



PlayStation

®

NTSC U/C

®

PlayStation

FOX SPORTS SOCCER 99

TM

**PLAY-BY-PLAY
IN ENGLISH
NARRACIÓN
EN ESPAÑOL**

EVERYONE



CONTENT RATED BY
ESRB

SLUS-00635
4104973

WARNING: Read before using your PlayStation® Game Console.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games, including games played on the PlayStation® game console, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions – IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation® game console to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION® DISC:

- This compact disc is intended for use only with the PlayStation® game console.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Technical Support

E-Mail - Send us an e-mail at fssoccer99@fox.com and type the problem in the subject line.

Phone - Call us at 1-970-522-5369 daily between the hours of 11am - 8pm Pacific Standard Time.

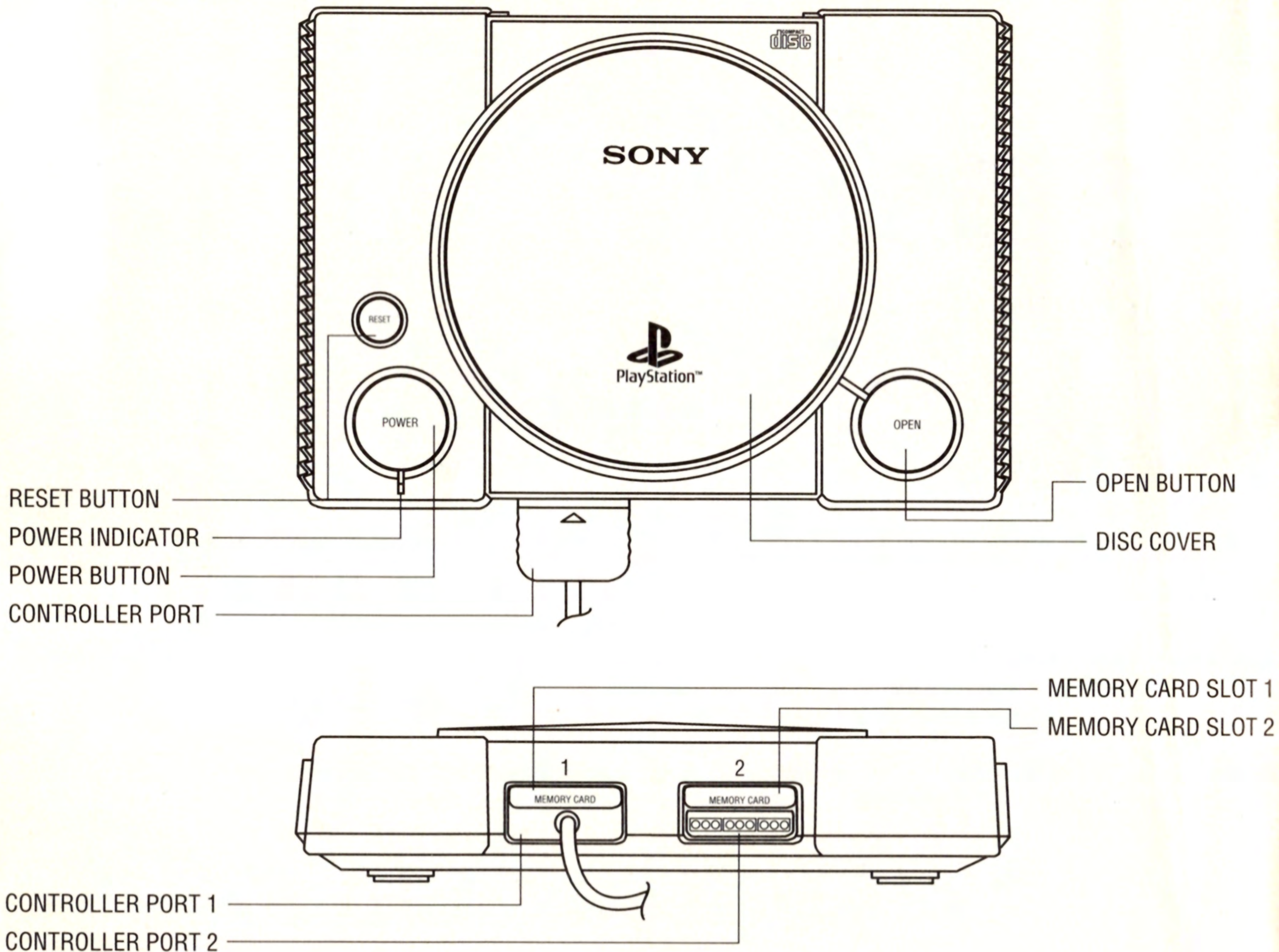
Game Hints - Fox Sports Soccer '99 hints, tips and tricks presented by Fox Sports Interactive of Los Angeles, California, call **1-900-CALL4FOX**. The call costs \$0.80 per minute. Touchtone phone required. If you are under 18, you must have your parents' permission before making this call.

Visit our website at: www.foxsportsgames.com

Contents

Starting the Game.....	3
Main Menu	4
Menu Selector Icons	6
Save/Load Menu	6
Game Options	8
Match Info Screens	9
Team Selection	9
Playing The Match	11
Special Functions	12
In-Game Options	13
Change Camera	14
Instrucciones en Español	16

PlayStation® Game Console Set-Up

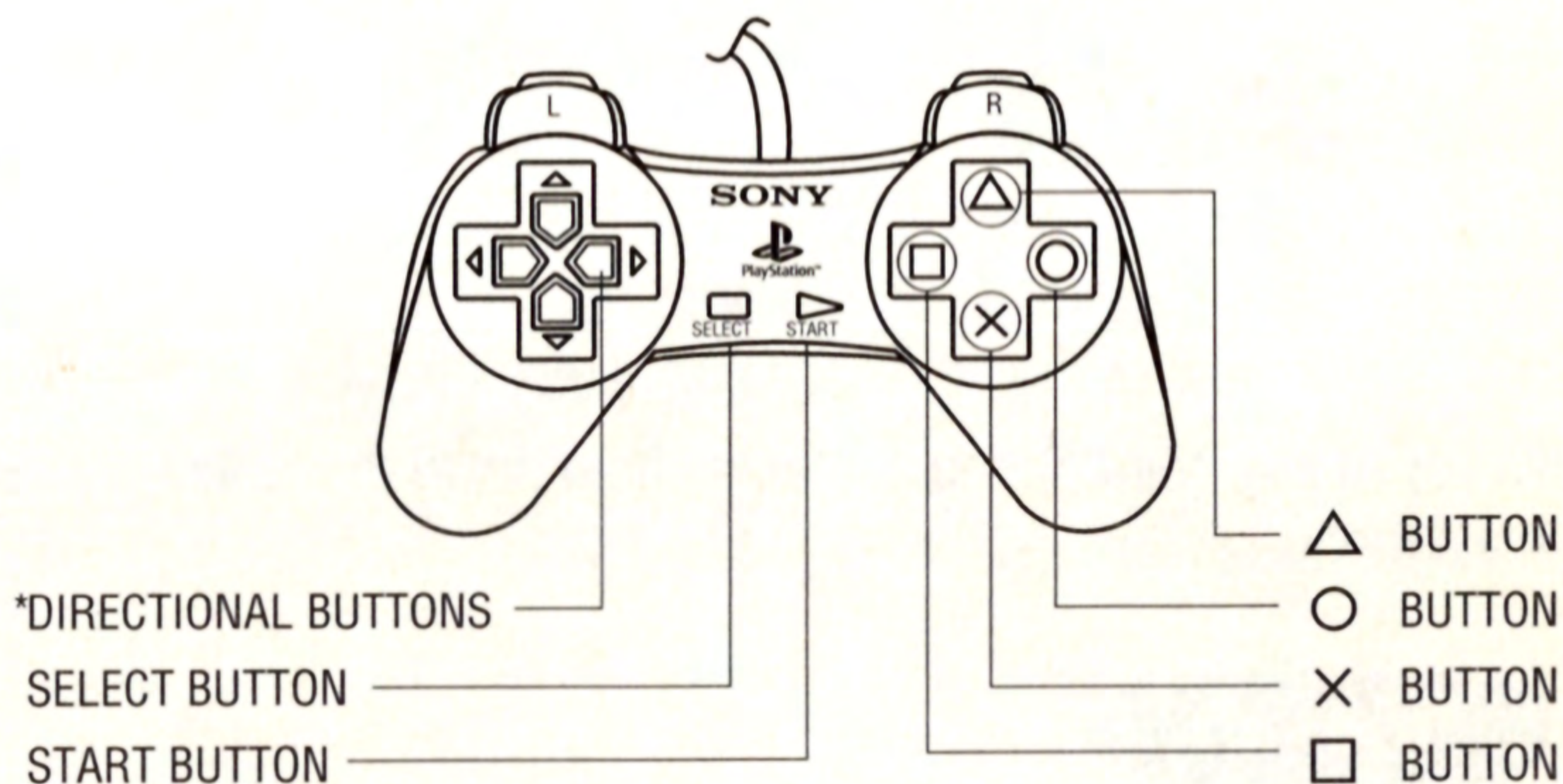
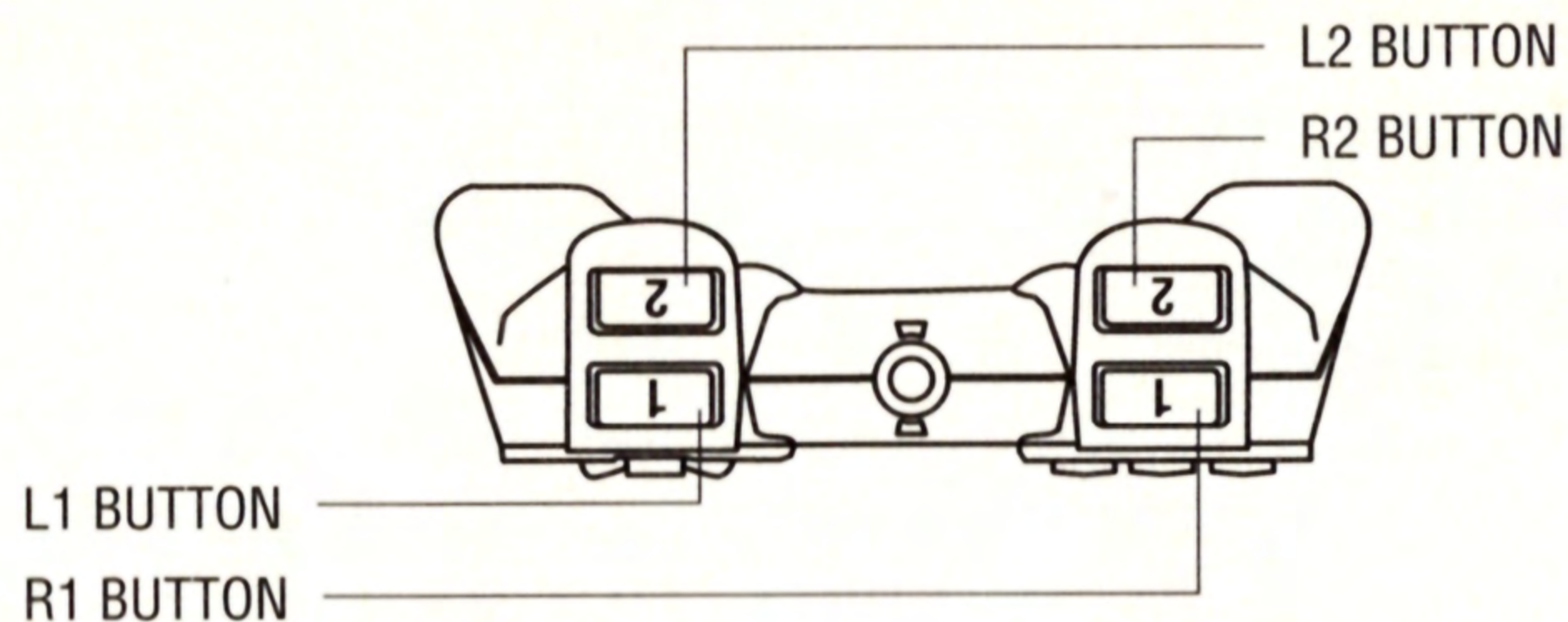


Set up your PlayStation® game console according to the instructions in its Instruction manual. Make sure the PlayStation® power is OFF before inserting or removing a compact disc. Insert the Fox Sports Soccer '99 disc and close the disc cover. Insert game controllers and turn on the PlayStation® game console. Follow on-screen instructions to start a game.

Starting The Game

To play Fox Sports Soccer '99 on your PlayStation® game console

1. Set up your PlayStation® game console in accordance with the Instruction manual supplied with the system.
2. Follow your system directions to open the Disc cover and place the CD into the Console, ensuring the printed side faces upwards.
3. Close the Disc cover and press the POWER button to load and play the game.



Controller

With Possession of Ball

Controller	Action
X	Short pass
▲	Long pass
■	Shoot
●	Speed burst

Without Possession of Ball

Controller	Action
X	One touch move
▲	Slide tackle
●	Speed burst
R1	Lock Currently selected player

Warning: It is advisable that you do not insert or remove Memory cards or other peripherals once the power is turned on. A Controller must always be inserted into Controller port 1 in the Console while playing the game. Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.

Language Selection

This screen presents you with the option to choose either an English or Spanish announcer. Use the ← → Directional Buttons to change the flag representing your desired language, then press the **X** button to select.

Controllers

A controller must be plugged into Controller port 1 of the PlayStation® game console. If you wish to use a Multi-tap, ensure that it is connected to Controller port 1 of the PlayStation® game console and player one's Controller is connected to Controller port 1-A of the Multi-tap, before the power is turned on.

Main Menu

The options and menus available from the Main Menu can be selected using the red highlight. This can be moved using the Directional Buttons. The highlighted option can be selected using the **X** button. To cancel a choice on any of the menu screens, press the ▲ button to return to the previous screen.

Note: At any point during gameplay hold down the Select and Start button for 2 seconds to return to the main menu.

Season

There are three different styles of season games that can be played:

Season

- A. National** - Features League teams from cities around the world. The League features 4 divisions, each consisting of 16 teams. These teams compete through a full season of 32 matches with the objective of winning their respective division. At the end of a season the championship winner will be declared. This would be the winning team from the 1st division. The top 3 teams from the 2nd, 3rd, and 4th divisions will be promoted up a division for the following season. The bottom three teams from the 1st, 2nd and 3rd divisions will be demoted.
- B. International** - Teams representing different countries compete against one another. Matches structured the same as National (See A above).
- C. Custom** - This type of game allows you to create your own division consisting of between 4 and 24

teams. First, you will need to set the total number of teams that are to play in this division by highlighting and selecting the Number of Teams menu bar at the top of the screen. You can use the ← → Directional Buttons to set the number of teams and then press the **X** button to confirm. You can now select which teams are to feature in this Custom season. This is done using the ↓ ↑ Directional Buttons to highlight the desired team, then pressing the X button to select. It is possible to scroll the team list up using the L1 button and down using the R1 button on the Controller.

Season Information Screens

A Season game will display several screens relating to matches that have been played and those which are forthcoming. These include: Team Selection, Schedule List, Next Match, Match Results and the Results. Prior to a season match, you will receive league results and the previously mentioned screens will be displayed. (Refer to the section titled Match Information Screens for more details).

Along with the Match Information Screens, the Season competition also displays the Weekly League Tables. These show the current positions and scores of every team in the league. The League Table lists all of the teams in the currently selected division, showing the following information: Number of Matches Played (PLD), Matches Won (WON), Matches Drawn (DRN), Matches Lost (LST), the Goal Difference (GD) and the Total Number of Points accumulated for the season (PTS). You will be awarded 3 points for a win, 1 point for a draw, but nothing for losing!

Friendly

This is a single exhibition match between any two of the teams available within the game. A Friendly match will present you with the screens for your Team Selection and the Next Match.

Practice

Penalties - This option gives you the chance to practice taking penalty shots against an opposing goal keeper.

Game - Take your team onto the training field to play for an unlimited time. This gives you the time and space to practice those special tactics, without an opposing team, just their goal keeper!

Cup

Nations Cup - Play against the best teams in the world with this 64 team single elimination competition.

Custom Cup - Create your own cup competition, with 2 to 64 teams. Prior to a Cup game you will receive Cup results and information screens will be displayed. (Refer to the section titled Match Information Screens for more details).

Menu Selector Icons

There are 5 icons visible throughout the menus at the right hand side of the screen. You can access further menus by selecting the required icon.

Control Method

This screen will present you with several options for adjusting the button configuration of each controller. If you highlight and select the Controller menu bar, you can then use the ← → Directional Buttons to toggle between the different controllers. Once you have selected the controller you wish to adjust, press the **X** button to confirm.

To alter the button configuration for this controller, highlight and select Configuration. Pressing the ← → Directional Buttons will then toggle the Type of button actions available. As you adjust this, you will see the display at the bottom of the screen change to reflect the new button actions.

Audio/Visual Options

The sound menu bars allow you to adjust the volume of several items within the game: Master Volume, Pitch Effects, Crowd Noise, Commentary and the Music. When a sound indicator bar is highlighted and selected, you can adjust its volume using the ← → Directional Buttons. Once the volume is set properly, press the **X** button to confirm.

If you highlight and select the option labeled Screen Position, you will be able to adjust the position of the game screen on your monitor. Use the Directional Buttons to move the screen, then press the **X** button on your Controller to confirm.

Save/Load Menu

The Save/Load menu will present you with options for saving and loading your game data. These options

allow you to save your position within a competition, as well as store custom teams and players. If you do not save your data to a Memory card, any changes you have made within the game will be lost once the PlayStation® game console is turned off or reset.

To operate the Save/Load menu and the Memory card screens, use the ↓↑ Directional Buttons to highlight the different options. To cancel an action within the current menu, press the ■ button. If you wish to exit the current menu screen, press the ▲ button. All of the Memory card options require you to confirm any request before they will be completed. When prompted, you can press either YES to confirm, or NO to cancel the option.

Save Game Options

Note: Five Memory card blocks are required to save a game.

Save - The Save option allows you to save your game settings and current game position. When you select this option, you will be asked to choose a save position on the Memory card where this game is to be stored. If you have used the Memory card before, then you can either save the game into the next free Memory card blocks, or you can highlight and select a previous Fox Sports Soccer '99 saved game that can be over-written.

Delete - The Delete option allows you to remove previously saved games from the Memory card and create more space for the Fox Sports Soccer '99 save. Highlight and select the Memory card block that you wish to delete.

Exit - Quits out of the current menu and returns to the Save/Load menu.

Load Game Options

Load - The Load option will allow you to load your saved game settings. Once you select this option, you will be asked to choose the Fox Sports Soccer '99 saved game that is to be loaded. Loading a saved game from the Memory card will overwrite any settings and changes that have been made during the session. Once you select the saved file that you wish to load, the game will automatically continue from the previously saved position.

Exit - The Exit option will quit out of the current menu and return back to the Save/Load menu.

Warning: It is advisable that you do not insert or remove Memory cards or other peripherals once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on the Memory card before commencing play.

Game Options

This menu provides a series of options, relating to various settings within the game. By selecting the desired option, you can toggle through the available settings.

Note: These options are not available for a Practice Game or Penalties.

Match Length - This is the total game time of each match. This can be 3, 5, 10, 15 or 20 minutes long.

Free Kicks - Switching this option ON will allow the referee to order free kicks when a foul is committed.

Bookings - Players committing fouls within a game can be booked by the referee. This could mean receiving a warning yellow card, or being sent out of the match with a red card. Switching this option OFF will prevent the referee from booking players.

Substitutions - With this option ON, you are allowed to substitute players on the field. This is useful for replacing tired or injured players during a match.

Offside - This option allows you to switch the offside rule ON or OFF.

Replays - This will set whether the Fox Sports Graphics TV style replays will be shown within the match. This can be set to AFTER EACH GOAL, which runs a replay if a goal is scored, or it can be switched OFF entirely.

Weather - Adjusting this will set the weather conditions to any of the following: Sunny, Night, Evening, Overcast, Mist, Rain, Snow or Random. Random, allows the computer to randomly select different weather conditions for each match.

Referee - This option will select which referee will appear within the match. You can set this option to Random, where the computer will randomly select one from those in the list. The referees have different attributes, including vision and tolerance. These differences will affect their overall ability to judge the match.

Extra Time - This option will decide if extra time is to be played. There are two Extra Time formats available; Normal allows play to continue for an extra 30 minutes (in game time), should there be no conclusive winner by the end of the match. Golden Goal, will again continue for an extra 30 minutes (in game time), but will end with the first goal scored. Extra Time can also be switched OFF entirely. This option is automatically switched OFF for Season games.

Penalties - Switching this option ON will take the match into a penalty shoot-out. Should there be no winner after Extra-Time, this is automatically switched ON within Cup matches, but switched OFF within the Season games.

Camera - There are 10 camera angles available for playing the game. Toggle through the different cameras until you find the one that is suitable for your style of play.

Player Stats. Camera - This selects whether the player statistics are to be switched ON during the match. These statistics only appear during a break in the play, such as before a goal kick or throw-in.

Player Names - Switching this option ON will allow player names to be displayed during the match.

Equalize Stats. - Switching this option ON has the effect of making both teams equal during a match. This is automatically switched OFF for SEASON and NATIONS CUP matches.

Return To Main Menu - To return to the Main Menu screen from the other menu, highlight this icon. Then press and hold the **X** button for a short time and then release.

Match Information Screens

As you play the game, screens will be made available relating to the current competitions and matches. These screens allow you to view the teams and their relevant information. When there are more than 12 teams available within a screen, it is possible to scroll up the team list using the L1 button and down using the R1 button.

Team Selection

Before you can play, you will be asked to select the teams that are to compete in matches. While playing a Season game, it is possible to select the team lists for the other divisions. To access these, highlight and select one of the options at the top of the screen, either 1st DIV, 2nd DIV, 3rd DIV or 4th DIV. Select the teams with which you will play. Highlight the team you wish to control and press the **X** button. The State column will now change from CPU to HUMAN, indicating that you can now have control over this team in the subsequent match.

Cup Draw & Schedule List

This displays all of the matches to be played in the current week or round of the competition.

Next Match

This displays a series of statistics for the two competing teams, including Control, Tackling, Passing and Shooting. From here you can enter the Team Setup screen by highlighting and selecting the TEAM SETUP

option. This allows you to make adjustments to the line-up and formation of your team. You can also view your opponent's tactics by selecting the OPPONENTS option.

Team Setup

Selecting this option will present you with the Team Setup screen and give a full listing of your team line-up. Each of the player names are color coded according to their specific skills: Goal Keepers are Green, Defenders are Blue, Midfielders are Yellow and the Attackers are Red. The list of players can be scrolled using the L1 button to move up and the R1 button on the controller to move down. This list also provides you with a series of statistics for each player, which rates each of their abilities out of a score of 99. There are six different abilities listed: Control (CO), Passing (PA), Tackling (TA), Shooting (SH), Speed (SP) and Heading (HE). You can customize the line-up of your team to suit your own playing style. This is done by selecting a player that you wish to move. You will notice that this player's name changes to gray, which indicates that the player is selected. You can now highlight and select another player to move. As you do this, the two players will swap positions within the team line-up. If you wish to deselect any of the players, rather than move them, just highlight and select them again. The field display on the right side of the screen shows the current team line-up and formation.

To the right side of the player list are options relating to the tactics and playing style. Selecting these options will toggle between the available settings:

Formation - This sets the formation that your team will use at the beginning of the match.

Playing Style - This sets exactly how your attacking players will react within the game, which can be set to either Attacking, Orthodox, or Defensive.

Attacking Style - This option adjusts how the defenders move the ball up the field, which can be either Long Ball or Passing.

Defensive Style - This is the way that the team guards the opposition and can be set to either Zonal or Man to Man.

Opponent

This displays the Team Setup screen for a team controlled by the CPU opponent. This allows you to view your opponent's tactics and alter your own team strategy accordingly.

Match Results

After a game is finished, the match results will be displayed.

Cup Results & Season Standings

These screens will show the results for all of the other games in the current competition.

Playing The Match

Controller Selection

Before the match starts, each player will be asked to select which team they wish to control by moving the on-screen controller between the two teams, or to the central OFF position using the ← → Directional Buttons. CPU controlled teams display an image of a chip under their team flag. (Refer to the Team Selection Section earlier in the manual for more details).

Using the ↓ ↑ Directional Buttons will set the skill level of the Human players to either Amateur, Semi-Pro, Pro or Intern'l (International). On a lower skill level, such as Amateur, the computer can compensate for minor inaccuracies in your playing skills, like when trying to pass or shoot. This means, for example, that if a slightly wayward shot is taken at the goal, it is more likely to be on target when the skill level is set to Amateur. As your own skills improve, you can raise this skill level to provide you with a more precise control system that also includes aftertouch. The abilities of the computer controlled players are improved accordingly. This includes both the computer controlled teams and the goal keepers. Once you select the hardest level (International), you are provided with the most sensitive controls and the toughest opponents available within the game. Once these options have been set, press the **X** button to confirm the selection and start the match. To enable players 3 and 4 to play, their controllers must be connected to the PlayStation® game console via the Multi-tap.

The computer automatically gives the user control over the member of their team who is nearest to the ball. This player is marked with a shape under his feet and can be moved using the D-Buttons.

- - A Circle indicates that this player does not have possession of the ball.
- ▲ - A Triangle indicates that the player has possession of the ball.
- - A Square indicates that the player is in an ideal position for crossing the ball.

During multi-player, the color of this shape is different for each Human player: Player One is Yellow, Player Two is Blue, Player Three is Green and Player Four is Red. The buttons on the controller will activate different moves, depending upon whether the player currently has possession of the ball or not.

Special Functions

After shooting, once the ball has left the player's foot, you have the option to add aftertouch to the shot. If you wish to add aftertouch to your strike, press the $\downarrow\uparrow$ Directional Buttons when the ball has left the player's foot. This is what makes the ball curve, which can have the effect of confusing and beating the goal keeper. This feature is not available when the Human player's skill level is set to Amateur. As the skill level is set higher, the aftertouch controls will become more precise and accurate.

One Touch Moves

A One Touch Move is when the player attempts to complete a maneuver, with only one touch of the ball. If your team has possession, the ball can be passed to another player who may carry out a first time move, such as a diving header at the goal! While the pass is in the air, press the \blacksquare button for a One Touch Shot, or the **X** button for a One Touch Trap.

Lock The Currently Selected Player

The computer will automatically provide you with control over the player on your team who is nearest to the ball. While defending, you may want to keep control over the current player who is selected, regardless of whether they are closest to the ball or not. By holding down the R1 button, you can lock the selection onto your current player. When you release the R1 button, the computer will revert back to selecting the nearest player.

Free Kicks, Goal Kicks and Corner Kicks

When taking a free kick, goal kick or a corner kick, you will be presented with a view of the field. A red highlight is used to select the receiving player for this kick. You can move this between the different players using the $\leftarrow\rightarrow$ Directional Buttons. For corner kicks, you can make the receiving players move in the box by pressing the $\downarrow\uparrow$ Directional Buttons. When you are ready to kick, press the **X** button. If you wish to try shooting the ball, you can use the \blacksquare button.

Throw-Ins

All throw-ins are taken from the touch line and the player taking the throw is automatically selected by the computer. You can press the $\downarrow\uparrow$ Directional Buttons to turn on the spot. This enables you to aim where you wish to throw the ball. The player who is to receive the ball will be highlighted in red. You can also use the $\leftarrow\rightarrow$ Directional Buttons to move along the touch line. Be careful not to move too far from the original spot; otherwise, a

foul will be called and the throw-in will be passed to the opposition. To throw the ball to your highlighted player, press the **X** button. Alternatively, you can press the **■** button to try a long throw into this player's area.

Goal Keepers Time Rule

When a goal keeper is in possession of the ball, he has only a few seconds to put the ball back into play. Using the red highlight, you can select a player to receive the ball. You can move the highlight between the different players using the **←→** Directional Buttons. Then press the **X** button to take the kick or throw to the selected player. Pressing the **■** button will shoot the ball into the selected player's area.

Penalties

The penalty kick is a straight shot at the goal, with only the goal keeper to defeat. Use the **←→** Directional Buttons to aim, then shoot as normal using the **■** button. Remember to try applying aftertouch for a better strike! (Refer to the aftertouch section, earlier in the manual, for more details.)

In-Game Options

You can access the In-Game Options during the match by pressing the Select button on the Controller.

Change Formation

This option will present you with a list of different formations that can be applied to your team. By highlighting the different formations in this list, the diagram on the right side of the screen will change to display the new formation on the field. Press the **X** button to select this new formation and return to the In-Game Options.

Request/Cancel Substitution

This option will inform the referee that you wish to substitute a player. Your team flag will appear in the top left corner of the game screen to indicate this. You can only select this option if the ball is currently in play. The next time that the ball goes out of play, you will be presented with the Substitution screen.

Once the referee allows the substitution, you will be asked to select a player from the sideline. To select a player from your available substitutes, use the **←→** Directional Buttons to cycle through the players, then press the

X button to confirm. Their names and ratings will appear in the top right corner of the screen. When you have selected the player you wish to use, you will be asked to select the player who is to leave the field. Highlight and select this player to complete the substitution.

To cancel a request for a substitution, re-enter the In-Game Options menu and select CANCEL SUBSTITUTION.

Tactics

The tactics option allows you to adjust the Playing Style, Attacking Style and Defensive Style of your team. (Refer to the Team Setup section earlier in the manual for further information about these options.)

View Replay

This will start a replay showing the last few seconds of the match and is indicated by a large spinning "R" in the corner of the screen. Pressing the **X** button will exit the replay mode.

Change Camera

Highlighting and selecting this option will present you with a list of the 10 camera angles available for playing the game.

L1 - Zoom out

L2 - Zoom in

R1 - Lower the camera

R2 - Raise the camera

← **Directional-Button** - Rotate left

→ **Directional-Button** - Rotate right

Note: Some of the camera angles available do not provide all of the above functions.

Once you are satisfied with the camera and position, press the **X** button to confirm your selection and return to the In-Game Options.

Controllers

Refer to the Controller Selection instructions earlier in the manual.

Match Statistics

This screen displays a variety of statistics relating to the performance of both teams. Once you have finished viewing this screen, press the X button to exit back to the In-Game Options.

Return To Match

This will exit the In-Game Options and return you to the match.

Exit Game

Selecting this option will allow your team to quit and forfeit the current match. Before the match will actually end, you will be asked if you are sure you would like to do this. If you choose YES, then the match will finish and display the Match Results screen. If you select NO, then you will return to the In-Game Options.

Advertencia: Una vez que se haya encendido el aparato, se recomienda no insertar o remover las tarjetas de Memoria u otros periféricos. Mientras se juega, siempre se debe insertar un Controlador en el puerto de Controlador 1 en la consola o Controlador en el puerto 1-A de su Multi-tap. Asegúrese de que hay suficientes bloques libres en su tarjeta de memoria, antes de comenzar el juego. Se requieren cinco bloques de memoria para guardar un juego.

Selección del Lenguaje

Esta pantalla le presenta la opción de escoger entre un anunciador en Español o en Inglés. Use el ← → en el Control Direccional para cambiar la bandera que representa el idioma que usted desea, después presione el botón **X**, para seleccionar.

Controladores

Se debe conectar un Controlador en el puerto de Controladores 1 del PlayStation®. Si usted desea usar un Multi-tap, asegúrese que está conectado al puerto de Controladores 1 del PlayStation® y que el Controlador del jugador uno está conectado al puerto 1-A del Controlador del Multi-tap antes de encender el aparato. (consultar el manual que acompaña a esta unidad para mayor información).

Menú Principal

Las opciones y menús disponibles en el Menú Principal, pueden seleccionarse usando el iluminador de color rojo. Este se puede mover usando el Control Direccional. La opción iluminada se selecciona usando el botón **X**. Para cancelar una selección de cualquiera de las pantallas de menú, presionar el botón de triángulo para regresar a la pantalla anterior.

Temporada

Hay tres diferentes estilos de temporada de juegos:

Temporada

A. Nacional - Participan Equipos de Liga de varias ciudades de todo el mundo. La Liga cuenta con 4 divisiones y cada una consiste de 16 equipos. Estos equipos compiten durante una temporada completa de 32 juegos, con el objetivo de ganar su división respectiva. Al final de la temporada, se

declarará un campeón. Este será el equipo ganador de la 1a. división. Los 3 equipos principales de la 2a., 3a., y 4a., divisiones, subirán una división para la temporada siguiente. Los últimos equipos de la 1a., 2a., y 3a. divisiones, descenderán de categoría.

B. Internacional - Los equipos que representan a distintos países, juegan uno contra otro. El rol de juegos se estructura como el de la Liga Nacional (anterior).

C. Personalizado - Este tipo de juego le permite crear su propia división que puede ser de entre 4 a 24 equipos. Primero, necesita determinar el número de equipos que jugarán en esta división, iluminando y seleccionando la Barra de Número de Equipos en la parte superior de la pantalla. Puede usar el ←→ en el Control Direccional, para determinar el número de equipos y después presionar el botón **X** para confirmar. Ahora puede escoger cuáles equipos participarán en esta temporada personalizada. Esto se hace utilizando el Control Direccional ↓↑, para iluminar el equipo deseado, y apretando el botón **X** para seleccionar. Se puede mover la lista hacia arriba usando el botón L1 y hacia abajo, usando el botón R1 del controlador.

Pantallas de Información de las Temporadas

Un juego de Temporada tendrá varias pantallas relativas a encuentros que se han jugado, así como de los que están por jugarse. Estas incluyen, Equipo Seleccionado, Rol de Juegos, Próximo Juego, Resultados por Juego y Resultados Generales. Antes de un juego de temporada, usted recibirá los resultados de la liga, mostrando las pantallas antes mencionadas. Consultar la sección Pantallas de Información de Juegos, para mayor información.

Junto con las Pantallas de Información de Juegos, la competencia de temporada también mostrará las Tablas Semanales de la Liga. Estas muestran las posiciones actuales y las anotaciones de cada equipo en la liga. Las Tablas de la Liga muestra a todos los equipos en la división seleccionada, con la siguiente información: Número de Juegos Jugados (PLD), Juegos ganados (WON), Juegos Empatados (DRN), Juegos Perdidos (LST), diferencia de goles (GD), y el Número Total de Puntos acumulados durante la temporada (PTS). Se asignan 3 puntos por juego ganado, 1 por un empate y nada por juego perdido.

Amistoso

Este es un sólo juego de exhibición entre dos de los equipos disponibles durante el juego. El juego Amistoso le presentará las pantallas de Selección de Equipos y de Próximo Juego.

Practica

Penaltys - Esta opción le da la oportunidad de practicar pateando penaltys contra un portero contrario.

Juego - Lleve a su equipo al campo de entrenamiento para jugar por tiempo ilimitado. Esto le permite el tiempo y espacio para practicar tácticas especiales sin un equipo contrario; sólo el portero.

Copa

Copa de las Naciones - Juegue contra los mejores equipos del mundo con esta competencia de eliminación de 64 equipos.

Copa Personalizada - Organice su propia competencia de Copa entre un total de 2 a 64 equipos. Antes de una competencia de Copa, usted recibirá resultados de Copa y se mostrarán pantallas de información. Consultar la sección denominada Pantallas de Información de Juegos, para mayor información.

Simbolos de Selección de Menú

En el lado derecho de la pantalla, hay 5 símbolos visibles en todos los menús. Usted puede acceder otros menús, señalando el símbolo requerido.

Método de Control

Esta pantalla le ofrecerá varias opciones para ajustar la configuración del botón de cada Controlador. Si usted ilumina y selecciona la barra del Menú del Controlador, puede usted usar el ←→ en el Control Direccional, para ir de un controlador a otro. Una vez que ha seleccionado el Controlador que desea ajustar, presione el botón **X** para confirmar.

Para alterar la configuración de los botones de este Controlador, ilumine y seleccione Configuración. Apretando el ←→ del Control Direccional, accederá los distintos Tipos de botones de acción disponibles. Cuando usted los ajuste, verá la información al pie de la pantalla que refleja los nuevos botones de acción.

Opciones de Audio/Video

Las barras del menú de sonido le permiten ajustar el volumen de varias cosas dentro del juego: Volumen Maestro, Efectos de Tono, Ruido de la Multitud, Comentario y la Música. Cuando una barra indicadora de sonido se ilumina y selecciona, puede usted ajustar el volumen usando el ←→ Control Direccional y apretando el botón **X** para confirmar.

Si usted ilumina y selecciona la opción denominada "Screen Position", podrá ajustar la posición de la pantalla de juego en su monitor. Use el Control Direccional para mover la pantalla y presione el botón **X** del Controlador para confirmar.

Menú Guardar/Cargar (Save/Load)

Este menú le presentará las opciones para guardar y cargar la información de su juego. Estas opciones le permitirán guardar su posición dentro de una competencia, así como guardar equipos o jugadores personalizados. Si usted no guarda su información en una Tarjeta de Memoria, cualquier cambio que haya hecho se perderá una vez que apague o reestructure su PlayStation® game console.

Para operar el menú de Load/Save, y las pantallas de las Tarjetas de Memoria, use el ↓↑ Controlador Direccional para iluminar las distintas opciones. Para cancelar una acción en el menú actual, presione el botón **■**. Si desea salir de la pantalla del menú actual, presione el botón **▲**. Todas las opciones de la Tarjeta de memoria requieren que usted confirme cualquier elección antes de terminarla. Cuando así se indique, puede presionar YES para confirmar, o NO para cancelar la opción.

Opciones para Guardar el Juego

***Nota** - Se requieren cinco Bloques de Tarjeta de Memoria para guardar un Juego.

Guardar - La opción de Guardar (Save), le permite guardar todas las características de su juego y posición actual del juego. Cuando elija usted esta opción, se le pedirá que escoja una posición en la Tarjeta de Memoria en donde se guardará este juego. Si usted ya usó la Tarjeta de Memoria antes, puede guardar este juego en los Bloques de tarjeta de Memoria inmediatos, o puede iluminar y escoger un juego de Fox Sports Soccer '99 que se hayan guardado con anterioridad, y sustituirlo con el nuevo.

Borrar - La opción de Borrar (Delete), le permite eliminar juegos que se hayan guardado antes, a fin de crear más espacio para guardar en el Fox Sports Soccer '99. Ilumine y seleccione el Bloque de Tarjeta de Memoria que desea usted borrar.

Salir - Sale del menú en que se encuentra y regresa al menú de Guardar/Cargar (Save/Load).

Opciones para Cargar Juegos

Cargar - La opción de Cargar (Load) le permitirá las características del juego que se haya guardado. Una vez que usted elija esta opción, se le pedirá que escoja cuál juego guardado de Fox Sports Soccer '99, va a cargarse. Al cargar un juego guardado a la Tarjeta de Memoria, reemplazará cualquier arreglo o cambio

que se haya establecido durante la sesión de juego. Una vez elegido el archivo que se va a cargar, el juego continuará automáticamente desde la posición guardada previamente.

Salir - La opción de Salida (Exit), le permite abandonar el menú en el que se encuentre, y le regresa al menú de Guardar/Cargar (Save/Load).

Advertencia: Una vez que se encienda el aparato, es recomendable que no se saquen las tarjetas de Memoria ni cualquier otro equipo periférico. Asegúrese de que hay suficientes Bloques de Tarjeta de Memoria libres antes de comenzar el juego.

Opciones de Juego

Este menú le proporciona una serie de opciones relacionadas con varias posiciones dentro del juego. Al seleccionar la opción deseada, usted puede ir de una posición a otra.

Por favor fijese: Estas opciones no están disponibles para Juegos de Práctica o Penaltys.

Duración del Juego: Es la duración total de cada encuentro. Puede ser de 3, 5, 10, 15 ó 20 minutos.

Patadas Libres (Free Kicks) - Al encender esta opción, permitirá que el árbitro ordene patadas libres cuando se cometan faltas.

Tarjetas (Bookings) - Los jugadores que cometan faltas durante un juego pueden ser amonestados por el árbitro y recibir Tarjeta Amarilla o Tarjeta Roja de Expulsión. El apagar esta opción impedirá que el árbitro aplique estas sanciones.

Sustituciones - Al encender esta opción, usted puede hacer cambios de los jugadores en el campo. Esto es útil para reemplazar jugadores cansados o lesionados durante un encuentro.

Fuera de Lugar (Offside) - Esta opción le permite apagar o encender la regla de "Fuera de Lugar".

Repetición (Replay) - Esto determinará si las Gráficas de TV al estilo FOX se mostrarán durante el juego. Se pueden programar para "Después de Cada Gol", que mostrará una repetición después de cada anotación de gol, o se puede apagar completamente.

Clima (Weather) - Al ajustar esto, se determinarán las condiciones del clima a cualquiera de las siguientes: Soleado, Noche, Tarde, Nublado, Llovizna, Lluvia, Nieve o al Azar (Random); esta última permite a la computadora seleccionar diferentes condiciones del clima totalmente al azar para cada encuentro.

Árbitro - Esta opción seleccionará qué árbitro aparecerá en el juego. Se puede colocar esta opción al Azar (Random), y la computadora elegirá un árbitro de entre los listados. Cada árbitro tiene atributos distintos, inclusive visión y tolerancia. Estas diferencias afectarán su habilidad en general para juzgar el partido.

Tiempo Extra - Esta opción decide si se jugará tiempo extra. Hay dos formatos de Tiempo Extra disponibles: El normal permite un tiempo extra de 30 minutos (en tiempo de juego), si no hay un ganador del partido. El Gol Dorado seguirá por 30 minutos adicionales, pero terminará automáticamente cuando se anote el primer gol. Esta opción puede ser apagada, y no funciona en juegos de Temporada.

Penaltys - Al encender esta opción, el juego se decidirá por penaltys. En caso de no haber ganador después de Tiempos Extra, esta opción se encenderá automáticamente en juegos de Copa, pero permanecerá apagada en juegos de Temporada.

Cámara - Hay 10 ángulos de cámara disponibles para jugar. Se puede pasar de una cámara a otra hasta que se encuentre la apropiada para su estilo de juego.

Estadísticas por Jugador - Cámara - Esto determina si las estadísticas de cada jugador se mostrarán durante el juego. Estas estadísticas sólo aparecerán durante una interrupción en el juego, tal como una patada a gol o un saque lateral.

Nombre de los Jugadores - Al encender esta opción, se mostrarán los nombres de los jugadores durante el juego.

Igualar Estadísticas - Al encender esta opción, se igualan los dos equipos durante un juego. Permanece apagada automáticamente durante juegos de "Temporada" y "Copa de las Naciones".

Regreso al Menú Principal:

Para regresar al Menú Principal desde otra pantalla, ilumine este símbolo y mantenga presionado el botón **X** por un corto tiempo y luego suelte el botón.

Pantallas de Información de Partidos

Mientras usted juega, aparecerán pantallas con información de los juegos y competencias que se están llevando a cabo. Estas pantallas le permitirán revisar los equipos y la información más importante acerca de ellos. Cuando hay más de 12 equipos disponibles en una pantalla, es posible correr la lista de equipos hacia arriba, usando el botón L1, y hacia abajo usando el botón R1.

Selección de Equipos

Antes de que pueda jugar, se le pedirá que seleccione los equipos que participarán en los juegos. Mientras que juega partidos de temporada, es posible escoger los equipos de las otras divisiones. Para accederlos,

ilumine y seleccione una de las opciones en la parte de arriba de la pantalla: 1st Div, 2nd Div, 3rd Div ó 4th Div. Seleccione los equipos que jugarán. Ilumine el equipo que usted desea controlar y presione el botón **X**. La columna de Estado (State), cambiará de CPU a Humano, indicando que usted tiene el control sobre este equipo en el siguiente juego.

Rifa de la Copa y Rol de Juegos

Esto muestra todos los juegos que se llevarán a cabo en la presente semana o ronda de partidos.

Próximo Partido

Esto muestra una serie de estadísticas de los dos equipos opositores, incluyendo Control, Cargadas, Pases y Patadas. Desde aquí usted puede acceder la pantalla de determinación de Equipo (Team Setup), iluminando y seleccionando la opción TEAM SETUP. Esto le permitirá hacer ajustes en la línea y formación de su equipo. También puede revisar las tácticas de su oponente al seleccionar la opción OPPONENTS.

Determinación del Equipo (Team Setup)

Al escoger esta opción, se le mostrará un listado y alineación de su equipo. Los nombres de cada uno de los jugadores aparecerán codificados en color de acuerdo a su posición: Porteros Verdes, Defensas Azules, Mediocampistas Amarillos y Delanteros Rojos. Esta lista de jugadores puede ser corrida hacia arriba usando el botón L1 y hacia abajo usando el botón R1. Esta lista también le proporciona las estadísticas de cada jugador y una calificación para sus habilidades con un posible total de 99. Hay seis habilidades listadas: Control (CO), Pases (PA), Recargones (TA), Patadas (SH), Velocidad (SP) y Cabeceo (HE).

Se puede personalizar su equipo para quedar de acuerdo a su estilo personal de juego. Esto se logra seleccionando al jugador que desea mover. Notará que su nombre cambia a gris, lo que indica que ha ido seleccionado. Se puede ahora escoger a otro jugador. Al hacer ésto los dos jugadores intercambiarán posiciones en la alineación del equipo. Si usted desea dejar a alguno de los jugadores seleccionados en vez de intercambiarlo, tan sólo ilumínelo y escójalos de nuevo. La información que aparece a la derecha de la pantalla muestra la alineación actual del equipo.

Al lado derecho de cada jugador hay opciones relacionadas con las tácticas y estilo de juego. Al seleccionar estas opciones, puede escoger entre las características disponibles:

Formación - Esto determina la formación que su equipo tendrá para cada juego.

Estilo de Juego - Esto determina exactamente como reaccionarán sus delanteros durante el juego, y se puede escoger entre: Ataque, Convencional o Defensivo.

Estilo de Ataque - Esta opción ajusta la manera en que las defensas moverán el balón hacia arriba, y puede ser Balón Largo o Pase.

Estilo de Defensa - Esto es la forma de vigilar a la oposición, y puede ser de Zona o de Hombre a Hombre.

Oponente - Esto muestra cómo está integrado el equipo controlado por la Computadora, y le permite observar las tácticas de su oponente y alterar la estrategia de su propio equipo para jugar mejor.

Resultados de Juego - Después de un juego se mostrarán los resultados

Resultados de Copa y Clasificación en la Temporada - Esta pantalla mostrará los resultados de todos los otros juegos de la competencia actual.

Jugando el Partido

Selección del Controlador

Antes de comenzar el partido, cada jugador tendrá que escoger los equipos que desean controlar, moviendo el controlador de pantalla entre los dos equipos, o a la posición central de APAGADO (OFF), usando el ←→ Control Direccional. Los equipos controlados por la computadora mostrarán la imagen de un chip debajo de la bandera de su equipo. Consultar en el manual la sección denominada "Selección de Equipo", para mayor información.

Usando el ↓↑ Control Direccional, determinará el nivel de habilidad de los jugadores Humanos a: Aficionados, Semi Profesionales, Profesionales o Internacionales. En los niveles bajos de habilidad tales como Aficionados, la computadora puede compensar por inexactitudes menores en sus habilidades para jugar, así como al intentar un pase o un disparo. Esto significa por ejemplo que si un disparo se desvía ligeramente del gol, si se trata de un Aficionado, probablemente se logre la anotación. Según sus habilidades mejoren, usted puede aumentar su nivel de habilidad para tener control más preciso que también incluya "chanfle". Las habilidades de los jugadores controlados por la computadora mejorarán también. Esto incluye los equipos controlados por la computadora y los porteros. Una vez que usted haya escogido el nivel más difícil -Internacional, usted obtiene los controles más sensitivos y los oponentes más difíciles dentro del juego. Una vez que las opciones se hayan determinado, presione el botón **X** para confirmar su selección y comience el partido. Para permitir que los jugadores 3 y 4 participen, sus Controladores deben

estar conectados al PlayStation® mediante el Multi-Tap.

La computadora automáticamente le proporciona al usuario control del jugador de su equipo más cercano a la bola. Este jugador está marcado con una forma debajo de sus pies y se le puede mover usando el Control Direccional.

- - Indica que el jugador no tiene control de la bola.
- ▲ - Indica que el jugador tiene la bola.
- - Indica que el jugador está en posición ideal para cambio de juego.

Si hay varios usuarios, el color de esta forma es distinta para cada jugador Humano: el Número Uno será Amarillo, el Dos Azul, el Tres Verde y el Cuatro, Rojo. Los botones en el Controlador activarán los movimientos distintos, dependiendo si el jugador tiene o no la bola.

Funciones Especiales

Después del disparo y una vez que la bola ya no está en contacto con el pie del jugador, usted tiene la opción de dar "chanfle" al disparo. Si desea usted que su disparo tenga "chanfle", oprima el Control Direccional ↓↑, una vez que la bola esté en movimiento. Esto dará curvatura al disparo, lo que puede confundir y vencer al portero. Esta característica no está disponible cuando el nivel de habilidad es de Aficionado. Una vez que el nivel de habilidad aumenta, los controles del "chanfle" se convierten más precisos y exactos.

Movimientos de un Toque

Un Movimiento de un Toque es cuando el jugador intenta completar una maniobra, con sólo un toque de la bola. Si su equipo tiene la bola, se puede pasar a otro jugador quien puede ejecutar un movimiento como cabezazo a gol.

Fijando el Jugador en Juego

La computadora automáticamente le dará control sobre el jugador de su equipo más cercano a la bola. Si defiende y quiere mantener control del jugador en juego, sin importar si es o no el más cercano a la bola; simplemente presione el botón R1 y mantendrá control sobre ese jugador. Cuando suelte el botón, la computadora devolverá el control al jugador más cercano a la bola.

Tiros Libres, Tiros a Gol y Corners

Al ejecutar un tiro libre, tiro a gol o corner, usted tendrá una panorámica del campo. Se utilizará un iluminador rojo para señalar al jugador que recibirá la bola. Usted puede mover esto entre los jugadores, utilizando el Control Direccional ← → . Para los corners, usted puede hacer que los jugadores en el área se muevan utilizando el Control Direccional ↓ ↑ . Cuando esté listo para patear, puede usar la acción de disparo, pero esto afectará la puntería del tiro.

Saque de Manos

Todos los saques de mano se hacen desde la línea, y la computadora escoge automáticamente al jugador que saca. Se puede oprimir el Control Direccional ↓ ↑ para dar vuelta sobre el punto de tiro. Esto le permite apuntar a dónde desea tirar la bola. El jugador receptor será iluminado con rojo. También puede usarse el Control Direccional ← → para moverse a lo largo de la línea. Tenga cuidado de no alejarse demasiado del punto original, o se le marcará una falta y la bola pasará al equipo contrario. Para lanzar la bola al jugador iluminado, presione el botón **X**. También se puede oprimir el botón cuadrado para intentar un saque largo al área donde está el receptor.

Regla de Tiempo del Portero

Cuando el portero tiene la bola, cuenta tan sólo con unos segundos para ponerla de nuevo en juego. Usando el iluminador rojo, se escoge al receptor de la bola. El iluminador se puede mover entre los jugadores, utilizando el Control Direccional ← → y oprimiendo el botón **X** para patear o lanzar la bola al jugador deseado. Para lanzar la bola al área del receptor se puede presionar el botón cuadrado.

Penaltys

La patada de penalty es un tiro directo a gol, con el portero como único defensor. Use el Control Direccional ← → para apuntar y después tire normalmente, usando el botón **■**. Recuerde tratar de aplicar "Chanfle" para obtener mejores resultados. Consultar en el manual la sección de "Chanfle", para mayor información.

Opciones en el Juego

Puede acceder estas opciones durante el partido, oprimiendo el botón de selección en el Controlador.

Cambio de Formación

Esta opción le presenta una lista de las diferentes formaciones que pueden aplicar a su equipo. Al iluminar las distintas formaciones en esta lista, el diagrama en el lado derecho de la pantalla cambiará para presentar la nueva formación en el juego. Oprima el botón **X** para seleccionar esta nueva formación y regresará a las Opciones en el Juego.

Solicitar/Cancelar Sustitución

Esta opción informará al árbitro que usted desea sustituir a un jugador. La bandera de su equipo aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla para indicar ésto. Sólo se puede seleccionar esta opción si la bola está en juego. La próxima vez que la bola salga de juego, aparecerá la pantalla de Sustitución.

Una vez que el árbitro permita la sustitución, usted tendrá que elegir un jugador de la banca. Para hacer esto, utilice el Control Direccional $\leftarrow \rightarrow$, hasta que llegue al jugador deseado y oprima el botón **X** para confirmar. El nombre y clasificación aparecerá en el extremo superior derecho de la pantalla. Una vez que haya escogido al jugador que desea usar, tendrá que seleccionar el jugador que desea que salga del juego. Haga esto iluminándolo y seleccionando para completar la sustitución.

Para cancelar una solicitud de sustitución, entre de nuevo al menú de Opciones en el Juego y escoja Cancelar Sustitución.

Tácticas

Esta opción le permite ajustar los Estilos de Juego, de Ataque y de Defensa de su equipo. Consultar en el manual Determinación del Equipo (TEAM SETUP), para mayor información.

Repetición Instantánea

Esto comenzará una repetición mostrando los últimos segundos del partido y se indica por medio de una "R" grande que gira en la esquina de la pantalla. Presione el botón **X** para salir de esta opción.

Cambio de Cámaras

Al iluminar y seleccionar esta opción, tendrá usted la lista de 10 ángulos distintos de cámara, para llevar a cabo el partido.

L1 - Alejamiento

L2 - Acercamiento

R1 - Baja la cámara

R2 - Eleva la cámara

← Gira a la izquierda

→ Gira a la derecha

Una vez satisfecho con la posición de la cámara, presione el botón **X** para confirmar su selección y regresar a las Opciones en el Juego.

Nota: algunos de los ángulos de cámara no tienen todas las funciones anotadas.

Controladores

Referirse en el manual a las instrucciones de Selección de Controladores.

Estadísticas del Partido

Esta pantalla muestra una variedad de estadísticas relativas a la actuación de ambos equipos. Una vez que haya revisado estos datos, oprima el botón **X** para regresar a las Opciones en el Juego.

Regreso al Partido

Esto le permitirá salir de las Opciones en el Juego y regresar al partido.

Salida del Juego

Al seleccionar esta opción, le permitirá a su equipo abandonar y perder el partido que se está jugando. Antes de que el juego termine, se le preguntará si en realidad desea hacer esto. Si usted escoge YES, el partido terminará y los resultados aparecerán en pantalla. Si selecciona NO, regresará a las Opciones en el Juego.

Credits

Designed and Developed by
Gremlin Interactive

Producer: Randy Beverly, Jr., Bill Newsham

Programmers: Dave Sowerby, Nigel Conroy

Sound: Lee Hickey

Art Resource Manager: Shaun McClure

Artwork: Shaun McClure, Emel Akiah,
Philip Brown, Kaye Elling, Dawn White-Head Binns,
Richard Lodge, Stephen Noakes, David Hall,
Tom Kelly

Software Manager: Tim Heaton

Creative Manager: Pat Phelan

Quality Assurance Manager: Mike Schneider,
Carl Cavers

Localization: Sarah Bennett

Lead Tester: Bruce Maksin, Lee Campbell,
Julia Sturman

Testers: Eric Asevo, Chloe Barber, Aaron Blean,
Eric Booker, Lee Campbell, Pete Cesario,
Michael Dunn, Mark Freeman, Nicola Grice,
Andrew Horne, Jennifer Kelly, Erik Larson,
Andrew Lee, Allyson Lund, Bruce Maksin,
Matt Parkins, Paul Pawlicki, Timothy Ramage,
Harish Rao, Seth Roth, Travis Ryan, Ian Sanderson,
Elizabeth Strozewski, Julia Sturman, Matt Tuckett,
Ian Whitaker, Matthew Wilson, Neil Wilson,
Steve Woodward, Sung Yoo

Test Support: James McCarthy

Spanish Translation: Victor Rodriguez

Special Thanks: Cory Clemetson, Eugenio Diaz,
Monique Fortinat, Jaime Moreno (D.C. United),
Rod Riegel, John Walls, **Package Design:**

Duane Meltzer, Michael Dean,
P.O.V Entertainment Design, Los Angeles, CA,

Package Photography:

Tony Quinn, Marcelo Coelho

Limited Warranty

NOTICE: Fox Interactive, Inc. ("Fox") reserves the right to make changes in the product described in the manual at any time and without notice. The enclosed software product and this manual are copyrighted and all rights are reserved by Twentieth Century Fox Film Corporation. No part of this product manual may be copied, reproduced or translated in any form or medium without the prior written consent of Fox.

Fox warrants to the original purchaser of this software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day warranty period, simply return the product in its original packing to the retailer from which you purchased it along with dated proof of purchase (such as your receipt) and the product will be repaired or replaced, at Fox's option, at no charge to you (except for the cost of returning the product). Call (970) 522-5369 for additional information and instructions on how to return your product.

THIS WARRANTY IS NOT APPLICABLE TO NORMAL WEAR AND TEAR OF FOR PROBLEMS RELATED TO OPERATING SYSTEM INCOMPATIBILITY. THIS WARRANTY SHALL NOT BE APPLICABLE IF A DEFECT ARISES OUT OF ABUSE, UNREASONABLE USE, MISTREATMENT OF NEGLIGENCE OF THE SOFTWARE PRODUCT. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE HEREBY EXCLUDED. THIS WARRANTY IS LIMITED TO THE 90 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE AND IN NO EVENT WILL FOX BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES RELATING TO THE SOFTWARE PRODUCT.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states/provinces do not allow limitations and exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and may vary from location to location. Address all correspondence regarding this Fox software product to:

Fox Interactive, Inc. Warranty Department
777 North Fourth Street
Sterling, CO 80751

REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY: If your Fox software product develops problems after the 90-day warranty period, you may contact Fox at (970) 522-5369. If the Fox customer service technician is unable to solve the problem by phone, you will be instructed to return your defective software product, freight prepaid, to Fox at the address above, "Attention: Customer Service". Enclose a check or money order for [\$20.00] payable to "Fox Interactive, Inc." Fox will, at its option, subject to the conditions above, repair the software or replace it with a new or repaired software. If replacement software is not available, the defective software will be returned and the [\$20.00] payment refunded.

© 1998 Gremlin Interactive Ltd. Licensed from and developed by Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. Fox Interactive
TM & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation, Inc. All Rights Reserved. "Fox Interactive", "Fox" and "Watch Fox Sports. Play Fox Sports."
and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.

FOX

SPORTS

GOLF '99

**INTUITIVE
CONTROLS ARE
EASY-TO-LEARN**

**ADVANCED 3D
PLAYING
ENVIRONMENT**

**5 MODES
OF GAMEPLAY**

**6
CHALLENGING
COURSES**

**ONLY FOX
SPORTS
COULD MAKE
GOLF THIS
MUCH FUN**



©1998 Gremlin Interactive Ltd. Licensed from and developed by Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. Fox Sports Interactive TM & ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation, Inc. All Rights Reserved. "Fox Sports Interactive," "Fox" and "Watch Fox Sports, Play Fox Sports," and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.

Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

