Captain Tsubasa V: Hasha no Shoungou Canpione (Import) Guide Pt. I (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Mar 8, 2010

```
                              GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5
                                 (Documento 1 di 4)
                                    versione 1.0

        gioco   : CAPTAIN TSUBASA 5
        sistema : Super Nintendo
        tipo    : Sport - Calcio
        prodotto: BANDAI

20/01/2002 ---> inizio della raccolta dei dati
27/01/2002 ---> inizio stesura del documento
30/01/2002 ---> fine stesura
02/05/2003 ---> FINE REVISIONE DI TUTTI I DOCUMENTI
19/09/2003 ---> apportate alcune correzioni alla guida
05/02/2010 ---> aggiustamenti grafici


123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789
--------------------------------------
|PDpWriter                           |
|Copyright 2003 Spanettone Inc       |
|                                    |
|  http://spanettone.altervista.org  |
|                                    |
|ALL RIGHTS RESERVED                 |
--------------------------------------

Contenuto dei documenti GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5 - 2,3,4:
- tutti i giocatori selezionabili nell'EDIT TEAM ( Captain Tsubasa 5, doc 2 )
- tutti i giocatori presenti nel VS MODE         ( Captain Tsubasa 5, doc 3 )
- tutti i poteri speciali presenti nel gioco     ( Captain Tsubasa 5, doc 4 )


Contenuto del documento GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5:
1) Il gioco
2) Spiegazione dei file GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5 - 2,3,4
3) Giocatori presenti nell'EDIT MODE
4) Club e nazionali presenti nel VS MODE
5) Elenco di tutte le partite da disputare nello STORY MODE
6) Traduzione di alcuni nomi e squadre
7) Curiosità
CREDITS



|\\\\\\\\\\\\
|1) IL GIOCO:|
|////////////

CAPTAIN TSUBASA 5 si discosta molto dai normali giochi di calcio, infatti
sembra un vero e proprio RPG, con tanto di energia e livelli per i personaggi.
```

Finita la presentazione appare il menù principale:
.KICK OFF -: ovvero lo STORY MODE. Si inizierà il gioco vero e proprio.
.CONTINUE -: questa opzione apparirà se abbiamo salvato un'avventura nello STORY MODE.
.ALLSTAR --: ovvero il VS MODE. Quest'ultima si divide in:
- VS MODE: in questa maniera potremo decidere se:
  a) giocare contro il computer o contro un altro giocatore,
  b) usare una squadra di club o una nazionale oppure una squadra editata,
  c) la scelta delle squadre deve essere manuale o automatica,
  d) la durata della partita.

- LIGUE: questo permette di fare un torneo ad 8 squadre, club o nazionali, in un girone all'italiana

- EDIT DATA: di questo parleremo nel punto 5.

Dopo aver fatto le nostre scelte, prima di iniziare la partita, ci sarà un altro menù:
.HINT ---: qui sono presenti dei consigli per la partita (solo STORY MODE)
.LIGUE --: qui sono presenti i dati del girone (solo se faremo una LIGUE)
.FILE ---: qui potremo salvare le nostre avventure su 3 files diversi (solo STORY MODE)
.DATA ---: qui possiamo vedere i dati della nostra squadra e di quella avversaria
.PLAYER -: qui possiamo decidere i cambi, lo schema, le marcature. Nello STORY MODE questa stessa voce si chiama TACTICS.
.SETUP --: qui scegliamo quale funzione assegnare ad i pulsanti R e Y.
.START --: palla al centro!!

Ogni volta che il gioco si ferma, potremo decidere se ricominciare subito o cambiare le nostre
scelte tattiche.

=== CALCIO D'INIZIO ===
Quando l'arbitro fischia, finalmente si comincia!!!
Spingendo il pulsante A potremo decidere se:
a) passare la palla ad un giocatore (PS)
b) dribblare un avversario (DRIBBLE)
c) tirare (SHOT)
d) fare uno scambio veloce (COMB)

Questo mini-menù appare ogni volta che fronteggiamo un avversario, oppure potremo richiamarlo spingendo il pulsante B. Per utilizzare i poteri speciali dobbiamo tenere premuto il pulsante direzionale scelto e spingere il pulsante per il potere speciale.
(Es: per fare il DRIVE SH di holly basta tenere premuto il tasto destro e spingere il pulsante B)
Ogni potere speciale necessita una quantità di energia (HP).

Quando passiamo il pallone nell'aria di rigore dobbiamo scegliere se:
a) passarlo alto (HIGH)
b) passarlo basso (LOW)

Quando riceviamo il pallone in aria possiamo inoltre scegliere se:
a) stopparlo (TRAP)
b) lasciarlo scorrere (ZUL)

Quando difendiamo invece possiamo:
 a) contrastare   (SERI)
 b) intervenire in scivolata   (TACKLE)
 c) intercettare il pallone   (CUT)
 d) lasciare passare l'avversario (KANAI)

Per quanto riguarda il portiere, se subiamo un tiro in porta:
 a) possiamo bloccare   (CTCH)
 b) possiamo respingere (BLCK o PUNCH)

se invece subiamo un cross dobbiamo decidere se il portiere deve:
 a) intervenire   (TOBI)
 b) non intervenire (MIGAM)

se invece un avversario tenta di dribblare il nostro portiere:
 a) possiamo intervenire per togliergli la palla (DRIBBLE)
 b) parare il suo eventuale tiro   (SHOOT)

Quando ci passano il pallone nella nostra area di rigore possiamo spazzare con CLR.

Se l'avversario passa in vantaggio, nel menù appare la voce CHEE che permette di ricaricare completamente gli HP dei nostri giocatori.

|\\
|2)SPIEGAZIONE DEI DOCUMENTI CAPTAIN TSUBASA 5 - 2,3,4:|
|//

Contenuto dei documenti GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5 - 2,3,4
- tutti i giocatori selezionabili nell'EDIT TEAM (Captain Tsubasa 5, doc 2)
- tutti i giocatori presenti nel VS MODE   (Captain Tsubasa 5, doc 3)
- tutti i poteri speciali presenti nel gioco   (Captain Tsubasa 5, doc 4)

Nel Documento 2 ho raccolto le statistiche di tutti i giocatori presenti nell'EDIT MODE ordinandoli dal più forte al più debole.
Le voci che riguardano i giocatori sono:
 a) potenza di tiro   (KICK)
 b) colpo di testa   (HEAD)
 c) controllo di palla (CONTR)
 d) corsa   (RUN)
 e) attacco   (ATT)
 f) scatto   (DASH)
 g) salto   (JUMP)
 h) passaggio   (PASS)

I portieri hanno una classifica a parte subito dopo quella dei giocatori, questo perchè le voci che riguardano i portieri sono diverse:
 a) bloccare   (CATCH)
 b) respingere   (PUNCH)
 c) lanciare   (THROW)
 d) saltare   (JUMP)
 e) scattare   (DASH)
 f) riflessi   (REFLEX)

Inoltre ai giocatori e portieri che hanno poteri speciali ho inserito una voce, sub-totale, dove calcolo i valori senza i poteri speciali. Per tutti sono presenti anche il club e la nazionale dove giocano.

Per quanto riguarda i poteri speciali ho assegnato loro un valore doppio.
(Es: Holly ha i seguenti valori 7-7-9-9-8-7-7-5-59-9+2*(HO)-81, i primi otto valori sono quelli già presentati, il nono è il sub-totale, l'ultimo il totale.
Il valore "9+2*(HO)" significa che Holly possiede 9 poteri speciali che può fare da solo e 2 che può fare se in squadra c'è anche HO, sarebbe Tom.
In totale holly ha 11 poteri speciali quindi 22 punti bonus, infatti 59+22=81, chiaro???)

Nel Documento 3 ho raccolto le statistiche di tutti i giocatori presenti nel VS MODE. Le statistiche sono simili a quelle presenti nel Documento 2.
La voce REFLEX presente ai portieri non viene espressa in numeri ma in lettere a cui ho dato i seguenti valori:

A =10 ottimo
B = 8 buono
C = 6 sufficiente

Lo stesso vale per il Documento 2.

Nel Documento 4 ho elencato tutti i poteri speciali di tutti i giocatori, sia di club e nazionali.
Per primo è presente il nome della squadra, poi i singoli giocatori con il nome dei singoli poteri speciali, la quantità di energia necessaria per effettuarli, il tipo di potere speciale e l'eventuale compagno per realizzarlo.
I poteri speciali possono essere di vario tipo:

a)	bloccare la palla	(CATCH, solo i portieri)
b)	intervenire sulla palla	(TOBI, solo i portieri)
c)	intervenire in scivolata	(TACKLE)
d)	intercettare il pallone	(CUT)
e)	contrastare l'avversaio	(SERI)
f)	passare il pallone	(PASS)
g)	effettuare uno scambio veloce	(COMBO)
h)	tirare	(SHOOT)
i)	tirare ricevendo un pallone alto	(H SHOOT)
l)	tirare ricevendo un pallone basso	(L SHOOT)
m)	scartare un avversario	(DRIBBLE)
n)	allontanare il pallone	(CLR)

3) GIOCATORI PRESENTI NELL'EDIT MODE:

Nel VS MODE possiamo decidere se giocare con le squadre di club o con le nazionali, oppure crearci una squadra con i nostri giocatori preferiti. Per fare questo dovremo scegliere EDIT TEAM. Se giochiamo contro il computer, sceglieremo prima i nostri giocatori, poi quelli suoi; ma se invece giochiamo contro un altro giocatore, alterneremo la scelta.

I giocatori di default sono i seguenti:

SU	CHE	HO	SHI	SIN	MAN
NAZ	APE	FUN	BO	LOK	PIO
JUL	DAD	POE	LIU	KAN	POW
REY	DON	FED	JON	MIO	WEY
OLIVE	PIP	MAYER	MARC	SIEST	CORD
PIER	NAPOL	ABDEL	DOLM	LUK	MIHA
DOLG					

Successivamente, andando avanti nello STORY MODE, potremo utilizzare anche i seguenti giocatori:

MANCI	KANELV	LOT	BAMBI	FANBEL	NISKE
STRAT	FURI	AGILEI	MAL	SHINY	EDUARD
HELL	IGOR	RUBE	BERGKA	CESA	ULGE
FAKETI	FRAT	MAURI	BROL	SINOR	INOZTRO
KAIS	KLINS	LESENBR	FRANCH	BATI	KUS
ALEXI	SCHNEI	CAR	EFENBRG	DUA	BABA
OLM	KAN	LAHA	HARM	LADI	LAD
LAI	OVILA	ABDUL	YUNUN	ZUN	YUSO
URG	VICTOR	KARL	DICK	SANTA	NASCI
GALV	DIAZ	PASC			

Per quanto riguarda i portieri, quelli di default sono:

PRICE	WORNER	CROCKER	SELLER	BAM	LENA
AMO	GUMAI				

Successivamente, andando avanti nello STORY MODE, potremo utilizzare anche i seguenti portieri:

MIURA	SABICHI	HERNAN	SCHUMA	DORMA	GELDI
GOLG	SULT				

Dopo aver scelto tutti i giocatori necessari, avremo un quadro riassuntivo delle squadre editate, che verranno chiamate CAPT STAR (CPS), la nostra, WINGSTAR (WGS) quella avversaria.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|4)CLUB E NAZIONALI PRESENTI NEL VS MODE:|
|/////////////////////////////////////////
```

Scegliendo il VS MODE potremo scegliere se fare una partita tra squadre di club o nazionali.

Le squadre di club di default sono:

SPL	PTG	STUGART	BREME
FRANKFO	TOHO	BOLD	NEW TEAM

Successivamente, andando avanti nello STORY MODE, potremo utilizzare anche le seguenti squadre:

LEC	MIL	GNVA	TRN	
ROM	INTR	JUVEN	SANDOR	
PAL	FEYENOLT	FIORENTIN	CAMPIO	
BAILU	PA	HAMBURG	KRN	MANCHST

Le nazionali di default sono:

JPN	MORO	USA	PHILI
FRA	VENEZ	CH	BOLI

Successivamente, andando avanti nello STORY MODE, potremo utilizzare anche le seguenti nazionali:

GAN	NIGERI	MALAS	KATA
UAE	IRK	ARABIA	KOR
BULG	HOLL	ITAL	BRAZ
GER	ARGENT	JPN 2	CANARIAS

Per utilizzare le squadre che non sono di default, bisogna batterle nello STORY MODE.

|\\
|5) ELENCO DI TUTTE LE PARTITE DA DISPUTARE NELLO STORY MODE:|
|//

Scegliendo la voce KICK OFF dal menù principale inizieremo il gioco vero e proprio costituito da una serie di partite:

*** PROLOGO ***
Sao Paulo - Portuguesa

Dopo un breve filmato, vedremo Holly arrivare in Italia per giocare nella 2ND LEAGUE (suppongo nella primavera) nella squadra del LECCE (puah!!)

*** CAPITOLO DI HUTTON ***
Lecce - Milan
Lecce - Genoa
Lecce - Ternana
Lecce - Roma
Lecce - Inter
Lecce - Juventus
Lecce - Sampdoria
Lecce - Parma

Dopo la partita contro il PARMA, il LECCE vince il campionato. La scena si sposta al ritiro della nazionale giovanile giapponese che, in preparazione della coppa d'asia, disputa alcune amichevoli.

*** CAPITOLO DELLA NAZIONALE GIOVANILE ***
Giappone Rosso - Giappone Bianco
Giappone - Marocco
Giappone - Ghana
Giappone - Nigeria
Giappone - U.S.A

Battuti gli USA, il GIAPPONE è pronto per la coppa d'asia, ma dovrà fare a meno dei suoi migliori giocatori (Holly, Mark, Benji, Worner) impegnati con i loro club.

*** CAPITOLO DELLA COPPA D'ASIA ***
Giappone - Filippine
Giappone - Malesia
Giappone - Qatar
Giappone - Emirati Arabi Uniti
Giappone - Iraq
Giappone - Arabia Saudita
Giappone - Corea del Sud

Vinta la Coppa d'asia, i grandi assenti raggiungono i compagni della nazionale per iniziare un torneo che vedrà coinvolte le migliori nazionali e le migliori squadre di club del mondo (ma che torneo è????)

*** CAPITOLO DELLA COPPA DEL MONDO ***
Giappone - Uruguay
Giappone - Francia
Giappone - Olanda
Giappone - Italia
Giappone Rosso - Giappone Bianco
Giappone - Brasile
Giappone - Germania
Giappone - Argentina
Giappone - Campioni

=== CAPITOLI EXTRA ===
Per accedere ai seguenti capitoli, bisogna salvare un'avventura dello STORY MODE dal menù FILE. Tornando al menù principale e scegliendo la voce CONTINUE, potremo scegliere se continuare la nostra avventura, scegliendo il volto di holly, oppure fare delle partite che riguardano altre squadre, scegliendo il volto di altri giocatori.
(I capitoli si sbloccheranno man mano che avanzeremo nello STORY MODE)

*** CAPITOLO DI LENDERS ***
Juventus - Fiorentina
Juventus - Milan

Completando questo capitolo sbloccheremo il capitolo di WORNER

*** CAPITOLO DI NAPOLEON ***
New Team - Toho

*** CAPITOLO DI PIERRE ***
Paris St. Germain - Bordeaux

Completando questo capitolo sbloccheremo il capitolo di BECKER

*** CAPITOLO DI BECKER ***
Paris St. Germain - Manchester United

*** CAPITOLO DI HERNANDEZ ***
Colonia - Stoccarda
Colonia - Bayern Monaco

*** CAPITOLO DI SANTANA ***
Brasile - Venezuela
Brasile - Cile
Brasile - Bolivia
Brasile - Argentina

*** CAPITOLO DI SCHNEIDER ***
Bayern Monaco - Amburgo
Bayern Monaco - Colonia

```
*** CAPITOLO DI PRICE ***
 Amburgo - Werder Brema
 Amburgo - Francoforte


*** CAPITOLO DI WORNER ***
 Juventus - Parma


*** CAPITOLO DI BAUER ***
 Inter - Feyenood

 Completando tutti i capitoli e perdendo questa partita, sbloccheremo i primi
 tre capitoli di HARPER


*** CAPITOLI DI HARPER ***
 a) Giappone 2 - Isole Canarie
 b) Giappone 2 - Giappone 2
 c) Giappone 2 - Ichigayak
 d) Edit Team  - Giappone 2
```

Per ottenere il 4°capitolo di HARPER bisogna fare una cosa particolare. Tornare al menù principale, scegliere ALLSTARS, poi EDIT DATA. Appariranno due scritte, PCMAKE, che vi permetterà di creare alcuni giocatori, PCERSE, che vi permetterà di cancellare alcuni giocatori creati.
Selezionata la prima, sceglieremo un FILE su cui creare il nostro giocatore.
I giocatori disponibili sono:

Holly	Mark	Bruce	Yuma
Callahan	Napoleon	Schneider	Ramirez

Scelto il giocatore da creare, ci verrà chiesto il nome da assegnargli (spingendo 2 volte il pulsante SELECT, appariranno i caratteri occidentali). Finita questa operazione apparirà la seguente scheda. Dobbiamo scegliere i valori da assegnare al nostro giocatore per un massimo di 16 punti.

```
|-------------------------------------------------------------------|
|  PLAYER NAME => (il nome che avete scelto)       _________        |
|                                                 |         |       |
|  SPEED => SLOW >NORMAL FAST                     |         |       |
|  SKILL => LOW  >NORMAL HIGH                     |  FOTO   |       |
|                                                 |         |       |
|                                                 |_________|       |
|                                                                   |
|  POINTS REMAINING => 16                                           |
|                                                                   |
|                                                                   |
|                                                                   |
|  KICK SKILL => 1                        ATTACK   => 1             |
|  HEADING    => 1                        DASH     => 1             |
|  CONTROL    => 1                        JUMP     => 1             |
|  RUNNING    => 1                        GROUND   => 1             |
|                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------|
```

Finita questa operazione, avremo creato un giocatore. Ripetete questa operazione per 14 giocatori scegliendo sempre FILE diversi per ognuno, tornate al menù per caricare le avventure e vedrete che è presente il quarto volto di Harper; per la partita, il computer vi assegnerà come portieri CROCKER (puah!!) e SELLER (doppio puah!!).

I giocatori creati in questa maniera possono essere scelti anche nell'EDIT MODE.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|6) TRADUZIONE DI ALCUNI NOMI E SQUADRE:|
|///////////////////////////////////////
```

Per evitare di impazzire dietro i nomi presenti nel gioco, ho tradotto nella versione italiana alcuni nomi di giocatori e squadre.

Giocatori

APE	= Bruce Harper	MAN	= Eddie Bright
BO	= Ted Carter	MARC	= Manfred Margas
CAR	= Hermann Strauss	MIO	= Frankie Gilbert
CHE	= Mark Lenders	MIURA	= Reiner Bauer
DAD	= Ralph Peterson	NAPOL	= Luis Napoleon
DIAZ	= Jorge Ramirez	NAZ	= Philipp Callahan
DICK	= Leon Dick	PASC	= Alan Pascal
DON	= James Derrick	PIER	= Pierre LeBlanc
DORMA	= Hans Dolman	PIO	= Johnny Mason
FED	= Jason Derrick	POW	= Jack Morris
FUN	= Bob Denver	REY	= Sandy Winter
HERNAN	= Gino Hernandez	SANTA	= Carlos Santana
HO	= Tom Becker	SCHNEI	= Karl Heinz Schneider
JON	= Julian Ross	SHI	= Patrick Everett
JUL	= Clifford Yuma	SIEST	= Franz Bexter
KAIS	= Gert Kaiser	SIN	= Danny Mellow
KAN	= Charlie Custer	SU	= Oliver Hutton
KLINS	= Ruud Klinsman	VICTOR	= Ramon Victorino
LESEMBRU	= Johan Rensenblink	WEY	= Jill Taylor
LOK	= Paul Diamond		

Tutti gli altri giocatori presenti nel gioco, non sono presenti nella storia del fumetto, ma se qualcuno conosce qualche altro nome, è pregato di farmelo sapere.

Squadre di Club

BAILU	= Bayern Monaco	LEC	= Lecce
BOLD	= Bordeaux	MANCHST	= Manchester United
BREME	= Werder Brema	MIL	= Milan
CAMPIO	= Campioni	PA	= Paris St. Germain
FEYENOLT	= Feyenoord	PAL	= Parma
FRANKFO	= Francoforte	PTG	= Portuguesa
GNVA	= Genoa	ROM	= Roma
HAMBURGE	= Amburgo	SANDOR	= Sampdoria
INTR	= Inter	SPL	= Sao Paulo
JUVEN	= Juventus	STUGART	= Stoccarda
KRN	= Colonia	TRN	= Ternana

Nazionali

ARABIA	= Arabia Saudita	ITAL	= Italia
ARGENT	= Argentina	JPN	= Giappone
BOLI	= Bolivia	JPN	= Giappone 2
BULG	= Uruguay	KATA	= Qatar
BRAZ	= Brasile	KOR	= Corea del Sud
CANARIAS	= Isole Canarie	MALAS	= Malesia
CH	= Cile	MORO	= Marocco

```
 FRA      = Francia                NIGERI = Nigeria
 GAN      = Ghana                  PHILI  = Filippien
 GER      = Germania               UAE    = Emirati Arabi Uniti
 HOLL     = Olanda                 USA    = Stati Uniti d'America
 IRK      = Iraq                   VENEZ  = Venezuela


NOTE:
Ho dovuto forzare alcune traduzioni:
- TRN è proprio Ternana e non Torino, infatti la maglietta è rosa e verde a
  righe verticali.
- BAILU potrebbe essere Bayer Leverkusen ma nel fumetto Schneider gioca nel
  Bayern Monaco e visto che BAILU è la squadra di quest'ultimo...
- La squadra Campioni esiste solo in questo gioco.
- BULG non è Bulgaria ma bensì Uruguay, infatti la divisa è celeste e nella
  squadra gioca Victorino che nel fumetto è uruguaiano
- Esiste il giappone classico ed il giappone in cui gioca anche Everett.
  Nel menù di selezione sono scritti entrambi JPN ma io ho preferito chiamare
  la seconda Giappone 2.
  Evitate di fare partite fra il Giappone ed il Giappone 2 perchè hanno la
  stessa divisa e finireste per confondervi.



|\\\\\\\\\\\\\
|7) CURIOSITÀ:|
|/////////////

In questa sezione ho raccolto alcune curiosità presenti nel gioco.

=== GIOCATORI REALI ===
In alcune squadre sono presenti nomi di giocatori reali:

nel Colonia gioca:
 EFENBERG (tedesco), ricorda Stefan Effenberg

nella Fiorentina giocano:
 BATI (argentino), ricorda Gabriel Omar Batistuta
 BAYAN, ricorda Francesco Baiano

nell'Inter giocano:
 IGOR, ricorda Igor Shalimov
 RUBEN (uruguaiano), ricorda Ruben Sosa
 BERGKA (olandese), ricorda Dennis Bergkamp

nella Juventus gioca:
 CESA (brasiliano), ricorda Julio Cesar

nel Milan giocano:
 FURI e NISKE, coppia di centrocampisti di colore, ricordano Ruud Gullit e
               Frank Rijkard
 LOT, difensore centrale, titolare nell'Italia, ricorda Franco Baresi
 PIP, attaccante francese, ricorda Jean Pierre Papin

nel Parma gioca:
 BROL, ricorda Thomas Brolin

nella Roma giocano:
 ANONI, ricorda Francesco Annoni
 LOMBAR, ricorda Attilio Lombardo
```

=== OMONIMIA ===
Esistono giocatori diversi ma con lo stesso nome, in squadre diverse:
 ALEXI, Campioni ------------- Colonia
 ANDREW, Colonia -------------- Genoa
 BENJAM, Colonia -------------- Lecce
 BRIGE, Paris St.Germain ----- Amburgo
 CHEZA, Stoccarda ------------ Lecce
 HAM,   Emirati Arabi Uniti -- New Team
 LAI,   Iraq ----------------- Filippine
 MARC,   Werder Brema --------- Portuguesa
 SHI,   Campioni ------------- Sao Paulo -- Juventus

Esistono solo 2 giocatori che giocano in club diversi contemporaneamente:
 SHI,   Campioni -- Sao Paulo
 DL,   Parma ----- Colonia

=== ICHIGAYAK ===
La partita del 3°capitolo di Harper è un incontro tra il Giappone e l'Ichigayak, una squadra formata da componenti della New Team e della Toho; questa squadra non è utilizzabile nel VS MODE.

=== VARIE ===
 SCHNEI--: è l'unico giocatore che può avere due volti diversi quando esegue colpi speciali
 KUS ----: quando esegue il suo TACKLE, non si vede il volto
 CAR ----: è l'unico giocatore che ha uno stecchino in bocca
 WORNER -: è l'unico portiere con 2 poteri speciali

NEW TEAM e TOHO -: nel menù ci sono spazi vuoti selezionabili al posto dei loro nomi
PRICE, WORNER, CROCKER, SELLER -: il loro nome non c'è nei menù

ALEXI -----> è il giocatore con i valori più alti nel VS MODE
SU --------> è il giocatore con i valori più alti nell'EDIT MODE
TELESI ----> è il giocatore con i valori più bassi nel VS MODE
WEY e MIO -> sono i giocatori con i valori più bassi nell'EDIT MODE
GUMAI -----> è il portiere con i valori più alti sia nel VS MODE che nell'EDIT MODE
SELLER ----> è il portiere con i valori più bassi nell'EDIT MODE
HAROL -----> è il portiere con i valori più bassi nel VS MODE

|\\
|Per segnalarmi eventuali imprecisioni, errori, |
|mancanze, oppure volete chiedere qualcosa di |
|particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
| |
|spanettone@yahoo.it |
| |
|cercherò di rispondere il più presto possibile.|
|///

|**CREDITS**|

```
-------------

GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5       (Documento 1)
GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5       (Documento 2)
GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5       (Documento 3)
GUIDA A CAPTAIN TSUBASA 5       (Documento 4)

Sono tutti stati progettati e realizzati dal sottoscritto.

Un ringraziamento speciale a
 João Pires <jtrullibfan@hotmail.com>
che mi ha aiutato a correggere la guida


PDpWriter
Copyright 2003 Spanettone Inc
http://spanettone.altervista.org
ALL RIGHTS RESERVED
```

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.