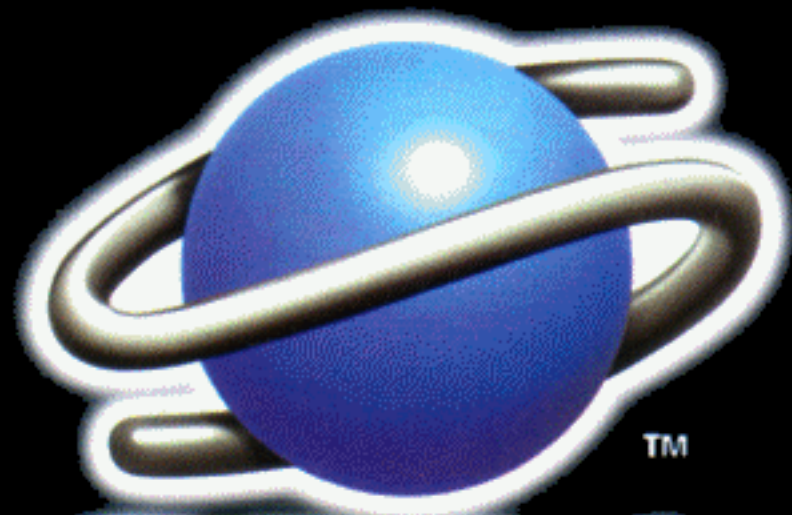


INSTRUCTION MANUAL

SEGA™

SEGA™
SPORTS



TM

SEGA
SATURN™



COMPACT
disc

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

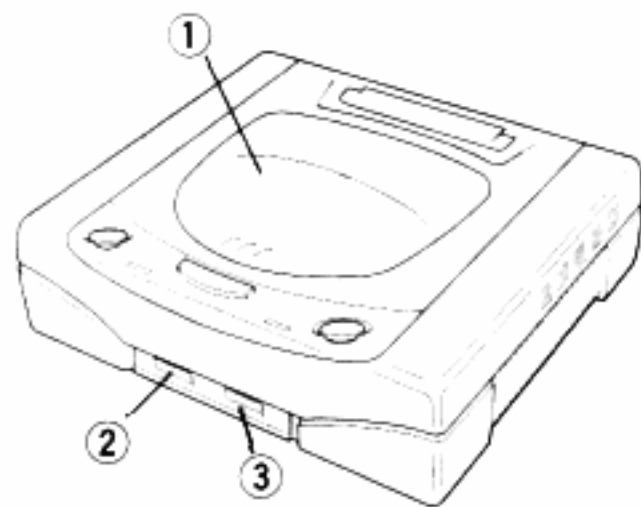
1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un à quatre joueurs.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



Le match de championnat

C'était à prévoir ! Les éliminatoires ont été serrées du début jusqu'à la fin. À chaque épreuve, tout s'est joué au dernier moment : Roumanie 3-2, Brésil 2-1 et Russie 5-4 grâce à un penalty. On vous donnait perdant.

Aujourd'hui, vous ne comptez plus vos supporters ! Le match de championnat s'annonce difficile. Les encouragements de vos supporters ne sont pas de trop. À la fin de la première mi-temps, l'Italie menait 2-1. Depuis, vous êtes remonté à 3-3.

Dernière minute de jeu ! Votre goal envoie le ballon au demi droit, qui passe au centre. Votre attaquant fait une feinte et parvient à se démarquer. Plus qu'un joueur sur la défense italienne, mais le temps commence à manquer ! Votre attaquant voit l'ailier gauche monter au but et lui envoie le ballon par un magnifique coup coché qui passe à quelques centimètres au-dessus de l'Italien. L'ailier prend le ballon et tire à 1 m 50 du but. Le gardien de but est pris de court et vous l'emportez 4-3 !

Sega Worldwide Soccer '97 vous offre cinq modes de jeu qui vont d'une compétition à un seul match à une saison complète. Vous disposez aussi du mode Player Edit (modification des joueurs) pour personnaliser votre équipe. Quarante-huit équipes sont prêtes à jouer. Asseyez-vous et préparez-vous à shooter et à tacler !



Le jeu de jambes

① Bouton D

- Pour déplacer le joueur sélectionné sur l'écran
- Pour sélectionner une option sur les écrans de sélection
- Pour modifier une option sélectionnée

② Start

- Pour interrompre momentanément le jeu/faire apparaître l'écran Pause (pour reprendre le jeu après une interruption)

③ Bouton A

- Pour shooter
- Pour exécuter un tacle glissé

④ Bouton B

- Pour faire une passe
- Pour exécuter une charge avec l'épaule
- Pour annuler des options sélectionnées

⑤ Bouton C

- Pour lober le ballon

⑥ Bouton X

- Pour activer le gardien de but

⑦ Bouton R

- Pour déplacer le pointeur de joueur sur un autre joueur

Bouton A, C, X ou Z

Pour valider un choix/quitter un écran

L'illustration ci-dessus vous montre comment effectuer les principaux mouvements du jeu. Vous pouvez changer les fonctions de la manette commandant les mouvements des joueurs à partir de l'écran Options

Mise en route

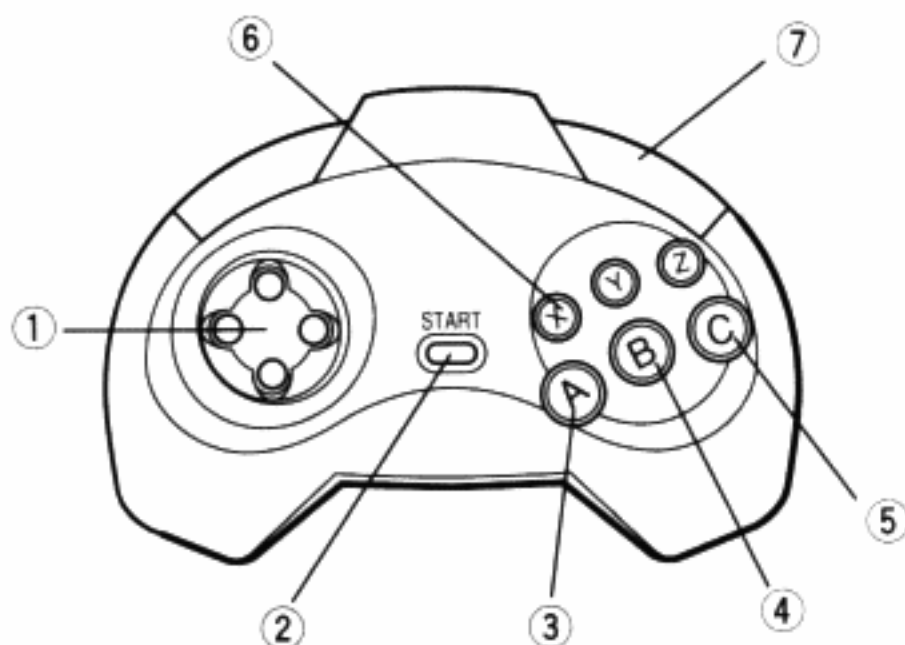
Les logos *Sega™* et *Sega Sports™* sont suivis par une présentation du jeu. Vous pouvez appuyer sur Start à tout moment pour faire apparaître l'écran-titre.

- ① À l'écran-titre, appuyez sur Start pour passer à l'écran de sélection de mode ou attendez quelques instants pour voir une démonstration du jeu. Pour arrêter la démonstration et revenir à l'écran-titre, appuyez sur Start.
- ② L'écran de sélection de mode vous permet de choisir l'un des cinq modes de jeu. Il vous permet aussi de passer en mode Player Edit (modification des joueurs) ou en mode Option. Choisissez :

1



2



EXHIBITION (Exposition) pour une compétition en un jeu

WORLD LEAGUE (Ligue mondiale) pour une saison complète de foot

WORLDWIDE CUP (Coupe du Monde) pour une compétition allant des matchs préliminaires au championnat

CUP TOURNAMENT (Championnats) pour un tournoi pouvant compter 16 équipes

PENALTY SHOOT OUT P.K. (épreuve de pénalités) pour vous exercer à tirer des pénalités

PLAYER EDIT (modification des joueurs) pour modifier l'équipe de votre choix (pages 50-54)

OPTIONS pour modifier certains aspects du jeu
Appuyez sur le bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

L'écran Options

Toutes les options de *Sega Worldwide Soccer '97* sont décrites aux pages suivantes. Essayez plusieurs combinaisons pour trouver celle qui vous convient le mieux. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option.

Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour faire défiler les différentes possibilités pour l'option sélectionnée.

Level (niveau) — EASY (facile), NORMAL, HARD (difficile), HARDEST (le plus difficile)

Vous permet de choisir la force de l'équipe adverse commandée par l'ordinateur.

Time (temps) — 3, 6, 9 ou 15 minutes par mi-temps

Vous permet de choisir la durée de chaque mi-temps

Marker (pointeur) — AUTO (automatique), MANUAL (manuel)

Si vous choisissez AUTO, le pointeur de joueur est automatiquement placé sur le joueur le plus près du ballon. Si vous choisissez MANUAL, vous pouvez appuyer sur le bouton R pour placer le pointeur sur le joueur le plus près du ballon.

View (vue)

Vous permet de choisir l'angle selon lequel vous voyez le terrain.

Zoom — NORMAL, LONG SHOT (plan éloigné), CLOSE UP (plan rapproché)

Vous permet de choisir le point depuis lequel vous voyez le jeu. Avec CLOSE UP (plan rapproché), vous êtes au cœur de l'action. Avec LONG SHOT (plan éloigné), vous voyez l'action depuis le dernier gradin du stade.

B.G.M. (musique de fond)

Vous permet de choisir une plage de musique de fond ou LIVE BROADCASTING (émission en direct) pour un commentaire du match par un présentateur. Pour désactiver la musique ou le commentaire, choisissez NO BGM (pas de musique de fond).

Audio — STEREO, MONO

Choisissez le mode qui correspond au son de votre téléviseur : stéréo ou mono.

Offside (hors-jeu) — ON, OFF

Avec ON, l'arbitre peut mettre un joueur hors-jeu. Avec OFF, il ne le peut pas.



Foul (faute) — ON, OFF

Avec ON, l'arbitre voit les fautes. Avec OFF, il ne les voit pas.

Cards (cartons) — ON, OFF

Avec ON, l'arbitre prend une sanction en cas de faute grave. Avec OFF, il laisse passer même les coups les plus brutaux.

Injury (blessures) — ON, OFF

Avec ON, le joueur se remet lui-même sur pied en cas de blessures. Avec OFF, il doit être emmené hors du terrain.

Loss Time (temps perdu) — ON, OFF

Avec ON, le temps perdu pour des blessures ou des coups francs s'ajoute au temps normal. Avec OFF, il ne s'ajoute pas.

Extra Time (prolongation) — ON, OFF

Pour les explications, voyez << Le coup d'envoi >>

Shoot Out (pénalités) — ON, OFF

Pour les explications, voyez << Le coup d'envoi >>

Weather (temps) — RANDOM (décidé au hasard), FINE (beau), RAIN (pluie)

Vous pouvez choisir les conditions du terrain pour votre match. Par temps de pluie, le ballon est glissant et va moins loin que par beau temps. Si vous choisissez RANDOM, l'ordinateur décide le temps à votre place.

Edit Data (modification des données) - NO USE (désactivée), SYSTEM (mémoire interne), CARTRIDGE (cartouche)

Choisissez le type de données que vous voulez modifier. SYSTEM vous permet de modifier les données de la mémoire interne de votre Sega Saturn. CARTRIDGE vous permet de modifier les données de la cartouche de mémoire de sauvegarde "Sega Saturn Backup RAM Cartridge" (vendue séparément).

Appuyez sur le bouton A, C, X, Z ou Start pour valider l'une des options suivantes :

Pad Control (commandes de la manette)

- ① Cette option vous permet de changer les fonctions de votre manette Sega Saturn. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une configuration. Vous pouvez choisir soit l'une des configurations TYPE pré-programmées, soit CONFIG pour personnaliser vous-même les commandes. Validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start. Après avoir personnalisé les commandes, vous pouvez les enregistrer sur une position USER (utilisateur).

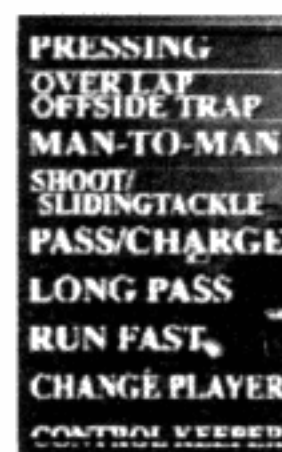
Si vous avez choisi CONFIG, des positions USER (utilisateur) apparaissent au bas de l'écran. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner la position USER où vous voulez enregistrer la configuration que vous venez de créer. Validez ensuite avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

- ② Pour personnaliser une commande, sélectionnez une fonction sur la partie gauche de l'écran en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

①



②



- ① Choisissez ensuite une commande sur la partie droite de l'écran. Procédez comme pour la sélection de la fonction. Pour effacer les commandes personnalisées, sélectionnez ALL CLEAR (effacer tout).

Après avoir fini de personnaliser les commandes, sélectionnez EXIT, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

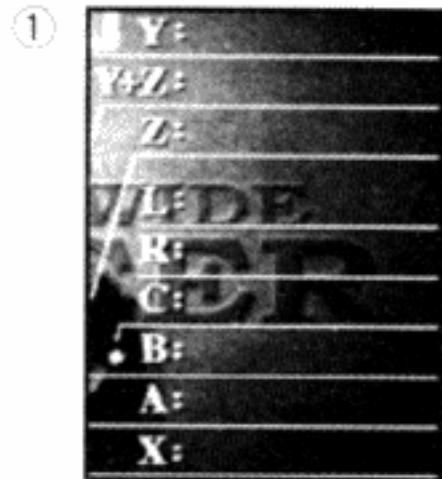
Vous pouvez utiliser les commandes personnalisées ainsi créées en les sélectionnant sur l'écran Pad Control principal ou sur l'écran Pause (voir << Button Assign (affectation des boutons) >>, page 114).

Backup Utility (fonction de sauvegarde)

Cette option vous permet d'accéder à la mémoire interne (System Memory) de la Sega Saturn. Pour les instructions, consultez le mode d'emploi de la Sega Saturn.

Default (retour aux valeurs par défaut)

Cette option vous permet de remettre toutes les options aux valeurs par défaut. Après avoir terminé, sélectionnez Exit en appuyant sur un bouton quelconque autre que L ou R. Vous revenez alors à l'écran de sélection de mode.



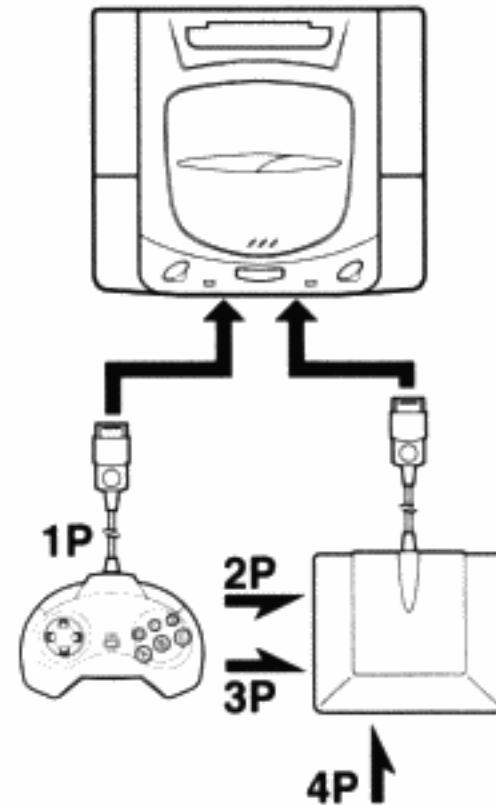
Les modes de jeu

Cette section est un guide rapide pour les modes de jeu. Pour la description complète, reportez-vous aux pages indiquées entre parenthèses.

Pour jouer à plusieurs

Pour jouer à trois ou quatre, vous devez utiliser l'Adaptateur 6 joueurs (vendu séparément).

Branchez l'adaptateur au port de commande 2. Branchez ensuite les manettes Sega Saturn aux ports de l'adaptateur comme sur l'illustration. Les ports 5 et 6 ne sont pas utilisés.



Exhibition (Exposition)

Play Type (type de jeu)



Team Select (sélection de l'équipe)



Game Setup (configuration du jeu)



Match Confirm (confirmation du match)



Strategy (stratégie)



Game Play (jeu)

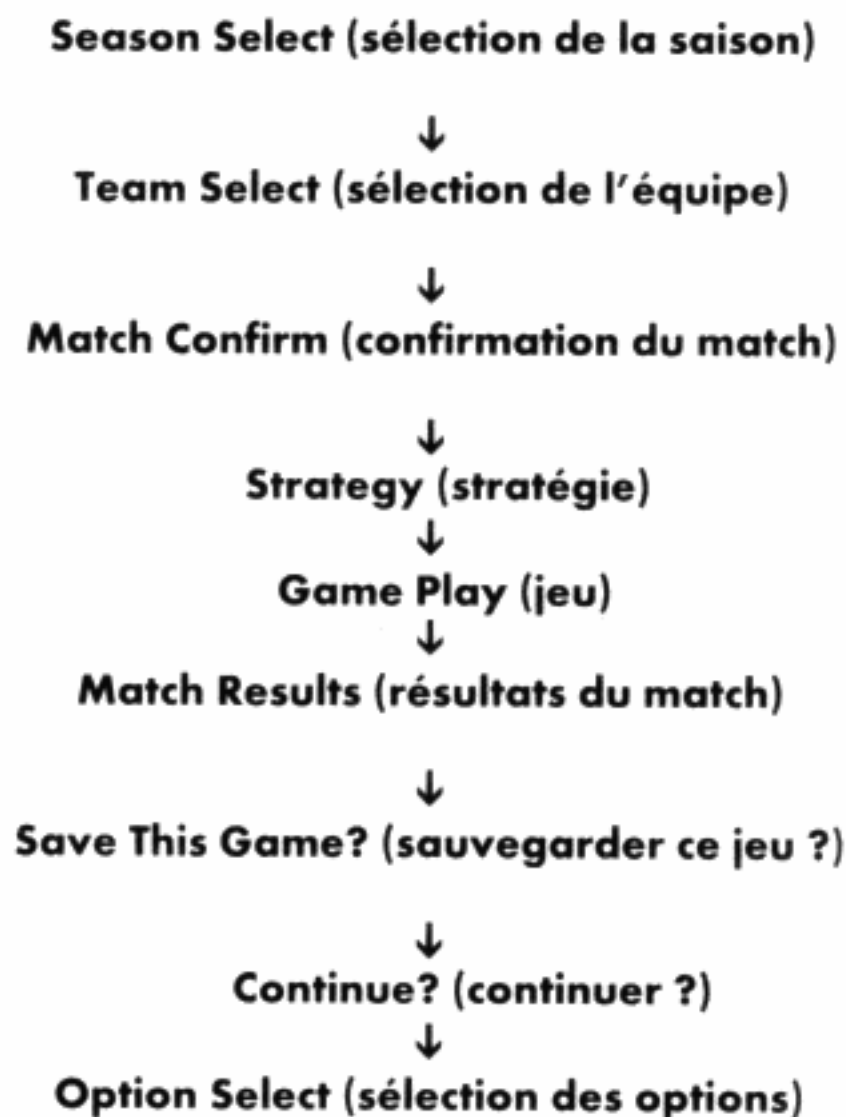


Match Results (résultats du match)

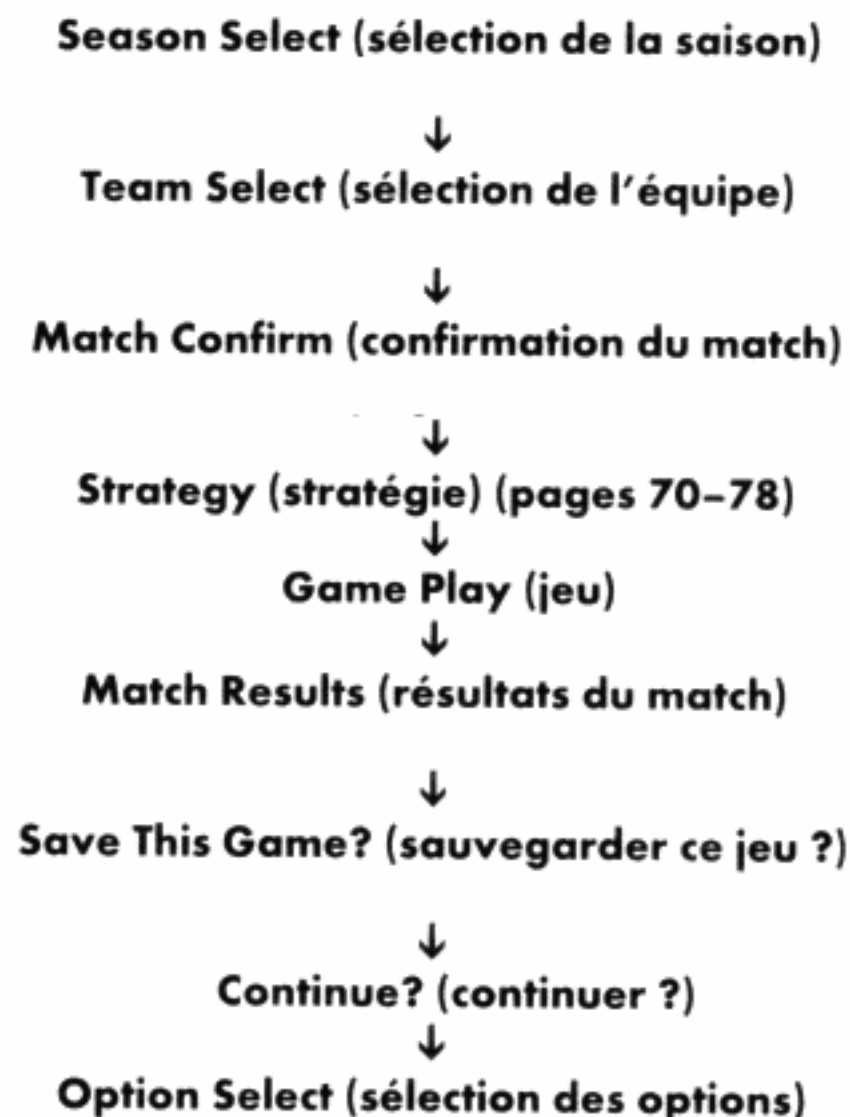


Play Again? (rejouer ?)

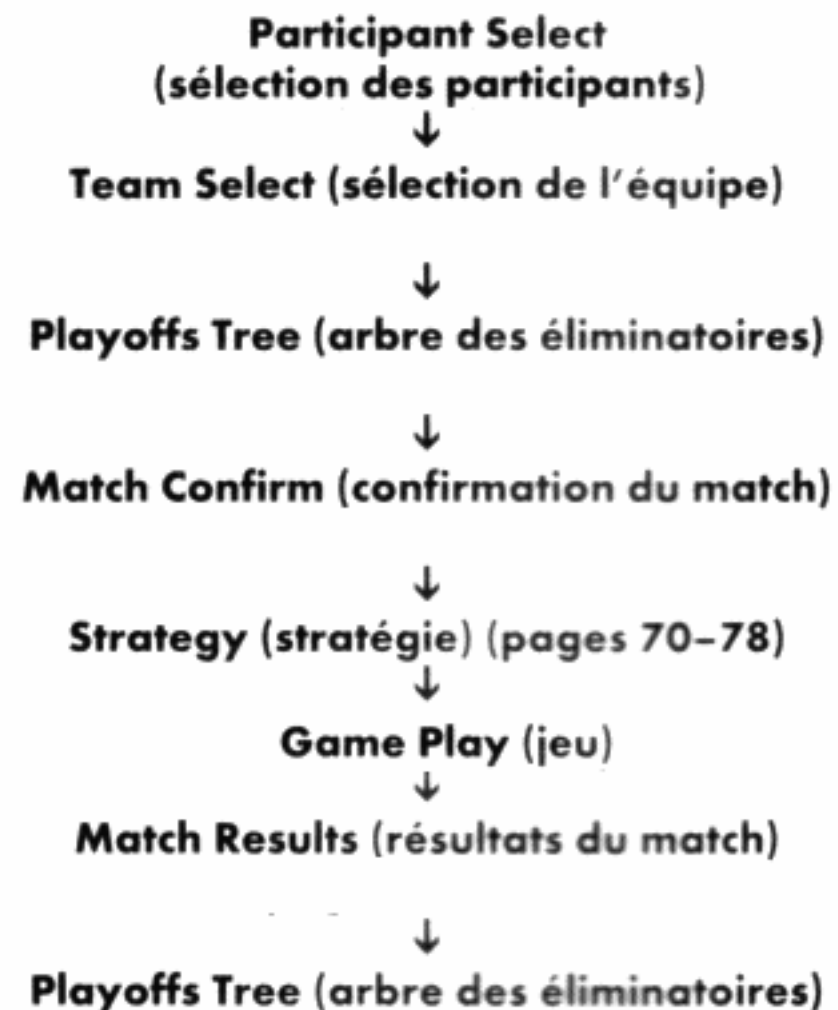
World League (Ligue mondiale)



Worldwide Cup (Coupe du Monde)

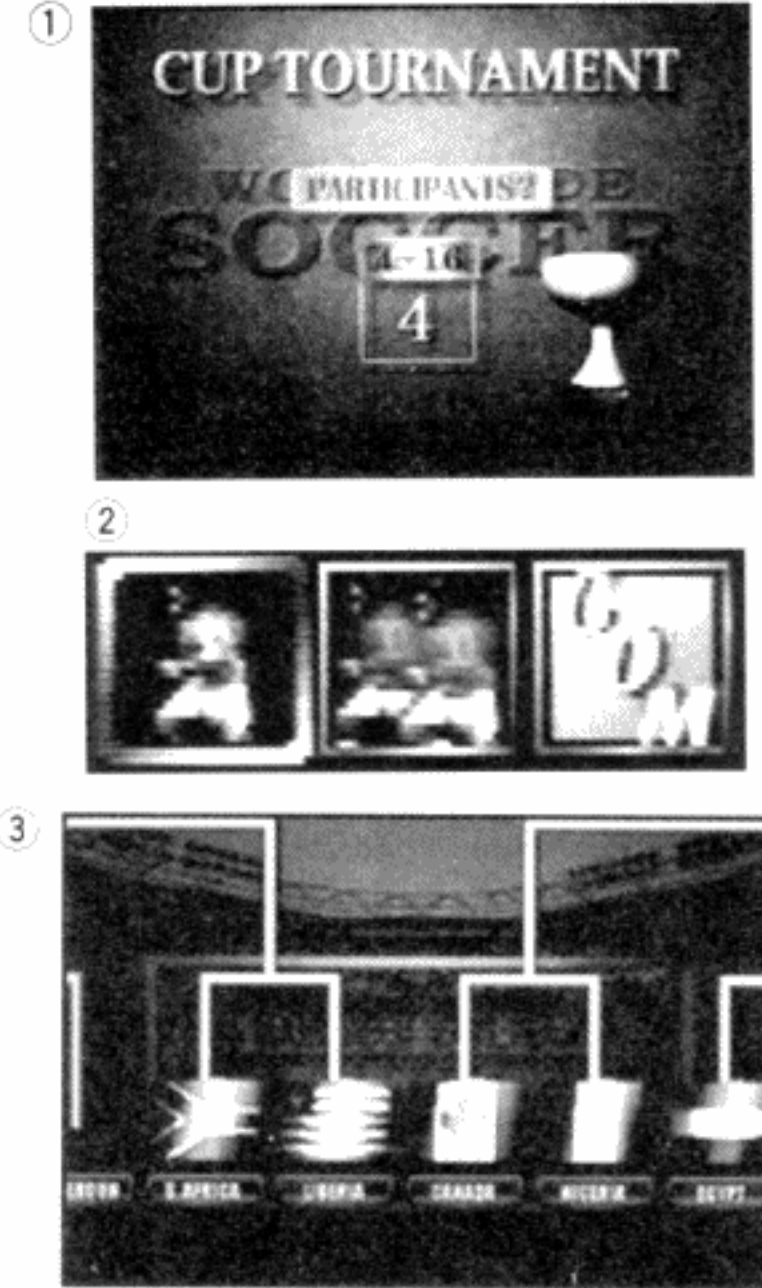


Cup Tournament (Championnats)



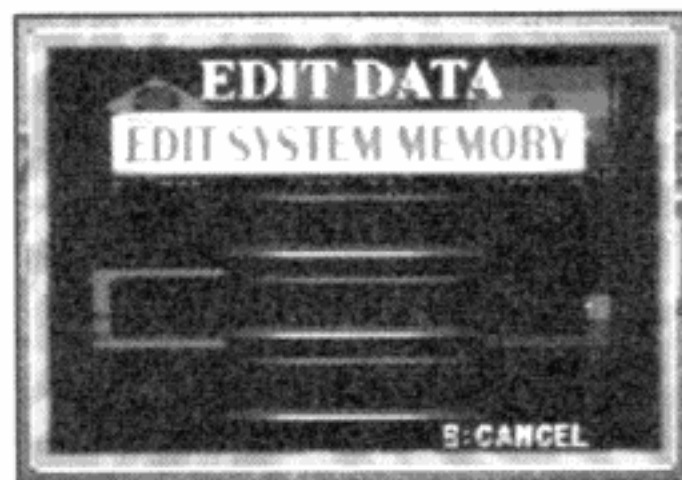
- ① Sur l'écran Participant Select (sélection des participants), choisissez le nombre d'équipes qui participeront au tournoi. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour faire défiler les nombres, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.
- ② Lors de la sélection des équipes, choisissez le type de chaque équipe : équipe 1 joueur, équipe 2 joueurs ou équipe commandée par l'ordinateur. Si vous définissez une équipe comme une équipe 2 joueurs, vous devrez définir toutes les autres comme des équipes commandées par l'ordinateur. Lorsque vous jouez à deux, une seconde manette doit être branchée au port de commande 2 de la Sega Saturn. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner le type d'équipe, puis validez en appuyant sur Start ou sur le bouton A ou C.
- ③ L'arbre des éliminatoires indique les équipes en présence. Appuyez sur le bouton A, C, X, Z ou Start pour commencer le premier match. Si le match est entièrement commandé par l'ordinateur, seul le score est affiché.

Après le match, appuyez sur le bouton A, C, X, Z ou Start pour passer au match suivant.



L'écran Team Select (sélection de l'équipe) est suivi de l'écran Edit Data (modification des données). Utilisez les options de cet écran pour modifier les données de la mémoire interne ou de la cartouche. Si des données ont déjà été enregistrées, vous pouvez les effacer et rétablir les données par défaut en utilisant les options d'effacement. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A ou C.

Choisissez le joueur à modifier. Sélectionnez son nom, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z.

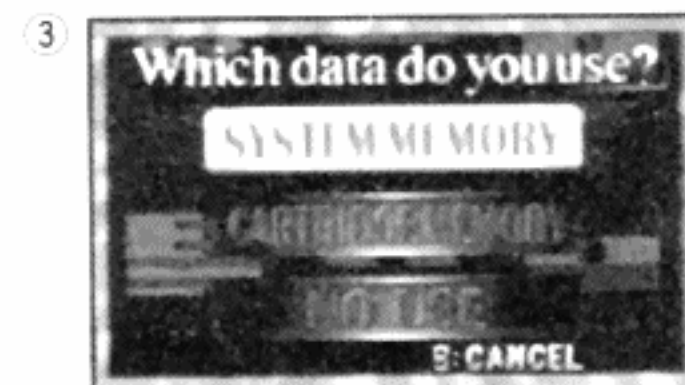
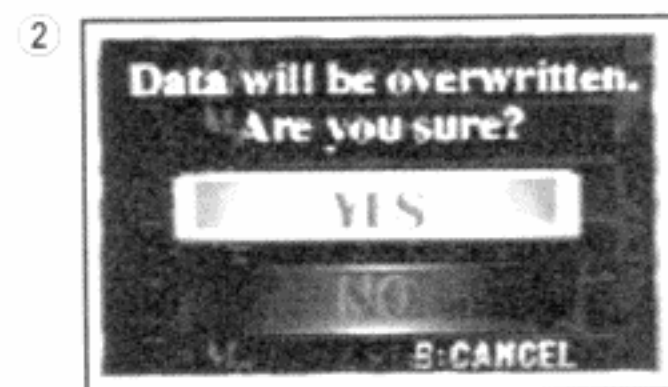


Utilisez les commandes suivantes pour modifier le nom du joueur sélectionné.

- **Bouton D**
Sélectionne les caractères.
- **Bouton A ou C**
Valide le caractère sélectionné.
- **Bouton Z**
Efface le caractère sélectionné (on obtient le même effet en sélectionnant DELETE).
- **Bouton L ou R**
Fait défiler les caractères sélectionnés dans la direction correspondante (on obtient le même effet en sélectionnant une flèche sur la table des caractères).
- **Bouton B**
Permet de passer alternativement entre OK et la table des caractères.

Après avoir terminé, sélectionnez OK, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z.

- 1 Lorsque vous appuyez sur le bouton B à l'écran Player Edit (modification des joueurs), il vous est demandé où vous voulez enregistrer les données. Sélectionnez l'endroit, puis validez avec le bouton A ou C.
- 2 Si vous changez le nom d'un joueur une seconde fois, il vous est demandé de confirmer votre intention d'écraser les anciennes données. Sélectionnez YES ou NO, puis validez avec le bouton A ou C.
- 3 Avant de quitter le mode Player Edit, choisissez le type de données (mémoire interne ou cartouche) que vous utilisez. Sélectionnez une option, puis validez avec le bouton A ou C.

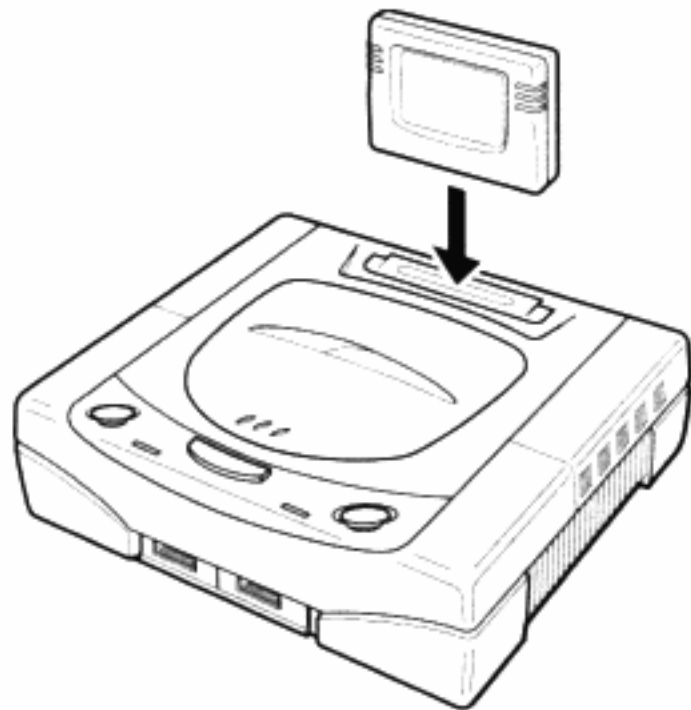


La cartouche de mémoire de sauvegarde "Sega Saturn Backup RAM Cartridge"

Vous pouvez sauvegarder les données dans la mémoire interne (System Memory) de la Sega Saturn ou dans une cartouche de mémoire de sauvegarde "Sega Saturn Backup RAM Cartridge".

Si vous utilisez une cartouche de sauvegarde, insérez-la dans la Sega Saturn avant d'allumer la console. Si vous insérez la cartouche avec la console allumée, la cartouche risque d'être endommagée.

Pour plus de précisions sur la manière d'utiliser et de traiter la cartouche de sauvegarde, consultez le mode d'emploi.



Les écrans de sélection

Play Type (type de jeu) (Modes Exhibition et Penalty Shoot Out)

Sélectionnez un type de jeu pour ce mode. Si vous jouez à deux, une seconde manette doit être branchée au port de commande 2 de la Sega Saturn. Pour jouer à trois ou quatre, vous devez utiliser l'adaptateur 6Player (page 38). Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C ou Start.



Season Select (sélection de la saison) (Modes World League et Worldwide Cup)

Sur cet écran, choisissez entre NEW SEASON pour commencer une nouvelle saison ou CONTINUE pour continuer une saison déjà commencée. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

Choisissez ensuite entre SYSTEM MEMORY pour enregistrer les données de jeu dans la mémoire interne de la console ou CARTRIDGE MEMORY pour les enregistrer dans la cartouche de mémoire de sauvegarde.

Remarque : Vous ne pouvez accéder à CONTINUE que si vous avez déjà commencé une saison et à CARTRIDGE MEMORY que si une cartouche de sauvegarde est insérée dans la console.



Team Select (sélection de l'équipe) (Tous les modes de jeu et mode Player Edit)

Choisissez l'équipe que vous voulez mener à la victoire. Dans tous les modes de jeu contre l'ordinateur à l'exception de Worldwide Cup, vous pouvez également choisir vos adversaires. Lorsque vous jouez à plusieurs, chaque camp choisit son équipe.

Appuyez sur le bouton R ou L pour vous déplacer parmi les régions du monde. Lorsqu'une région du monde est en surbrillance, vous pouvez voir les équipes de cette région. Appuyez sur le bouton D pour sélectionner une équipe. Si vous désirez voir le niveau technique de l'équipe, appuyez sur le bouton X ou Z.

Appuyez sur le bouton A ou C pour valider votre choix. Pour annuler votre choix, appuyez sur le bouton B.



Game Setup (configuration du jeu) (Modes Exhibition et Penalty Shoot Out)

L'écran Game Setup vous permet de choisir le stade et les conditions de jeu.

- 1 À l'écran principal, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

GAME START (démarrage du jeu)

vous mène tout droit au terrain de jeu.

STADIUM (stade)

vous permet de choisir le stade où vous jouez.

ENVIRONMENT (environnement)

vous permet de choisir les conditions de jeu.

HANDICAP

vous donne le choix entre plusieurs niveaux techniques de l'équipe (pour les jeux qui ne sont pas commandés par l'ordinateur seulement).

1



1 Stadium Select (choix du stade)

Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un stade, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z.

2 Environment Select (choix de l'environnement)

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner DAY/NIGHT (jour/nuit) ou WEATHER (temps). Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour modifier l'option sélectionnée. Vous pouvez jouer le jour ou la nuit, par temps de pluie ou par beau temps. Après avoir terminé, validez avec le bouton A, C, X ou Z.

1



2



① Handicap

Si vous êtes débutant, cette fonction vous permet d'affronter sans crainte un joueur plus fort. Et vous pourrez même le battre !

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir le niveau technique de votre équipe. Vous avez le choix entre cinq niveaux allant de LOW (bas) à HIGH (élevé). Chaque camp choisit un niveau. Appuyez sur le bouton A, C, X ou Z pour valider.

Match Confirm (confirmation du match) (Tous les modes de jeu)

Sur cet écran, vous pouvez voir les noms et les drapeaux des deux équipes qui vont s'affronter. Appuyez sur le bouton A, C, X, Z ou Start pour confirmer.

①



Changement de stratégie

L'écran Strategy est le meilleur ami de l'entraîneur. Vous pouvez l'utiliser avant et pendant le jeu pour modifier les paramètres de votre équipe.

Écran principal

Cet écran présente les paramètres par défaut des deux équipes et les options de stratégie. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'une des options ci-dessous, puis validez avec le bouton A ou C.

OK Pour aller directement au coup d'envoi

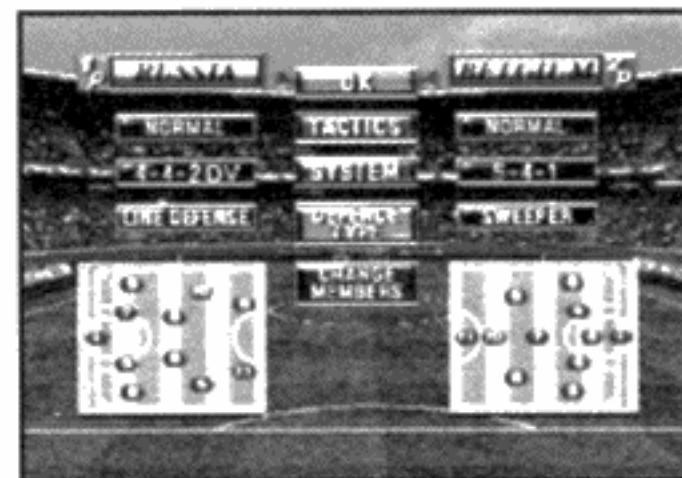
TACTICS (tactique) Pour définir le style de jeu de l'équipe

SYSTEM (formation de jeu) Pour choisir la position de vos joueurs sur le terrain

DEFENCE (formation défensive) Pour choisir la formation défensive de l'équipe

CHANGE MEMBERS (remplacement de joueurs) Pour remplacer des membres de votre équipe

OPPONENT MEMBERS (joueurs adverses) Pour examiner la formation du camp adverse



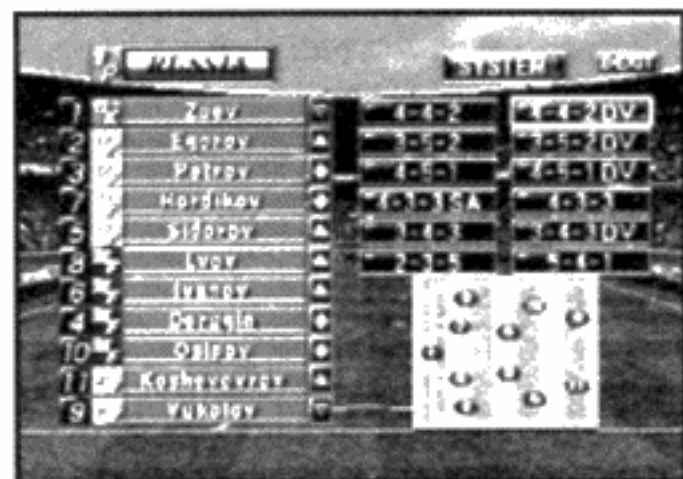
Tactics (tactique)

Appuyez sur le bouton D pour sélectionner le style de jeu de votre équipe, puis validez avec le bouton A ou C. Vous avez le choix entre :

NORMAL
OFFENSIVE (attaque)
DEFENSIVE (défense)
COUNTERATTACK (contre-attaque)
RIGHT SIDE UP (côté droit en haut)
LEFT SIDE UP (côté gauche en haut)
CENTER UP (centre en haut)

System (formation de jeu)

Cette option vous permet de choisir la position de vos joueurs sur le terrain. Le tableau ci-dessous vous guidera dans vos décisions. Lorsque vous déplacez sur la liste des formations (à l'aide du bouton D), la position de vos joueurs change. Appuyez sur le bouton A ou C pour valider une formation.



Formation	Force défensive	Force en milieu de terrain	Force sur la ligne d'attaque
4-4-2	Puissante	Puissante	Faible
3-5-2	Modérée	Puissante	Faible
4-5-1	Puissante	Puissante	Faible
4-3-3 SA	Puissante	Modérée	Modérée
3-4-3	Modérée	Puissante	Modérée
2-3-5	Faible	Modérée	Puissante
4-4-2 DV	Puissante	Puissante	Faible
3-5-2 DV	Modérée	Puissante	Faible
4-5-1 DV	Puissante	Puissante	Faible
4-3-3	Puissante	Modérée	Modérée
3-4-3 DV	Modérée	Puissante	Modérée
5-4-1	Puissante	Puissante	Faible

Les formations "DV" sont particulièrement utiles pour jouer sur les côtés du terrain.

"SA" est l'abréviation du style "sud-américain". La formation 4-3-3 SA est très appréciée des équipes sud-américaines.

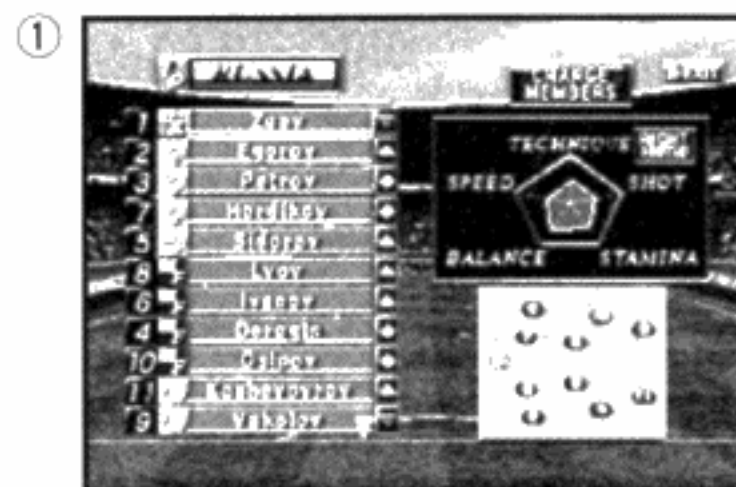
Defence (formation défensive)

Choisissez le style LINE DEFENCE (défense en ligne) ou SWEEPER (libero) comme type de défense. Sélectionnez une option, puis validez avec le bouton A ou C.

Change Members (remplacement de joueurs)

Utilisez cette option pour changer la formation initiale avant le début du match ou pour faire rentrer un joueur dans le jeu pendant le match.

- Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner le joueur à remplacer, puis validez avec le bouton A ou C. Les noms des remplaçants possibles apparaissent. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un remplaçant. Utilisez la table des aptitudes des joueurs et l'indicateur de position de joueur à l'écran pour faire votre choix. Validez avec le bouton A ou C.

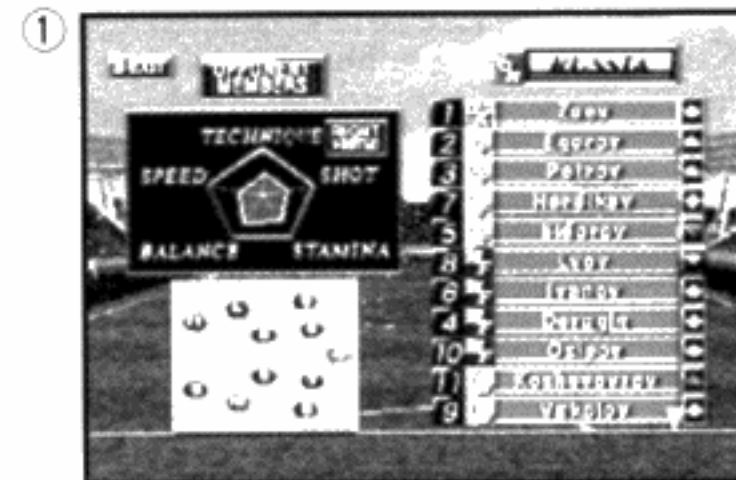


Opponent Members (joueurs adverses)

- Vous ne pouvez pas changer la formation de l'équipe adverse, mais vous pouvez voir qui sont ses membres et quelles sont leurs aptitudes. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un joueur sur la liste. Utilisez la table des aptitudes des joueurs et l'indicateur de position de joueur à l'écran pour faire votre choix. Cet écran ne s'affiche que lorsque vous jouez contre l'ordinateur.

Passage d'un écran à l'autre...

En mode Strategy, il y a deux façons de passer à l'écran suivant. La première est de sélectionner une option, d'appuyer sur le bouton B pour revenir à l'écran Strategy principal, puis de choisir l'option suivante. La seconde est d'appuyer sur le bouton L ou R sur un écran d'options. L'écran d'options suivant apparaît alors.



Game Play (jeu)

Le coup d'envoi

Appuyez sur le bouton B pour mettre le ballon en jeu. Essayez les différentes techniques indiquées aux pages suivantes et vous ne tarderez pas à marquer des buts !

La partie se joue en deux mi-temps. La victoire revient à l'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin de la seconde mi-temps.

S'il y a égalité à la fin du temps normal, une prolongation est jouée ou une série de pénalités est tirée pour départager les équipes.



Si...

Extra Time (prolongation) est sur OFF et Shoot Out (pénalités) est sur OFF

Extra Time (prolongation) est sur OFF et Shoot Out (pénalités) est sur ON

Extra Time (prolongation) est sur ON et Shoot Out (pénalités) est sur ON

Extra Time (prolongation) est sur ON et Shoot Out (pénalités) est sur OFF

Pour plus de précisions sur les options Extra Time (prolongation) et Shoot Out (pénalités)

Alors, ...

il y a match nul.

une série de pénalités est tirée.

une prolongation est jouée ; s'il y a encore égalité, la durée est à nouveau prolongée ; et si l'égalité persiste, une série de pénalités est tirée.

une prolongation est jouée ; s'il y a encore égalité, la durée est à nouveau prolongée ; et si l'égalité persiste, il y a match nul.

Mode de commande du pointeur de joueur

Le pointeur de joueur indique le joueur que vous commandez actuellement. Le joueur le plus près du ballon est en surbrillance.

Lorsque l'option Marker (pointeur) (page 24) est sur Auto, le pointeur se déplace sur un autre joueur si celui-ci se trouve plus près du ballon que le joueur en surbrillance.

Pour corser le jeu, vous pouvez placer l'option Marker (pointeur) sur Manual (manuel). Il vous faut alors appuyer sur le bouton R pour déplacer le pointeur sur le joueur le plus près du ballon.



Fautes

Les joueurs qui commettent des actes dangereux sont pénalisés. Aussi, faites attention lorsque vous exécutez un tacle glissé par-derrière ou par le côté. Votre joueur risque un avertissement ou une expulsion.

Il y a trois degrés de gravité pour les fautes. Dans les trois cas, un coup franc est accordé au joueur de l'équipe adverse.

Coup franc

Un coup franc est accordé au joueur de l'équipe adverse.

Carton jaune

Le joueur ayant commis la faute fait l'objet d'un avertissement. Si, après cela, il reçoit un autre carton jaune, il est expulsé et ne peut pas être remplacé.

Carton rouge

Le joueur fautif est immédiatement expulsé et ne peut pas être remplacé.

Maîtrise des techniques

Utilisez cette section lorsque vous pratiquez les techniques du *Sega Worldwide Soccer '97*. Les techniques ci-dessous vous permettront de disposer d'un arsenal de coups de pied et manœuvres qui déroutera vos adversaires.

Les coups de pieds

Tir au but

Vous pouvez effectuer deux types de tirs au but : un coup long et un coup rasant. Le coup long est un puissant coup de pied aussi utile à l'intérieur qu'à l'extérieur de la surface de réparation. Le coup rasant est moins fort, mais il vous permet de prendre votre adversaire par surprise. Utilisez le coup rasant près de l'adversaire.

Appuyez :

**une fois sur le bouton A pour un coup long ;
deux fois rapidement sur le bouton A pour
un coup rasant.**



① Passe

La passe est un coup faisant rouler le ballon au sol sur une courte distance.

**Appuyez sur le bouton D pour choisir la
direction d'envoi, puis sur le bouton B pour
exécuter la passe.**

①



② Lob

Le lob est un coup en hauteur lent dans la direction de votre choix. Le ballon va moins loin que lors d'un dégagement, mais vous pouvez le diriger.

**Appuyez sur le bouton D pour choisir la
direction d'envoi, puis sur le bouton C.**

②



① Coup coché

Ce coup permet de faire passer le ballon par surprise juste au-dessus de la tête de l'adversaire pour le faire atterrir aux pieds de votre coéquipier.

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi, puis deux fois rapidement sur le bouton C.

② Dégagement du ballon

Ce coup vous permet de faire avancer rapidement le ballon sur le terrain. Vous ne pouvez pas diriger le ballon, mais il va loin. Vous pouvez utiliser ce coup pour dégager rapidement le ballon d'un endroit dangereux (de devant votre but, par exemple).

Appuyez sur le bouton A.

②



①



②



①



En défense

① Tacle glissé

Un tacle peut vous permettre de reprendre le ballon à l'adversaire. Mais, il peut aussi vous attirer les pires ennuis ! On vous aura prévenu !

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi, puis sur le bouton A.

② Charge avec l'épaule

Utilisez cette technique pour reprendre le ballon à l'adversaire. Vous risquez d'être pénalisé pour brutalité, mais le jeu en vaut la chandelle. Cette tactique est relativement difficile, mais vous ne perdez rien à l'essayer.

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi, puis sur le bouton B.

Gardien de but

Durant le match, votre gardien de but est commandé automatiquement. Toutefois vous avez parfois intérêt à le commander manuellement car ses réactions sont alors plus rapides.

Appuyez sur le bouton X lorsque le gardien de but est visible à l'écran pour le commander manuellement. Utilisez le bouton D pour le déplacer.

Si le gardien de but tient le ballon, vous pouvez toujours le commander manuellement sans appuyer sur le bouton C. Vous pouvez alors :

faire une passe ou lancer le ballon au coéquipier le plus proche en appuyant sur le bouton B ;
exécuter un coup de pied long en appuyant sur le bouton A.

Remarque : Lorsque le gardien de but dribble, vous pouvez botter le ballon comme vous le feriez pour les autres joueurs.



Formation défensive

Votre équipe peut assumer trois formations défensives pendant le jeu. Pour cela, il suffit d'appuyer sur un ou deux boutons.

Pressing (compression)

Plusieurs joueurs se pressent autour du joueur adverse qui dribble.

Appuyez sur le bouton Y pour exécuter un pressing.

Man-to-man (marquage individuel)

Chacun de vos joueurs surveille un joueur du camp adverse afin de contrecarrer ses coups..

Appuyez en même temps sur les boutons Y et Z pour utiliser cette tactique.

Offside trap

(défense jouant la loi du hors-jeu)

Cette technique consiste à stopper une attaque en mettant un joueur adverse en situation de hors-jeu afin de bénéficier d'un coup franc.

Appuyez sur le bouton Z pour placer toute votre défense devant la ligne d'attaque adverse.

Techniques spéciales

① Coup franc

Un coup franc vous est accordé lorsqu'un joueur adverse commet une faute ou est mis hors-jeu.

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi, puis sur le bouton A pour un coup long ou un tir au but, ou sur le bouton B pour un coup court.

①



② Corner

Un corner vous permet de remettre le ballon en jeu lorsqu'un joueur de l'équipe adverse l'a envoyé derrière sa propre ligne de but. Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi.

Appuyez :

sur le bouton A pour un coup rapide à ras du sol vers le but adverse ;
sur le bouton B pour une passe au joueur le plus proche ;
sur le bouton C pour un lob vers le but adverse.

②



① Coup pied de but

Un coup de pied de but vous permet de remettre le ballon en jeu si un adversaire l'a lancé derrière votre ligne de but. C'est votre gardien de but qui botte le coup.

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi. Appuyez ensuite : sur le bouton B pour un coup rapide vers le joueur le plus proche ; sur le bouton C pour un coup long en avant.

Course rapide

Faites sprinter le joueur en surbrillance en appuyant sur le bouton L. Cette technique est excellente à l'offensive.

Penalty

Si l'un des joueurs du camp adverse commet une faute dans sa propre surface de réparation, un penalty vous est accordé.

Tir du penalty

Étant donné la largeur du but, vos chances de marquer le point sont excellentes. Mais ne vendez pas encore la peau de l'ours ! Si vous tirez toujours au même endroit, vous deviendrez prévisible. Variez vos coups !

Vous pourrez parfois prendre le gardien de but par surprise en ne choisissant aucune direction avec le bouton D. Le ballon ira alors droit en avant. Si le gardien de but a sauté sur le côté en prévision du coup, il n'attrapera que de l'air !

Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi. Appuyez ensuite sur le bouton A pour un coup en hauteur ou sur le bouton B pour un coup à ras du sol.



① Blocage

Si le jeu tourne à votre défaveur, il ne vous reste plus qu'à faire bloquer le ballon par votre gardien de but. Si le joueur adverse tire toujours du même côté, anticipez le coup et empêchez-le de marquer le but.

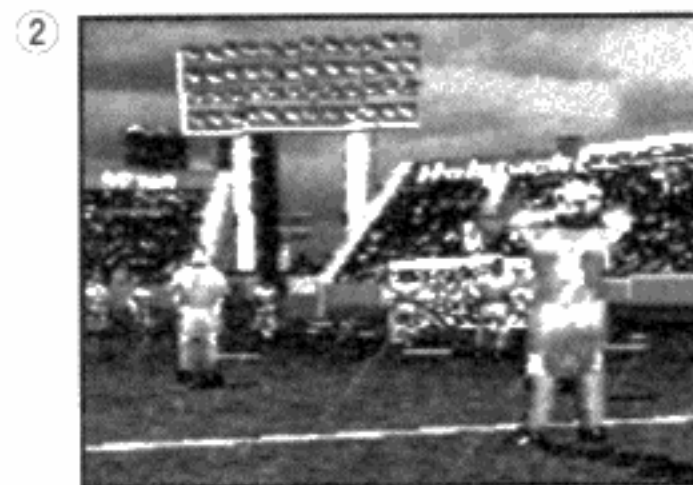


Si vous prévoyez que le joueur tirera tout droit, n'appuyez sur aucun bouton. Votre gardien de but répond automatiquement à un coup droit.

Appuyez sur le bouton A ou B et sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D.

② Rentrée de touche

Une rentrée de touche vous permet de remettre le ballon en jeu. Appuyez sur le bouton D pour choisir la direction d'envoi. Appuyez ensuite sur le bouton B pour un lancer court ou sur le bouton C pour un lancer long.



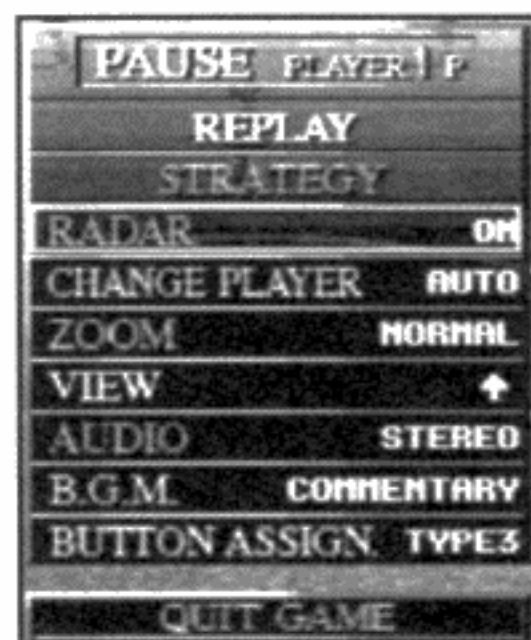
①



L'écran Pause

Appuyez sur Start pendant le jeu pour faire apparaître l'écran Pause. Cet écran vous permet de modifier les fonctions du jeu.

La liste des fonctions de l'écran Pause est donnée aux pages 110-114. Elle vous aidera à effectuer des modifications. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option. Pour l'écran Options



Replay (revue)

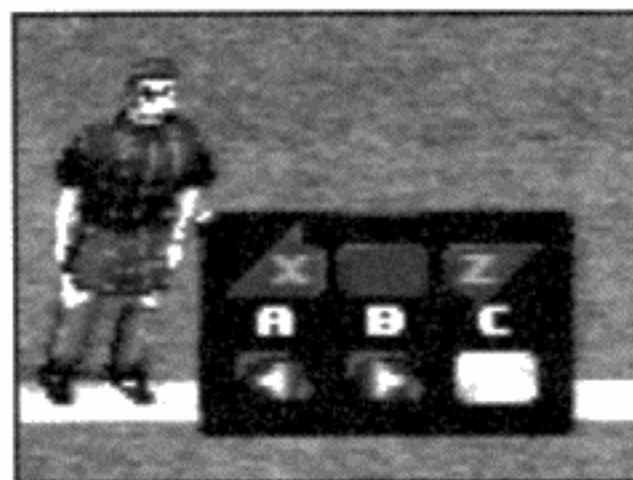
Voici le moment de jouer au cameraman professionnel. Vous pouvez revoir le match dans le sens normal, en arrière et même vue par vue. Vous pouvez utiliser cette fonction à tout moment pendant le jeu. Pour ceci, appuyez sur le bouton A, C, X ou Z. Appuyez ensuite sur :

- A** pour visionner la séquence en arrière ;
- B** pour visionner la séquence en avant ;
- C** pour visionner la séquence vue par vue.

Vous pouvez appuyer sur :

- X** pour faire pivoter la vue du terrain dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- Z** pour faire pivoter la vue du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ;
- L** pour un zoom avant vers le terrain ;
- R** pour un zoom arrière depuis le terrain.

Après avoir terminé, appuyez sur Start pour revenir à l'écran Pause.



Strategy (stratégie)

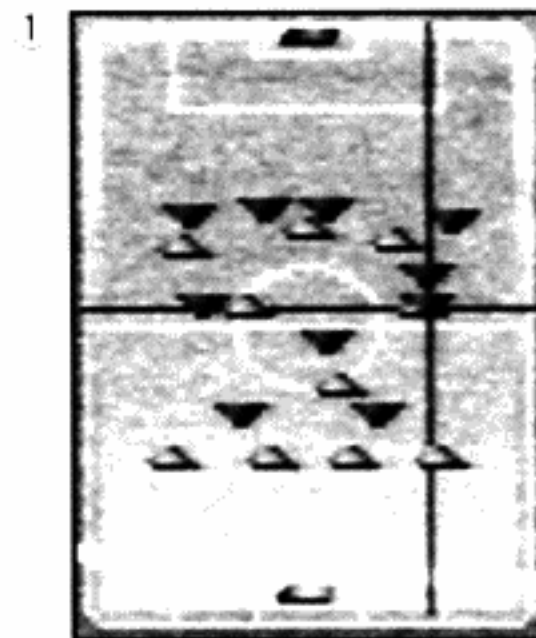
Vous pouvez faire apparaître l'écran Strategy (pages 70-78) pendant le jeu lorsque le ballon n'est pas en jeu. Si vous essayez de le faire apparaître lorsque le ballon est en jeu, des flèches vous indiquent que vous devez attendre jusqu'à la fin du jeu. Pour fera apparaître cet écran

Radar

- ① L'option radar vous permet d'afficher une mini-vue du terrain avec les positions des joueurs. En appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D, sélectionnez ON pour afficher le radar ou OFF pour ne pas l'afficher. Cette option est particulièrement utile lorsque vous apprenez à jouer.

Change Player (changer de joueur)

Cette option vous permet de choisir que le pointeur de joueur passe manuellement ou automatiquement sur un autre joueur. Reportez-vous à l'option Marker (pointeur) sur l'écran Options.



Zoom, View (vue), Audio, B.G.M. (musique de fond)

Ces options sont les mêmes que celles de l'écran Options. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour faire votre choix.

Button Assign (affectation des boutons)

Choisissez l'une des configurations par défaut ou une configuration personnalisée des commandes. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une option. Pour la description des options de la manette, reportez-vous à l'écran Options.

Quit game (quitter le jeu)

N'abandonnez pas trop tôt ! Si vous le devez, appuyez sur le bouton A, C, X ou Z lorsque cette option est sélectionnée. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner YES ou NO, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z.

Les écrans après le match

Match Results (résultats du match) (Tous les modes de jeu)

Pour les modes Exhibition, World League, Worldwide Cup et Cup Tournament

Cet écran affiche le résultat final et le résultat de chaque mi-temps. Il vous permet de voir les statistiques du match que vous venez de finir. Choisissez :

MATCH STATS (statistiques du match)

pour les statistiques des équipes ;

GOALS (liste des buteurs)

pour la liste de tous les joueurs ayant marqué un but dans le match ;

PLAYER FACTS

(statistiques de chaque joueur)

pour les statistiques individuelles des joueurs des deux équipes.

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton B ou Y pour revenir à l'écran principal Match Results.



Match Stats (statistiques du match)

Sélectionnez l'équipe dont vous voulez voir les statistiques, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

- ① Pour vous déplacer sur la liste des statistiques, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Vous verrez les informations suivantes :

①



GLS
SHOT
ASST

(Buts marqués)
(Tirs au but)
(Actions ayant permis à un coéquipier de marquer un but)
(Arrêts du ballon par le gardien de but)

SV.

(Coups cochés pour éviter des défenseurs)

CUT

(Coups cochés pour éviter des défenseurs)

FLS.

(Fautes)

Y.C.

(Cartons jaunes reçus)

R.C.

(Cartons rouges reçus)

Goals (liste des buteurs)

- ② Les joueurs ayant marqué un but et le moment du jeu où ils l'ont marqué sont indiqués sur cet écran

②



Player Facts

(statistiques de chaque joueur)

- ① Sélectionnez l'équipe à examiner en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

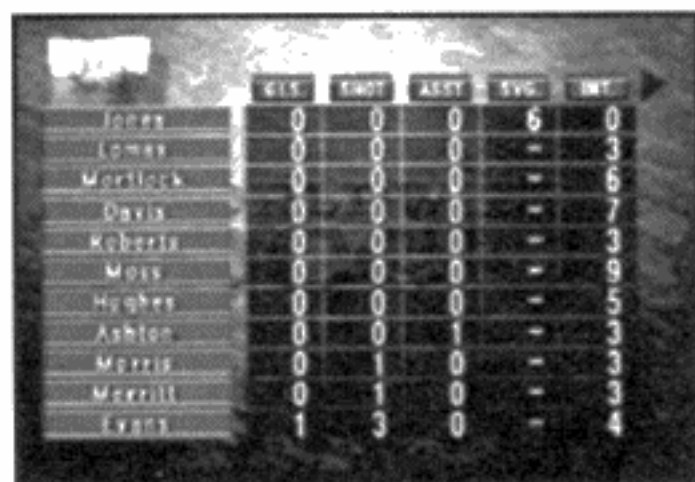
Tous les noms des joueurs sont indiqués sur le côté gauche de l'écran. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur cette liste. Pour vous déplacer parmi les statistiques, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D.

Pour le mode Penalty Shoot Out (épreuve de pénalités)

- ② Sur cette version de l'écran Match Results (résultats du match), vous pouvez sélectionner GOALS pour faire apparaître la liste des joueurs ayant tiré un penalty et le résultat de ces tirs. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un joueur, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

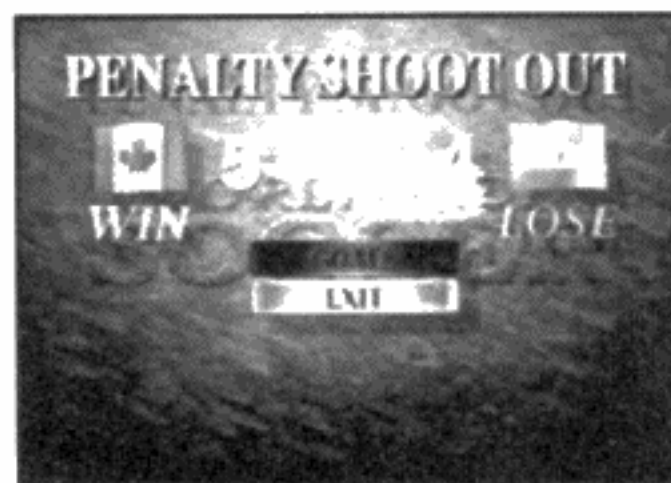
Sur tous les écrans, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour revenir à l'écran Match Results (résultats du match) principal.

①



	ELS	SHOT	ASST	GOALS	PTS
Jones	0	0	0	6	0
Lomas	0	0	0	-	3
Murphy	0	0	0	-	6
Davis	0	0	0	-	7
Roberts	0	0	0	-	3
Moss	0	0	0	-	9
Hughes	0	0	0	-	5
Ashton	0	0	1	-	3
Morris	0	1	0	-	3
Merrill	0	1	0	-	3
Evans	1	3	0	-	4

②



Comment quitter l'écran Match Results

Lorsque vous choisissez EXIT sur l'écran Match Results, l'écran qui apparaît ensuite dépend du mode dans lequel vous jouez.

Exhibition

Voir << Comment jouer un autre match >>

World League

Voir << Comment sauvegarder et continuer la saison >>

Worldwide Cup

Voir << Comment sauvegarder et continuer la saison >>

Cup Tournament

Voir l'<< Arbre des éliminatoires >>

Penalty Shoot Out

Voir << Comment jouer un autre match >>

Comment jouer un autre match (Modes Exhibition et Penalty Shoot Out)

PLAY AGAIN? (rejouer ?) apparaît avec les options ci-dessous. Appuyez sur Start ou sur le bouton A, C, X ou Z pour valider. Vous avez le choix entre :

YES (oui)

pour jouer un autre match avec les mêmes équipes ;

CHANGE TEAMS (changer les équipes)

pour jouer un autre match ; l'écran Play Type (type de jeu) apparaît (page 58).

GAME SETTINGS (paramètres du jeu)

pour jouer un autre match ; l'écran Game Setup (configuration du jeu) apparaît (pages 64-68).

NO (non)

pour quitter ce mode. L'écran de sélection de mode apparaît.



Comment sauvegarder et continuer la saison (Modes World League et Worldwide Cup)

Lorsque vous choisissez de continuer une saison après un match, SAVE THIS GAME? (sauvegarder ce jeu ?) apparaît avec les options YES ou NO. Sélectionnez YES ou NO, puis validez avec le bouton A, C, X, Z ou Start.

CONTINUE? (continuer ?) apparaît ensuite avec les options YES ou NO. Sélectionnez l'une de ces options comme à l'écran précédent. Si vous sélectionnez YES, l'écran Option Select (sélection des options) pour ce mode apparaît. Si vous sélectionnez NO, vous revenez à l'écran de sélection de mode.

Option Select (sélection des options) (Modes World League et Worldwide Cup)

Cet écran indique les noms et statistiques des équipes ainsi que des options de statistiques. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur la liste des noms d'équipe, et sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour vous déplacer parmi les statistiques.

Pour voir les statistiques pour les joueurs d'une équipe, sélectionnez cette équipe, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z. Appuyez sur le bouton B ou Y pour revenir à l'écran principal.

Vous pouvez également utiliser les options de statistiques se trouvant en haut de l'écran. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner NEXT GAME (jeu suivant). Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une option de statistiques, puis validez avec le bouton A, C, X ou Z.



	P	W	D	L	PTS	SEL
1 GERMANY	1	1	0	0	3	0
2 PORTUGAL	1	1	0	0	3	3
3 ROMANIA	1	1	0	0	3	3
4 HOLLAND	1	1	0	0	3	3
5 BELGIUM	1	1	0	0	3	3
6 FRANCE	1	1	0	0	3	2
7 SCOTLAND	1	1	0	0	3	2
8 WALES	1	0	1	0	1	1

Pour les deux modes

NEXT GAME (jeu suivant)

Vous mène directement au match suivant.

SCHEDULE (programme)

Vous permet de consulter le programme pour la saison.

NOT USABLE (joueurs non utilisables)

Vous permet de voir la liste des joueurs blessés ou suspendus.

Pour le mode World League seulement

GOAL RANKING (liste des meilleurs buteurs)

Vous permet de voir les premiers de la ligue pour les différentes catégories.

CHART (graphique)

Vous permet de suivre la progression d'une équipe au cours de la saison.

Pour le mode Worldwide Cup seulement

LEAGUE STATS (statistiques de la ligue)

Vous permet de voir les premiers de la ligue pour les différentes catégories.

Instructions pour l'écran Option Select (sélection des options)

① Goal Ranking (liste des meilleurs buteurs)

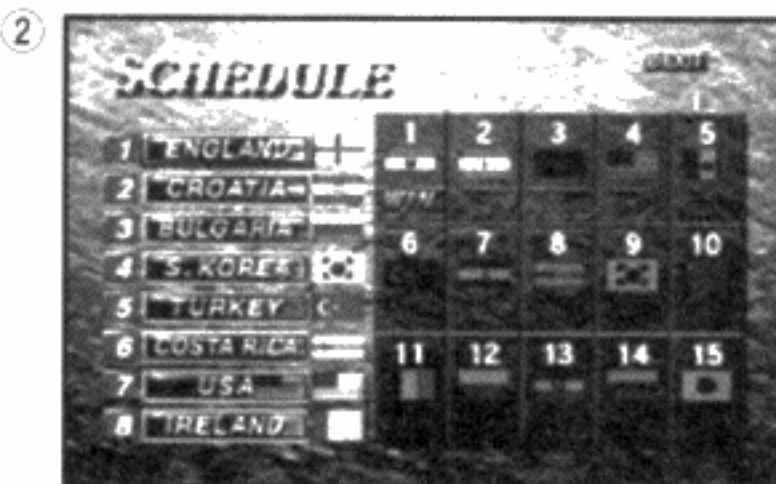
- Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur la liste des joueurs.
- Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour vous déplacer parmi les statistiques des joueurs.



	PTS	G	A	R	SHOT
1 AI	2	1	1	0	2
1 Fabris	2	0	2	0	3
1 Matthews	2	2	0	0	3
5 Hinchliffe	1	1	0	0	1
5 Bainbridge	1	1	0	0	1
5 Cross	1	0	1	0	1
5 Soto	1	1	0	0	5
5 Ros	1	1	0	0	3
5 Mancero	1	0	0	1	1
5 Santiago	1	0	1	0	1

② Schedule (programme)

- Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur la liste des équipes.
- Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour vous déplacer dans le programme.



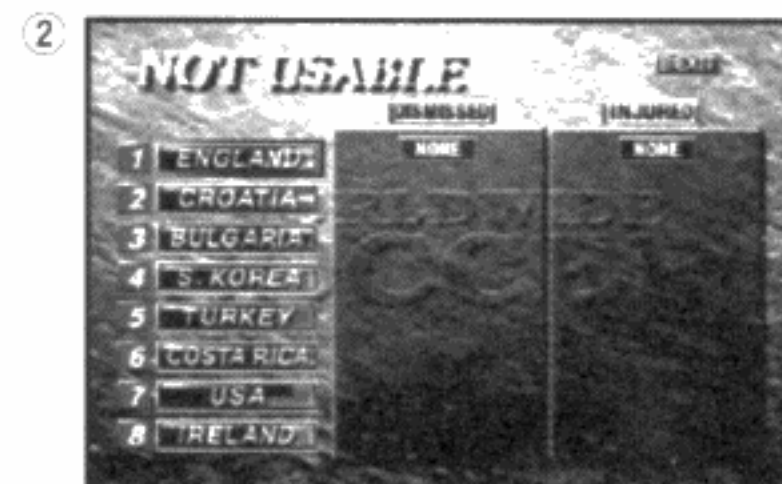
① Chart (graphique)

- Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur la liste des équipes.
- Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour vous déplacer dans le classement des équipes.



② Not Usable (joueurs non utilisables)

- Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour vous déplacer sur la liste des équipes.



③ League Stats (statistiques de la ligue)

Pour revenir au menu principal depuis l'un des écrans ci-dessous, appuyez sur le bouton B.





Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.