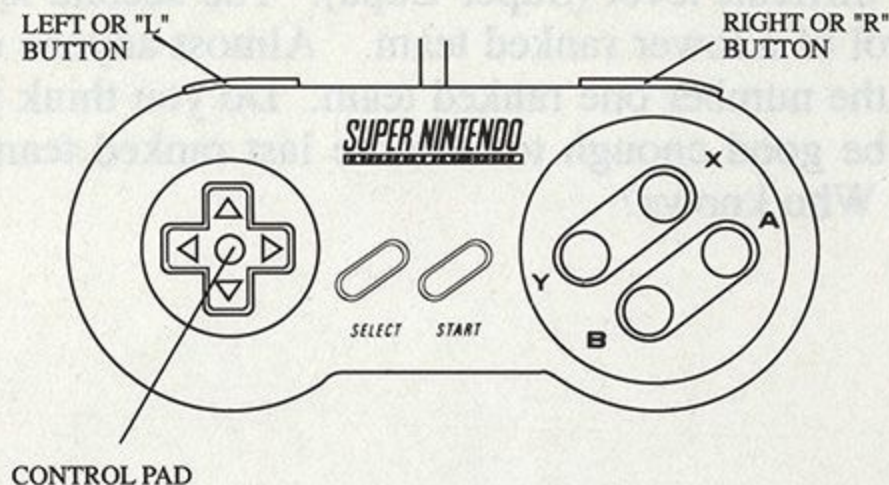
A- Pass to a highlighted player

B- Shoot

X- Field kick

Y- Lofting kick

L & R- Curves all shots but the pass either to the left or the right.



THE TOURNAMENT

THE PASS

pressing the A-button when your team has possession of the ball will pass the ball to a team mate marked by a colored diamond above his head. A green diamond indicates likely success, yellow indicates risk and red indicates extreme risk. The computer automatically chooses the closest teammate in "front" of the direction your (white highlighted) player is facing. The diamond's color will change as the danger in the passing lane changes.

THE FIELD KICK

pressing the X-button activates the field kick. The field kick is a hard, high and less accurate kick used to move the ball long distances and take the ball quickly down field.

CENTERING KICK

pressing the Y-button activates the centering kick. The centering kick is used to position the ball in front of the goal and to set the ball up for headers or bicycle-kicks into the goal.

SHOOTING

pressing the B-button will shoot the ball toward the goal. The control pad controls the direction that the ball will head toward the goal (straight, high, low, left or right).



THE TOURNAMENT

DEFENSIVE CONTROLS (used when your opponent has possession of the ball):

- A. Switch to closest defensive player
- B. Attempt a tackle

SWITCHING PLAYERS

Pressing the A button switches the defender that the player controls to the player in the closest defensive position against the opposition.

TACKLING

Tackling is usually a last resort for defenders to stop the offensive movement of the ball and is activated by pressing the B-button. The possible results of the tackle are: no effect, ball knocked loose, ball knocked loose and offensive player knocked down, ball not knocked loose and offensive player knocked down (a foul), and ball not knocked loose and offensive player injured (bad foul). Once again, tackling is risky, if you miss, it is hard to regain your defensive position and even if you succeed the chance of fouling your opponent and giving him a penalty (direct) kick is high.



TEAM RATINGS

The team ratings are divided into Super Copa and Copa Das Americas ratings and are determined by the total skill of an entire team (the team with players of the highest skill, strength and speed is the best, while the team with the least skill is last). Keep in mind that choosing to control a less skilled team increases your point scores at the end of the tournaments.

SUPER COPA

(From most to least skilled)

- | | |
|----------------|-------------------|
| 1. Brazil | 13. Bolivia |
| 2. Germany | 14. Bulgaria |
| 3. Italy | 15. Norway |
| 4. Switzerland | 16. Cameron |
| 5. Ireland | 17. Holland |
| 6. Spain | 18. Morocco |
| 7. Mexico | 19. Romania |
| 8. Belgium | 20. United States |
| 9. Greece | 21. Colombia |
| 10. Sweden | 22. Saudi Arabia |
| 11. Russia | 23. Nigeria |
| 12. Argentina | 24. Korea |



TEAM RATINGS

COPA DAS AMERICAS

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. Brazil | 9. Venezuela |
| 2. Mexico | 10. Chile |
| 3. Nicaragua | 11. Ecuador |
| 4. Paraguay | 12. United States |
| 5. Argentina | 13. Uruguay |
| 6. Bolivia | 14. Peru |
| 7. Honduras | 15. Colombia |
| 8. Canada | 16. Costa Rica |



HELPFUL HINTS

While, ultimately, it is up to you to become good enough to take your team to the World Championship, here are a few pointers:

1. Pass the ball (when it is safe) from one side of the field to the other, since defenders on the other team often move toward the side of the field with the ball.
2. Avoid tackling, except as a last resort.
3. Control a less skilled teams to increase your point score.
4. Experiment with some of your more skilled players (Those with a cheetah for speed, a cannon for strength and a high graph bar for accuracy) to find out who is actually the best.
5. When you get in trouble, try to pass the ball to the sidelines. The sidelines are safer than the middle of the field because you can only be attacked from three directions instead of four.



LIMITED WARRANTY

AMERICAN SOFTWARES CORPORATION (ASC) warrants to the original consumer purchaser of this software product that the medium on which the computer program is recorded will be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase under normal home use. The computer program is sold "as is" without express or implied warranty of any kind ASC will not be liable for any loss or damage of any kind from use of this program. If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day warranty period, ASC will repair or replace the product, at its option, free of charge.

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. DO NOT return your defective product to retailer.
2. Notify ASC Consumer Service Department of the problem requiring Warranty service by calling: 1-203-327-6545. Our Consumer Service Department is in operation from 9:00 a.m. to 5:00 p.m. Eastern Standard Time, Monday through Friday. Please DO NOT send your product to ASC before calling our Consumer Service Department.
3. If our ASC Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization Number. Simply record this number on the outside of your packaging of your defective product and return it, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, together with your sales slip or similar proof-of-purchase, within this 90-day Warranty period to:

AMERICAN SOFTWARES CORPORATION--Consumer Service Department--
24 Richmond Hill Avenue, Stamford, CT 06901

WARRANTY LIMITATIONS

ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. ASC WILL NOT BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES.

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

This warranty will not apply if the product has been damaged while in possession, by negligence, accident, abuse or tampering, or by other causes unrelated to defective material or workmanship.







American Softworks Corporation
24 Richmond Hill Avenue
Stamford, CT 06901

Printed in Japan