

UEFA

STRIKER



Rage

NOTICE





***STRIKER* SOMMAIRE**

<i>L'UEFA EN BREF</i>	4
<i>MENUS</i>	5
<i>LE JEU</i>	7
<i>COMMANDES</i>	11
<i>COMPÉTITIONS</i>	16
<i>ENTRAÎNEMENT ET CERTIFICATS</i>	19
<i>ÉDITEUR DU JEU</i>	20
<i>SAUVEGARDE & CHARGEMENT</i>	22
<i>OPTIONS</i>	22
<i>HOTLINE</i>	23
<i>CREDITS</i>	25

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et en particulier les parties, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'entamer vos enfants à y jouer. Un effet doit résulter des émissions d'activation de la console Dreamcast avant de lancer des effets y jouer. Certains personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'éprouver des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'effets lumineux lorsqu'ils sont exposés à ces effets. Ces personnes risquent à leur tour lorsqu'elles regardent certains effets lumineux ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Il peut même se présenter de vous familiariser avec des personnes qui souffrent de l'épilepsie (soit de pertes de conscience) en présence de télévisions lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant d'entamer l'un de ces jeux vidéo attendus à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants, veuillez établir de la vision, contactez des yeux ou des médecins, parlez de symptômes, l'équipe de l'orientation, notamment l'épileptologie ou épilepsie, veuillez www.epilepsy.com pour en savoir plus et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Éloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous tenant assis loin que le permettez les câbles de la console. Vous devez également vous éloigner à de un mètres ou moins de l'écran.
- Ne vous recommandez d'être en plein de télévision dans d'un lieu de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous êtes pas assez dormir.
- Assurez-vous que le bébé dans laquelle vous jouez est bien assis.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, évitez-vous de manger des aliments par l'air de jeu.

DEMORAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. Il ne peut pas être installé sur un autre type de console, sous peine d'endommager les lecteurs de jeu et les données.

1. Connectez le système de console conformément aux instructions du manuel. Connectez le câble à l'unité de jeu à l'un des ports de jeu de la console Dreamcast.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, alignez vers le haut dans le logement du GD et retirez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage de logo Dreamcast. Si vous ne se produit, appuyez le bouton (interrupteur sur OFF) et réessayez jeu qui est correctement configuré.
4. Pour quitter une partie ou pour des raisons de maintenance, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour ouvrir le menu de jeu. Appuyez le bouton simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au menu de jeu de Dreamcast.
5. Si vous obtenez le message (interrupteur sur OFF) sans le bouton de GD-ROM, le message de stabilité Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se charge automatiquement.

Important : votre GD-ROM de console contient un code de sécurité qui permet le lancement du disque. Connectez le disque propre et insérez-le dans la console. Le votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, appuyez sur le bouton et réessayez doucement en pressant de manière du disque vers les bords externes.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Manipulez le disque de GD-ROM à l'abri de la poussière et des contaminants.
- N'appuyez pas le GD-ROM à la lumière du soleil ou à proximité de sources de chaleur.

MENUS

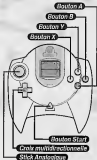
LANGUE

Avant de commencer une partie, vous pouvez choisir une langue pour les menus et les commentaires. N'hésitez pas à essayer différentes langues pour jouer dans des ambiances différentes.

UTILISATION DES MENUS

Dans les menus principaux, utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour naviguer d'une option à l'autre. Le bouton A sert à sélectionner ou à valider votre choix. Certaines options ne sont pas toutes disponibles dès le départ, elles apparaissent alors en grisé.

Si vous souhaitez passer à l'écran suivant, appuyez sur la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) vers le bas jusqu'à l'icône \downarrow . Appuyez alors sur le bouton A, ou sur le bouton X suivi du bouton A. Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur le bouton Y ou mettez en surbrillance l'icône \leftarrow et appuyez sur le bouton A.



L'UEFA EN BREF

L'Union des Associations Européennes de Football (UEFA), organisation à la tête du football européen, a été créée le 15 juin 1954 à Bâle, en Suisse. Au même titre que les cinq autres confédérations continentales, elle appartient à la FIFA, l'organe décisionnel du football au niveau mondial, et est devenue la pierre angulaire de ce sport en Europe. Elle travaille et agit pour le compte des associations européennes de football afin de promouvoir ce dernier et de conforter son image de sport le plus populaire au monde.

L'UEFA a plusieurs objectifs. Elle vise notamment à favoriser un esprit d'unité et de solidarité au sein des membres de la communauté européenne du football, qui regroupe l'élite des joueurs professionnels mais aussi les milliers d'amateurs dont c'est le passe-temps favori.

L'une des responsabilités de l'UEFA, en tant que "confédération appartenant à la FIFA", est d'organiser des compétitions européennes tant au niveau des clubs que des équipes

nationales. Au total, l'UEFA a en charge l'organisation de 12 compétitions dont sept concernent les pays et cinq les clubs. Non seulement elle organise des épreuves allant du Championnat d'Europe des moins de 16 ans à un Championnat d'Europe de football en salle (qui se joue à cinq contre cinq), mais elle est également en charge de l'administration des compétitions et de la mise en place de règlements appropriés.

En dehors des compétitions, l'UEFA s'efforce de promouvoir un idéal de sportivité et de Fair-Play tant parmi les joueurs que parmi les millions de spectateurs présents dans les stades.

L'UEFA occupe le devant de la scène en vue de l'amélioration de la sécurité dans les stades. Elle a utilisé tout ce qui était en son pouvoir pour aider les plus désavantagés en terme de football, mais aussi les plus démunis, en contribuant à des actions humanitaires comme les campagnes de lutte contre les mines antipersonnel ou de soutien aux populations victimes de catastrophes naturelles.

en appuyant d'abord sur le bouton X et ensuite sur le bouton A ou Start. Le bouton X permet à l'utilisateur d'annuler les choix précédents.

OPTIONS MATCH

Définissez les paramètres pour le match. Dans certaines compétitions, les règles sont déjà établies et il est impossible de les modifier.

⊕ Temps

Beau - Pluie - Neige - Aléatoire.

⊕ Lumière

Jour - Nuit - Aléatoire.

⊕ Prolongation

Non - le match est terminé même en cas de résultat nul.

Prolongation - si le score est nul à la fin du temps réglementaire, il faudra jouer une prolongation.

Tirs au but - si le score est nul à la fin du temps réglementaire, la décision se fera lors des tirs au but.

But en Or - si le score est nul à la fin du temps réglementaire, il faudra jouer une prolongation. La première équipe qui marque est désignée vainqueur et le match est terminé.

Prolongation et tirs au but - si le score est nul après la prolongation, la décision se fait lors des tirs au but.

But en Or et tirs au but - si personne n'a marqué pendant la prolongation, la décision se fait lors des tirs au but.

⊕ Mode caméra

Choisissez l'orientation de la caméra - Ligne de touche, Vue arrière ou plongeante.

⊕ Hors-jeu

Jouez avec ou sans la règle du hors-jeu.

⊕ Durée

Fixez la durée du match - 2, 5, 10 ou 20 minutes.

⊕ Stade

Choisissez le stade ou laissez-le être choisi aléatoirement - pas toujours disponible.

⊕ Distance caméra

Réglez la distance entre la caméra et le terrain - entre 3 et 15 mètres.

Dans le mode match amical, vous pouvez sauvegarder vos paramètres en sélectionnant l'icône de l'unité VMS avec la croix multidirectionnelle et en validant avec le bouton A ou Start. Choisissez le préréglage que vous désirez sauvegarder à l'aide de la croix multidirectionnelle gauche et droite. Si vous avez modifié des paramètres,

MATCH AMICAL

Avec l'option Match Amical, jusqu'à quatre joueurs peuvent disputer une même rencontre. A la fin du match, les joueurs disposent de statistiques détaillées sur la rencontre. Ils peuvent alors recommencer un match ou revenir au menu principal. → Le jeu

CHARGER MATCH AMICAL

Les préférences Match Amical vous permettant de définir vos préférences et vos options et de les charger rapidement à partir du premier écran sans avoir à repasser par les préférences. Ces préférences ne peuvent être modifiées dans ce menu ; ils doivent être définis et conservés à partir du menu Options Match Amical.

→ Sauvegarde & Chargement

NOUVELLE COMPÉTITION

L'option Nouvelle compétition affiche le menu compétition. → Compétitions

Certaines compétitions ne sont pas immédiatement disponibles et elles ne deviennent accessibles que si vous avez obtenu des résultats suffisants dans la section Certificats.

CHARGER COMPÉTITION

Cette option permet de charger et de continuer une compétition sauvegardée.

→ Sauvegarde & Chargement

OPTIONS DE CHARGEMENT

Elles vous permettent de charger les paramètres précédemment sauvegardés.

OPTIONS

Cette option permet de modifier les différents paramètres du match.

→ Options

ENTRAÎNEMENT & CERTIFICATS

Ce menu vous permet de passer les certificats UEFA ou de vous exercer.

→ Entraînement et certificats

LE JEU

CHOISIR ÉQUIPES

Utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour mettre en surbrillance l'équipe de votre choix et appuyez sur le bouton A ou Start pour valider (appuyez à nouveau sur le bouton A ou Start pour annuler un choix précédent). Les attributs de chaque équipe sont affichés sous la forme d'étoiles en surbrillance, au nombre de 1 à cinq. Vous pouvez choisir les deux équipes manuellement ou choisir votre équipe (en appuyant sur le bouton A) et laisser l'ordinateur désigner votre adversaire en appuyant d'abord sur le bouton X et ensuite sur le bouton A ou Start. Ou encore laisser l'ordinateur désigner les deux équipes

satisfait de votre formation, vous pouvez définir une stratégie et donner des consignes précises à vos joueurs.

REPLACEMENTS

Si vous souhaitez faire des changements dans votre onze de départ, utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour mettre en surbrillance le joueur que vous souhaitez remplacer, puis appuyez sur le bouton A ou Start. Mettez alors en surbrillance le remplaçant et appuyez à nouveau sur le bouton A ou Start. Les joueurs du onze de départ sont affichés en blanc et les remplaçants en vert.

Il est possible de visualiser les statistiques de chaque joueur en maintenant enfoncé le bouton Y lorsque le nom du joueur est en surbrillance.

Chaque joueur a ses propres attributs :

- ⊕ Vitesse
- ⊕ Puissance
- ⊕ Précision
- ⊕ Tête
- ⊕ Tir
- ⊕ Forme

De plus, chaque poste possède ses propres statistiques :

Gardien : Sauvetages (Buts arrêtés)
– Durée sans encaisser un but –
Buts encaissés –Buts.

Défenseur : Tacles effectués – Fautes
– Buts – Cartons.

Milieu de terrain : Passes – Buts –
Tacles effectués – Cartons.

Attaquant : Buts – Tirs – Tirs cadrés
– Cartons.

Les données sont actualisées à la fin de chaque match d'une même compétition.

STATISTIQUES ÉQUIPES (Compétitions uniquement)

Cet écran donne des informations sur les performances des deux équipes à ce stade de la compétition.

FEUILLE DE MATCH

Pendant le chargement du match, un écran affiche les noms des joueurs et leurs postes respectifs, pour chaque équipe l'une après l'autre.

PENDANT LE MATCH

Appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu match. Cinq menus sont disponibles en utilisant les boutons analogiques G et D. La navigation sur chaque écran se fait au moyen de la croix multidirectionnelle haut et bas (ou du stick analogique). Choisissez alors les paramètres avec la croix multidirectionnelle gauche et droite (ou avec le stick analogique).

un message s'affichera pour vous demander s'il faut les sauvegarder.

Attention : Lorsqu'une partie est en cours de sauvegarde, n'éteignez JAMAIS la Dreamcast, ne retirez pas la carte mémoire et ne débranchez pas la manette.

CLASSEMENT CHAMPIONNAT (compétitions de type Championnat uniquement)

Sur cet écran s'affiche le classement de toutes les équipes du Championnat et des compétitions de type Championnat. Pour toutes les compétitions, sauf pour le Championnat et pour les compétitions à élimination directe, il est possible de visualiser le classement des autres groupes en mettant en surbrillance le numéro du groupe et en validant en appuyant sur le bouton A ou START.

PROCHAIN MATCH (compétitions à élimination directe uniquement)

Cet écran d'informations affiche le tirage au sort et les équipes qualifiées pour les compétitions à élimination directe.

ATTRIBUER MANETTES

Lors d'une partie multi-joueurs, cet écran attribue une équipe pour chaque joueur. Utilisez la croix multidirectionnelle droite et gauche (ou le

stick analogique) pour sélectionner votre équipe. Lors d'une partie à un seul joueur, vous ne pourrez jouer qu'avec la première équipe choisie lors de la sélection des équipes. Vous pouvez choisir la configuration de votre manette dans le menu Options.

Vous pouvez également choisir de contrôler vos joueurs à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique, qu'il s'agisse d'un match un joueur ou multi-joueurs. Pour ce faire, appuyez sur le bouton A après avoir choisi votre équipe.

GESTION ÉQUIPE

UEFA Striker est un jeu de simulation rapide. Votre victoire ne dépendra que de votre habileté sur le terrain mais quelques options de gestion vous permettront d'améliorer vos résultats.

Vous décidez de votre formation, de votre stratégie et de la composition de votre équipe que vous sélectionnez parmi 22 joueurs disponibles.

FORMATION et STRATÉGIE

7 formations sont disponibles avec quelques variantes. Vous pouvez vérifier le positionnement de vos joueurs sur le terrain. Lorsque vous êtes

Utilisation de l'unité VMS pendant le jeu

Dans l'écran de configuration de la manette, vous pouvez choisir de diriger les joueurs avec la croix multidirectionnelle ou avec le stick analogique. Quelle que soit l'option choisie, vous pouvez utiliser l'autre commande pour contrôler la composition de votre équipe et votre stratégie via la carte mémoire. Par exemple, si vous décidez de jouer avec le stick analogique, une pression vers le haut ou le bas sur la croix multidirectionnelle affichera l'écran de composition de l'équipe sur l'écran de la carte mémoire. Une pression vers la gauche ou la droite de la croix multidirectionnelle vous permettra de passer d'une composition à l'autre. Appuyez à nouveau vers le bas pour valider votre choix. Vous pouvez ainsi modifier votre jeu sans que votre opposant puisse le voir.

FIN DU MATCH

Il est possible de visualiser les résultats du match que vous venez de jouer, le nombre de buts, de tirs, de tirs cadrés, de corners, de hors-jeu, de fautes, de cartons jaunes et rouges, la possession du ballon (en %)

et la domination territoriale (en graphique et en %) de chaque équipe

Remarque : en mode Match amical, vous trouverez plus de détails concernant le match :

- Ⓢ Matches joués
- Ⓢ Nombre de victoires / défaites / matches nuls
- Ⓢ Total des buts
- Ⓢ Meilleurs buteurs
- Ⓢ But le plus rapide
- Ⓢ Nombre de cartons jaunes / rouges
- Ⓢ Joueur verte

Cet écran montre clairement la meilleure équipe à ce stade de la compétition...

Appuyez sur le bouton A pour rejouer.

COMMANDES

UEFA Striker s'adresse à tous les types de joueurs. Sa jouabilité permet aux débutants de progresser et de se familiariser rapidement avec les commandes de base.

Toutefois, pour réussir à battre les meilleures équipes, il vous faudra maîtriser toutes les commandes avancées.

Vous pouvez appuyer à nouveau à tout moment sur le bouton Start pour reprendre le match.

Pause (écran par défaut)

L'écran principal apparaît lors d'une pause et vous permet, à tout moment, de reprendre ou d'abandonner un match amical, de quitter une compétition ou de voir un ralenti.

Ralenti

Bouton Y	Changer Mode Caméra
Bouton A	Arrêt sur image / Jouer Basculer entre le mode Pause et Jouer
Bouton Start	Quitter le ralenti et reprendre le match
Bouton X	Retour
Bouton B	Avance rapide

Remarque : Les modes Caméra sont Vue plongeante, Caméra libre et Ligne de touche. En mode Caméra libre, vous pouvez déplacer la caméra. Utilisez le croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour déplacer la caméra vers la gauche, vers la droite ou pour effectuer des zooms.

⊗ Statistiques

Sur cet écran il est possible de visualiser le résultat du match que vous venez de jouer, le nombre de tirs et de tirs cadrés, la possession du ballon (en %), la domination territoriale

(en graphique et en %), le nombre de corners, de hors-jeu, de fautes, de cartons jaunes et rouges. Cet écran apparaît également à la mi-temps.

Options

Dans cet écran, vous pouvez ajuster les modes Caméra, la distance, l'orientation et la hauteur de la caméra, le ralenti, le nom des joueurs, le volume général, le volume des effets sonores et des commentaires.

Tactique

Dans cet écran, vous pouvez changer votre formation et votre stratégie.

Écran Remplacement :

Sur la gauche de l'écran se trouve l'équipe actuelle et sur la droite les remplaçants. Une fenêtre apparaît sur la gauche du menu avec les attributs des joueurs. Les bâtons indiquent les compétences de chaque joueur ainsi que leur niveau de forme et de fatigue. Pour remplacer un joueur, sélectionnez le joueur sortant avec le bouton A. Mettez le nom du remplaçant en surbrillance et appuyez à nouveau sur le bouton A.

Remarque : les noms des joueurs restent dans leur position initiale car on ne peut procéder à des remplacements que lorsque le jeu est arrêté.

direction du tir. Éloignez-vous du gardien après un tir pour donner de l'effet au ballon.

Spécificité :

Si vous êtes DANS VOTRE PROPRE MOITIÉ DE TERRAIN, vous dégagez le ballon.

Bouton B : Passe en profondeur

En appuyant sur le bouton B, vous effectuerez une passe au joueur courant devant vous. Lorsque vous relâchez le bouton B, le premier joueur fait la passe au deuxième, ce dernier étant alors sous votre contrôle.

Cela peut s'avérer très utile pour éviter les défenseurs et placer vos attaquants en position de marquer un but.

Bouton Y : Passe haute / Centre

Une simple pression sur ce bouton et vous effectuerez une passe courte en hauteur.

Si vous maintenez ce bouton enfoncé, vous effectuerez une passe longue et en hauteur.

Bouton analogique D

Accélération

Maintenez le bouton analogique D enfoncé pour faire accélérer votre joueur. À force d'accélération, votre joueur se fatigue, réagit moins rapidement et ses contrôles deviennent

plus délicats. Lorsqu'un joueur n'a plus le ballon, il se fatigue moins.

Bouton analogique G : Contrôle

Maintenez le bouton analogique G enfoncé pour contrôler le ballon. Cela peut être utile pour mettre le ballon à terre, pour le conserver lors des dribbles ou encore pour permettre au gardien de contrôler le ballon ; vous prenez alors le contrôle du gardien, il est plus difficile de tacler un joueur qui contrôle le ballon.

Bouton analogique G + Bouton X :

Feinte de frappe

Bouton analogique G + Bouton B :

Tir à ras de terre

Tir à ras de terre tout droit dans la direction indiquée par la croix multidirectionnelle enfoncée.

Une simple pression sur ce bouton adresse une passe courte droit devant vous.

Si vous maintenez le bouton enfoncé, ce sera une longue passe droit devant vous.

Bouton analogique G + Bouton Y :

Frappe courte

Cette combinaison de boutons permet de faire une frappe courte dans la direction souhaitée.

COMMANDES DE BASE

	<i>Avec le ballon</i>	<i>Sans le ballon</i>
<i>Bouton A</i>	<i>Passé</i>	<i>Tacle dans la direction du ballon</i>
<i>Bouton X</i>	<i>Tir / Dégager le ballon</i>	<i>Tacle glissé dans la direction du ballon</i>
<i>Bouton B</i>	<i>Ballon en profondeur</i>	<i>Change joueur</i>
<i>Bouton Y</i>	<i>Passé haute / Centre</i>	<i>Tacle dans la direction du joueur</i>
<i>Bouton analogique D</i>	<i>Accélération</i>	<i>Accélération</i>
<i>Bouton analogique G</i>	<i>Contrôle</i>	<i>Joueur le plus proche court vers le ballon</i>
<i>Bouton START</i>	<i>Menu</i>	<i>Menu</i>

COMMANDES AVANCÉES

AVEC LE BALLON

Remarque :

Pour les tirs, les passes et les longues passes, plus vous appuyez sur le bouton et plus le ballon aura de la puissance. La force de frappe de votre joueur dépend de son habileté de tir / de sa puissance et de sa position par rapport au ballon.

Bouton A : Passe

PASSE le ballon devant vous. Vous prenez rapidement le contrôle du joueur le plus près du ballon pour qu'il reçoive la passe.

Bouton A + direction opposée et vous effectuerez une "talonnade".

Bouton X : Tir

Une simple pression sur ce bouton et vous effectuerez un tir mou.

Si vous maintenez ce bouton enfoncé, vous effectuerez un tir puissant. Plus le ballon est frappé fort et moins le tir est précis.

Utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour diriger votre tir. Pour effectuer un tir en hauteur, lorsque vous relâchez le bouton X, appuyez sur la croix multidirectionnelle dans la direction opposée à la

d'accomplir le geste le plus approprié à l'action. Tout dépend du contexte, mais votre joueur essaiera de réaliser ce geste dès que vous relâchez le bouton.

Si vous relâchez le bouton trop tôt ou trop tard, votre joueur ratera le ballon.

PHASES DE JEU

⊗ Corner

La flèche indique la direction dans laquelle sera tiré le corner.

Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Choisir une direction
Bouton X + croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Donner de l'effet au ballon
Bouton analogique D / G	Tir plus haut / plus bas
Bouton X	Envoyer le ballon dans une zone précise
Bouton A + croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Passer le ballon à un joueur spécifique
Bouton B	Choisir un joueur pour recevoir le ballon

Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus le tir sera puissant. Le ballon est frappé au moment où vous relâchez le bouton.

COUP FRANC

Les coups francs sont tirés de la même manière que les corners.

Position de défense

Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Déplacer le mur
Bouton X + croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Donner de l'effet au ballon
Bouton analogique D / G	Ajuster / Enlever des joueurs du mur

Position d'attaque

Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Choisir une direction
Bouton X + Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Donner de l'effet au ballon
Bouton analogique D / G	Tir plus haut / plus bas
Bouton X	Tir
Bouton A + croix multidirectionnelle (ou stick analogique)	Passer le ballon à un joueur précis
Bouton B	Choisir un joueur pour recevoir le ballon. Appuyer de nouveau pour changer de joueur.

SANS LE BALLON

Bouton A : Tacle en direction du ballon

Appuyez sur le bouton A pour permettre à votre joueur d'essayer de subtiliser le ballon à son adversaire par un tacle, et ensuite de passer le ballon.

Ce tacle permet d'éviter de commettre une faute.

Bouton X : Tacle glissé en direction du ballon

Appuyez sur le bouton X pour permettre à votre joueur d'essayer de subtiliser le ballon à son adversaire par un tacle glissé dans la direction du ballon. Ce tacle est très utile lorsque vous courez au même niveau que votre adversaire. Lorsque vous êtes proche de lui, utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour viser le ballon.

Bouton Y : Tacle dans la direction du joueur

Appuyez sur le bouton Y pour permettre à votre joueur d'essayer de

subtiliser le ballon à son adversaire par un tacle glissé dans le sens de sa course.

Bouton analogique D : Accélération

Maintenez enfoncé le bouton analogique D pour que votre joueur accélère.

Bouton analogique G : Joueur le plus proche court vers le ballon

Lorsque votre adversaire a le ballon, appuyez sur le bouton analogique G (sans utiliser la croix multidirectionnelle ni le stick analogique) afin d'ordonner à votre joueur se trouvant le plus près d'aller le marquer.

Bouton B : Change joueur

Appuyez sur le bouton B pour changer le joueur que vous contrôlez.

Bouton A, X ou Y : Tête / Tirs spéciaux

Relâchez le bouton A, B X ou Y lorsque le ballon redescend pour permettre au joueur que vous contrôlez

COMPÉTITIONS POUR LES ÉQUIPES NATIONALES

Ces compétitions ne sont pas disponibles au début du jeu, tout comme les équipes nationales européennes et internationales. Pour y avoir accès, il faut se rendre au menu Certificats et les réussir.

⊗ Éliminatoires des Équipes Nationales

Cette compétition vous permet de disputer les éliminatoires pour la phase finale des équipes nationales. Ce mode n'est disponible que si vous avez réussi 3 exercices sur 10 dans chaque test du mode Certificats.

49 équipes au total sont représentées. Vous avez la possibilité de choisir n'importe quelle équipe. Les Pays-bas et la Belgique ne sont pas représentés. Les équipes sont réparties en 9 groupes de 5 ou 6 équipes. Les groupes sont prédéfinis et il est impossible de les modifier. Chaque équipe rencontre deux fois ses adversaires du groupe selon le système des matches aller-retour.

Le premier de chaque groupe est qualifié directement pour la phase finale. En cas d'égalité, on prend en compte la différence de buts, le nombre de

butts marqués et le nombre de butts encaissés pour départager les équipes. Le meilleur deuxième, tous groupes confondus, est également qualifié directement. Les huit autres deuxièmes disputent un match de barrage à élimination directe, les rencontres étant tirées au sort. Les quatre équipes gagnantes sont qualifiées pour la phase finale. Si vous vous qualifiez, vous accédez directement à la phase finale des équipes nationales.

⊗ Finale des Équipes Nationales

Dès la fin des éliminatoires des équipes nationales, et si vous les avez passées avec succès, vous accédez directement à la phase finale. Sinon, vous pouvez choisir votre équipe parmi les 51 que regroupe l'UEFA. Ce mode n'est disponible que si vous avez réussi 3 exercices sur 10 dans chaque test du mode Certificats.

16 équipes participent à la phase finale, dont la Belgique et les Pays-Bas. Les équipes sont d'abord réparties en 4 poules de 4 équipes. Chaque équipe rencontre ses adversaires du groupe une seule fois. Le premier et le deuxième de chaque poule sont qualifiés pour les quarts de finale.

⊕ Touche

Les touches sont effectuées de la même manière que les corners et les coups francs.

Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)
Choisir une direction
Bouton analogique D / G
Touche plus haut / plus bas
Bouton X
Faire une touche de passe
Bouton A + croix multidirectionnelle (ou stick analogique)
Passer le ballon à un joueur spécifique
Bouton B
Choisir un joueur pour recevoir le ballon / Appuyez de nouveau pour changer de joueur

⊕ Tir au But

Pour le tireur

Croix multidirectionnelle (ou stick analogique)
Choisir une direction
Bouton X ou A
Tir

Il est possible de changer la direction du tir jusqu'au moment de la frappe. Toutefois, changer de direction pendant la course d'élan du joueur peut réduire la puissance du tir.

Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus la frappe sera puissante mais plus vous perdez en précision.

Pour le gardien

Croix multidirectionnelle gauche et droite
Choisir de quel côté le gardien va plonger
Bouton X ou A
Faire plonger le gardien

COMPÉTITIONS

UEFA STRIKER met à votre disposition trois sortes de compétitions, chacune ayant ses propres équipes et ses propres règles.

COMPÉTITIONS POUR LES CLUBS

⊕ Super Trophée

Cette compétition est un Championnat regroupant tous les grands clubs européens. Choisissez votre équipe parmi une liste de plus de 40 clubs.

Au début, le Super Trophée regroupe 32 équipes. Il est possible de jouer jusqu'à 8 joueurs. Au premier tour, les équipes sont divisées en 4 poules de huit équipes. Chaque équipe rencontre ses adversaires deux fois et les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour le deuxième tour.

Au deuxième tour, les équipes sont divisées en 2 groupes de 4 équipes. Chaque équipe rencontre ses adversaires deux fois et seul le premier de chaque groupe est qualifié pour le finale. En cas de match nul en finale, la décision se fait lors de la prolongation et, éventuellement, des tirs au but.

buts, leur nombre de buts marqués et leur nombre de buts encaissés pour les départager. S'il est encore impossible de les départager, le vainqueur est désigné à pile ou face.

Ⓢ Élimination Directe

Vous disputez une épreuve de type coupe. Il est possible de jouer jusqu'à huit joueurs sachant qu'il peut y avoir 4, 8 ou 16 équipes engagées. Les joueurs peuvent choisir n'importe quelle équipe parmi les clubs ou les équipes nationales disponibles. Pour désigner un vainqueur à la suite d'un match nul, il est possible de choisir les options suivantes : but en or et tirs au but, prolongation et tirs au but.

MATCHES DE LÉGENDE

Vous avez la chance de pouvoir rajouter des matches mythiques et peut-être de réécrire l'histoire. 4 matches internationaux et 4 matches de clubs sont disponibles, mais au début vous ne pouvez accéder qu'à 4 rencontres. Vous pouvez accéder aux autres matches en progressant dans les scénarios classiques. Dans ce mode, vous ne pouvez pas choisir vous-même votre équipe, elles sont désignées d'office et préréglées.

ENTRAÎNEMENT ET CERTIFICATS

Ce mode d'entraînement vous permet de vous familiariser avec le jeu et d'améliorer votre technique. Vous pouvez également passer les certificats de joueur, entraîneur et sélectionneur UEFA pour avoir accès à certaines équipes et certaines compétitions.

MODE ENTRAÎNEMENT

Lorsque vous choisissez ce mode, vous passez d'abord par un écran qui vous permet de régler la caméra.

Ⓢ Mode Caméra

Choisir l'orientation de la caméra

Ⓢ Distance Camera

Régler la distance entre la caméra et le terrain

Après le chargement, vous voyez apparaître le menu Entraînement. Cinq thèmes vous sont proposés pour développer votre technique. Au début de chaque thème, les instructions vous sont données sous la forme d'un texte que vous pouvez faire défiler avec la croix multidirectionnelle. Chaque thème aborde les différentes techniques à développer. Lorsque vous vous sentez prêt, vous pouvez

À l'issue des matches de poule, en cas d'égalité, on prend en compte la différence de buts, le nombre de buts marqués et le nombre de buts encaissés pour départager les équipes. S'il est encore impossible de départager les équipes, on tire alors à pile ou face. À partir des quarts de finale, les matches se jouent par élimination directe. En cas de match nul, il faut disputer une prolongation et, éventuellement, procéder à une séance de tirs au but pour désigner un vainqueur.

🏆 Coupes Continentales

Ces coupes vous permettent de prendre part à des compétitions auxquelles participent tous les continents. Le joueur doit terminer chaque continent pour accéder au suivant.

Ce mode n'est disponible que si vous avez réussi 5 exercices sur 10 dans chaque test du mode Certificats.

Ces coupes sont basées sur un style de Championnat. Vous devez terminer premier du classement pour remporter la coupe de chaque continent. Si deux équipes terminent premières ex-aequo, on prend en compte la différence de buts, le nombre de buts marqués, le nombre de buts encaissés et les buts

marqués entre ces deux équipes. S'il est encore impossible de les départager, le vainqueur sera désigné à pile ou face. Chaque équipe rencontre ses adversaires deux fois, par match aller-retour.

🏆 Compétition Bonus

Si vous réussissez 8 exercices sur 10 dans chaque test du mode Certificats, vous pourrez disputer une compétition spéciale.

COMPÉTITIONS CLASSIQUES

Ce mode se compose de compétitions courtes, spécialement adaptées pour jouer en mode multi-joueurs. Vous pouvez décider de disputer un Championnat complet ou un simple tournoi à élimination directe.

🏆 Championnat

Dans ce mode vous pouvez disputer une compétition de type Championnat. Il est possible d'aligner jusqu'à 8 équipes contrôlées par des joueurs ou par l'ordinateur. Les règles sont classiques : 3 points sont accordés en cas de victoire, 1 pour un match nul et aucun pour une défaite. Si plusieurs équipes ont le même nombre de points à la fin du Championnat, on prend en compte leur différence de

MODIFIER ÉQUIPES PERSONNALISÉES

Vous pouvez créer jusqu'à 8 équipes personnalisées. Vous pouvez modifier leur nom, leur tenue, tant pour le gardien que pour les joueurs.

Choisir une équipe à personnaliser

Mettez en surbrillance le numéro de l'équipe et appuyez sur le bouton A ou Start.

Changer le nom d'une équipe

- 1 - Mettez le nom en surbrillance et appuyez sur le bouton A ou Start.
- 2 - Choisissez les lettres sur l'écran clavier avec le bouton A ou Start.
- 3 - Quand la modification est faite, mettez l'icône en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A ou Start.

Circuler parmi les 5 types de maillots, manches, shorts et bas

Mettez le numéro en surbrillance. Validez avec le bouton A ou Start.

Changer les couleurs

Mettez en surbrillance les fenêtres. Validez avec le bouton A ou Start.

Modifier les joueurs

Mettez en surbrillance l'icône du joueur dans le coin inférieur droit. Validez avec le bouton A ou Start.

Pour visualiser vos modifications, faites pivoter le joueur avec le bouton analogique G ou D.

MODIFIER JOUEUR

Sur cet écran, vous pouvez modifier le nom, le visage et la couleur des chaussures des joueurs de vos équipes personnalisées.

MODIFIER ÉQUIPES INTERNATIONALES

Choisir une équipe

- 1 - Mettez en surbrillance le numéro de l'équipe. Validez avec le bouton A ou Start.
- 2 - Faites défiler les 73 équipes internationales pour en choisir une.

Changer le nom de l'équipe

Mettez en surbrillance le nom de l'équipe. Validez avec le bouton A.

Changer le nom du joueur

Mettez en surbrillance le nom du joueur. Validez avec le bouton A ou Start.

Changer les couleurs

Mettez les fenêtres en surbrillance. Validez avec le bouton A ou Start.

Dans chaque cas, vous avez accès à l'écran clavier.

MODIFIER NOMS DE CLUB

Le procédé est le même que pour l'éditeur d'équipes internationales.

quitter le thème en appuyant sur le bouton **START** et vous pouvez passer à un autre thème.

Les différents thèmes sont les suivants :

- ⊕ Tirs
- ⊕ Passes
- ⊕ Centres et têtes
- ⊕ Phases de jeu
- ⊕ Tirs au but

OBTENTION DU CERTIFICAT

Lorsque vous vous êtes bien entraîné, vous pouvez passer les certificats UEFA. Ce mode vous permet de maîtriser les commandes du jeu et vous donne accès à certaines équipes et certaines compétitions.

Avant de passer les certificats, vous pouvez régler la caméra comme dans le mode entraînement. Cet écran vous montre également votre score actuel dans chaque thème du certificat.

Après le chargement, vous accédez au menu Certificats. Six thèmes sont disponibles. Au début de chaque exercice, les instructions vous sont données sous la forme d'un texte. Un diagramme général vous montrera votre position de départ et celle de vos coéquipiers (cercles jaunes), l'emplacement du ballon (cercle blanc) ainsi

que la position de départ du gardien et des défenseurs (cercles rouges). Des marques jaunes et rouges sont également matérialisées : elles indiquent les zones où vous ne devez pas pénétrer.

Il y a dix exercices pour chaque thème. L'exercice et votre score actuel sont indiqués dans la barre en bas à gauche. Les six thèmes composant les tests sont :

- ⊕ Tir
- ⊕ Défense
- ⊕ Passe
- ⊕ Tirs au but
- ⊕ Phases de jeu
- ⊕ Jeu libre

Si vous êtes suffisamment bon, vous pourrez accéder à des équipes et à des compétitions supplémentaires.

ÉDITEUR DU JEU

L'éditeur du jeu vous permet de personnaliser vos équipes, de modifier les noms des clubs, des équipes nationales et des compétitions. Utilisez la croix multidirectionnelle (ou le stick analogique) pour mettre une option en surbrillance et validez avec le bouton **A** ou **Start**.

AUDIO

Lorsque cette option est en surbrillance, utilisez le croix multidirectionnelle gauche et droite pour modifier les paramètres.

- ⊕ Volume général
- ⊕ Volume musique
- ⊕ Volume commentaires
- ⊕ Volume effets sonores
- ⊕ Mode Son – Utilisez le bouton A ou Start pour sélectionner Mono ou Stéréo

MANETTES

Jusqu'à 8 joueurs différents peuvent choisir une des quatre configurations de manette différentes.

GENTRAGE ÉCRAN

Permet de recentrer l'écran en fonction de votre téléviseur.

PAL 60 Hz

Pour les télévisions capables d'afficher les images à une fréquence de 60 Hz (c'est le cas de la plupart des télévisions équipées d'une prise SCART), cette option permet de jouer avec UEFA Strike à 60 Hz, sans les bordures noires en haut et en bas de l'écran.

RÉINITIALISER OPTIONS

Permet de rétablir les paramètres par défaut.

PRÉCÉDENT

Revient à l'écran précédent.

NB : Vous pouvez également revenir à l'écran précédent en appuyant sur le bouton B.

HOTLINE

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par courrier :

INFOGRAMES FRANCE

Service Hotline

4 rue des Draperies

Les Coteaux de Saône

69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex

FRANCE

Par email : support@infogrames.fr

HOT LINE INFOGRAMES

WEB  infogrames.fr

TEL 08 36 68 90 20 

Mail  3615 **infogrames**

MODIFIER NOMS DES COMPÉTITIONS

Mettez en surbrillance la compétition dont vous voulez modifier le nom et validez avec le bouton A ou Start. Vous avez alors accès à l'écran clavier.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVEGARDE

Dès qu'un icône de Carte mémoire apparaît, il est possible de faire une sauvegarde. Mettez en surbrillance l'icône de Carte mémoire au moyen de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Validez avec le bouton A ou Start. Dans l'écran de sauvegarde, appuyez sur le bouton A pour sauvegarder la partie.

CHARGER COMPÉTITION

Dans le menu principal, appuyez sur le bouton A ou Start lorsque l'option CHARGER COMPÉTITION est en surbrillance. Choisissez la compétition que vous avez précédemment sauvegardée et choisissez une partie sauvegardée en appuyant sur le bouton A ou Start.

CHARGER MATCH AMICAL

Dans le menu principal, appuyez sur le bouton A ou Start lorsque l'option

CHARGER MATCH AMICAL apparaît en surbrillance.

Ainsi vous pouvez charger directement un match amical sans être obligé de régler les options. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour choisir le match amical que vous avez présélectionné (matches et options) dans le mode Match Amical.

OPTIONS DE CHARGEMENT

Dans le menu principal, appuyez sur le bouton A ou Start lorsque "OPTIONS DE CHARGEMENT" apparaît.

Vous pouvez ainsi changer les paramètres précédemment sauvegardés.

OPTIONS

ÉDITEUR DU JEU

→ Section Éditeur du jeu

DIFFICULTÉ DU JEU

Lorsque cette option est en surbrillance, utilisez la croix multidirectionnelle gauche et droite pour changer les paramètres.

⊕ Vitesse du jeu

Change la vitesse du jeu.

⊕ Pressing

Modifie la rapidité avec laquelle l'ordinateur essaiera de s'emparer du ballon.

CREDITS

Bruno Bonnell
proudly presents
a game distributed by
Infogrames,
& developed by
Rage Games Ltd.

Special thanks to:
Jean-Philippe Agati,
Deputy
Managing Director
Infogrames Publishing.

INFOGRAMES SPORTS STAFF

Infogrames Sports
Vice President:
Michael Sportouch.

Brand Manager:
Stéphane Dupes.

Producer:
Feargus Carroll,
Jez Sherlock.

Product Manager:
Laurent Claramonte.

Product Manager Assistant:
Thomas Otton.

INFOGRAMES

Marketing Artwork:
Emmanuelle Tahmazian,
Michel Mégoz,
Sophie Mellet,
Sylvie Combet,
Patrik Chouzenoux,
Olivier Lachard,
Béatrice Vrdoljak.

Technical department:
Emmanuelle
Périgault-Vigier,
Rebecka Pernered.

QA manager:
Olivier Robin.

Qualitative section
Qualitative section manager:
Dominique Morel.

Coordinator:
Emmanuel Desmaris.

Assistant coordinator:
Sébastien Soulier.

Testers:
Christophe Labrune,
Jocelyn Cloff,
Jean-yves Lapasset,
Nicolas Pacaud.

Debugging section
supervisor:

Stéphane Pradier.

Coordinator:
Bruno Trubia.

Team leader:
Anthony Macaré.

Testers:
Abdenour Bachir,
Alexandre Migeon,
Farid Hammoumraoui,
Mbokah Same Essaka.

Legat:
Étienne Piquet-Gauthier,
Tim Peel.

License manager:
Étienne Piquet-Gauthier.

Localisation:
Jim Murdoch,
Sylviane Pivot,
Valérie Mallot.

Translation:
Monika Steinhauer,
Beate Reiter,
Béatrice Rodriguez.

Public relations:
Catherine Louvier.

*Any individual names and images,
as well as club names, logos, stadium names
and playing strips are the property of their respective owners.*

*UEFA shall bear no responsibility for any third parties
unauthorized copying of such names and properties.*

*All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA
(Union of European Football Associations).*

*No reproduction of these trademarks may take place
without the prior written permission of UEFA.*

ALL rights reserved.



STAINWEAT

RAGE SOFTWARE

Executive Producer:
Trevor Williams.

Design & Programming:
Tony McCabe.

Initial Concept:
Andy Williams.

Lead DC Programming:
Antonio Argentieri.

Programming:
**Paul Kerby,
Mark Hula,
Andy Williams.**

Graphic Art:
**Gordon Theobald,
Richard Morrall,
Steve Johnson,
Lee Seabridge.**

Audio Programming:
**John O'Dowd,
Rob Mann.**

Project Management:
**Julian Widdows,
Scott Phillips.**

Data Research:
**Dean Bent,
Chris Dolman,
Jody Craddock,
Stuart Williams,
Scott Phillips.**

Commentary Script:
**Paul Kerby,
Dean Bent,
Ade Williams,
Kev Bruce.**

Localisation:
Paul Kerby.

Rage QA:
**Dean Bent,
Chris Dolman,
Jody Craddock,
Stuart Williams,
Ade Williams,
Lee Mather.**

Special Thanks to:
**Philippe Larribau,
Caroline Fauchille,
Jacqueline Penot,
Dave Percival,
Colorado**

Advertising Agency:
**Ade Williams,
Alan Webb,
(Rage Liverpool),
BBC Studios,
Audiomotion Ltd.**

Very Special Thanks to:
**Neil Cartwright,
Derek Dudley,**

**Glenn Roodar,
Jonathan Pearce,
Ron Atkinson,
Ruud Gullit,
Lilian Thuram,
Éric Besnard,
Jean-Luc Arribart,
Bruno Longhi,
Giovanni Galli,
Dieter Nickles.**

UEFA Striker

© Rage Games Ltd
All rights reserved.
Distributed by Infogrames.

Lilian Thuram
© Mondel 98 / Gamma
Florian Maurice
© J.P. Thomas / Sipa Image
Dwight Yorke
© Allsport / Vanslystedt

Commentateurs :
Eric Besnard
© Daniel Bardou / Canal +
Jean-Luc Arribart
© Guy Chameau / Canal +

Visit our web sites:
www.uefa-striker.com
www.infogrames.com
www.rage.co.uk



Dreamcast

Key Individuals names and images, as well as club names, flags, football players, and playing kits are the property of their respective owners. Sega does bear no responsibility for any third parties (individuals, companies and properties). All Sega logos and names are registered trademarks of Sega Enterprises (Europe) Ltd. (SeGA). The reproduction of these trademarks may take place within the prior written permission of SEGA. All rights reserved. © Sega Games Ltd 2000 - All Rights Reserved - Distributed by P. COLOMBS

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

Angelt - Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Vermietung oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellt eine Verletzung gegen geltendes Recht dar.

Duplicare o transmitir o jogo sem autorização é proibido. Todos os jogos ou partidas sendo pública ou de aluguel são uma violação de lei.

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

Induplicazione e lettrasmissione di questo gioco sono espressamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazione pubblica di questo gioco costituisce una violazione delle leggi applicabili.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Offentlig utlåning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

His replikasi or penyebaran dari game ini sangat diperbolehkan. Hal tersebut tidak melanggar hukum karena permainan ini adalah warisan budaya.

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 category indicated.

Product covered under one or more of the following U.S. Patents:

5,460,306; 5,677,690; 5,888,120; 5,942,488; 6,429,238; 6,462,376 (R); 6,336,630;

Canada Patent No. 1,781,276 Europe Patent Nos 9642394, 932669

European Patent Publication Nos. 9671730, 9333090, 950180 (R, A)

Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.

MS-0001-00