

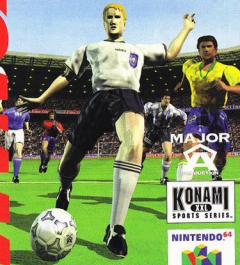
NUS-NJPP-EUR

Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

KONAMI



MAJOR



NINTENDO 64



INSTRUCTION BOOKLET

Emulation64.fr



Table des matières

Packs de contrôle	23
Commencer à jouer	24
Explication du jeu	26
Ecran de modification	28
Contrôle des joueurs	31
Options	35
Tirs de penaltys	36
Scénario	37
Entraînement	37
Chargement des données	37

Consulte le manuel accompagnant la Nintendo 64 pour plus de détails sur l'utilisation du levier de contrôle figurant sur le contrôleur.

Packs de contrôle

Packs de contrôle

Les packs de contrôle (vendus séparément) permettent de sauvegarder et de charger des données. Tu peux ainsi sauvegarder des matchs de ligue, des tournois, diverses options, les noms de joueurs, les données de joueurs et de formations que tu as créés ou de transferts.

Des matchs peuvent être organisés entre des équipes créées à partir de données originales en utilisant les packs de contrôle sur lesquels ont été sauvegardées les données des joueurs et des équipes. Insère les packs de contrôle dans les contrôleurs 1 et 2 et charge les données à partir de l'écran de sélection de note.

• Réfère-toi aux instructions fournies avec les packs de contrôle pour savoir comment les utiliser.

Création de notes (ou fichiers sauvegardés)

La capacité mémoire de chaque pack de contrôle est répartie sur 123 pages. Chaque note requiert 61 pages de capacité mémoire.

Sélectionne [Add Note] (Ajouter une note) à partir de l'écran de sélection de note puis appuie sur le bouton A lorsque tu veux créer une nouvelle note. Celle-ci sera sauvegardée.

Sélectionne [Erase Note] (Effacer une note) à partir de l'écran de sélection de note lorsque tu désires effacer une note. Sélectionne la note et appuie sur le bouton A. La note est effacée lorsque tu confirmes la suppression en appuyant sur [Yes].

Menu du pack de contrôle

Insère le pack de contrôle dans le contrôleur et appuie sur le bouton de mise sous tension de ton Nintendo 64, tout en appuyant sur le bouton START. Le menu du pack de contrôle s'affiche à l'écran.

Si tu désires effacer des données, déplace le curseur à la position voulue et appuie sur le bouton A. Sélectionne [Yes] et appuie sur le bouton A pour effacer les données.

Messages d'erreur des packs de contrôle

[There are not enough pages to create a note] (Il n'y a pas suffisamment de pages pour créer une note) — Efface les données dont tu n'as plus besoin.

[The game will be started without backed-up data. Switch the main power off, insert the controller pack and re-start the game in order to save data] (Le jeu commencera sans données sauvegardées. Mets l'appareil hors tension, insère le pack de contrôle et recommence le jeu afin de sauvegarder les données) — Le pack de contrôle n'a pas été correctement inséré.

[Loading not possible. A note does not exist] (Chargement impossible. Il n'existe pas de note) — Ce message s'affiche lorsque tu n'as pas sélectionné de note.

[There is no note available for deletion] (Il n'y a pas de note à effacer) — Ce message s'affiche s'il n'y a pas de note pour ce match.

[A note could not be created] [This file cannot be loaded] (Impossible de créer une note) (Ce fichier ne peut pas être chargé) — Mets l'appareil hors tension et refais un essai. Remplace le pack de contrôle et refais un essai.

[An abnormality has occurred with the controller pack. It has either been inserted incorrectly or the contents are damaged] (Check the connection) [Get it repaired (this may result in the contents of the controller pack being erased)] (Une erreur s'est produite sur le pack de contrôle. Il n'a pas été correctement inséré ou il est endommagé.) (Vérifie la connexion) (Tu dois faire réparer le pack de contrôle et les données figurant sur celui-ci seront peut-être perdues.) — Suit les instructions données dans le message

Commencer à jouer

Commencer à jouer

1. Vérifie que le pack de jeu est correctement inséré dans la Nintendo 64, branche les contrôleurs et assure-toi que le pack de contrôle est également en place. Les connecteurs de contrôleur 1 à 4 correspondent aux contrôleurs 1 à 4 des joueurs.
2. Mets l'appareil sous tension et appuie sur le bouton START pour afficher l'écran de création de note ou l'écran de sélection de note.
- Repare-toi à la page 23 pour plus de détails sur la création d'une note.
3. Sélectionne la note que le joueur 1 va utiliser et appuie sur le bouton A.
- Il n'est pas possible de sauvegarder de données lorsque l'option (Start the game without using backed-up data) (Commencer le jeu sans données sauvegardées) est sélectionnée.
4. L'écran de sélection de mode de jeu s'affiche. Sélectionne le mode voulu et appuie sur le bouton A.



Modes de jeu

- **Jeux libres, 1 à 4 joueurs, matchs de niveau compétition, jeu d'équipe**
Des matchs de football compétitifs.
- **Coupe internationale, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueur(s)**
Éliminatoires régionaux, matchs de ligue et tournois de championnat disputés pour la coupe internationale.
- **Ligue mondiale, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueur(s)**
Une série de 70 matchs aller-retour disputés par 36 équipes.
- **Options ... P.35**
Enregistrement d'une équipe, création de joueurs, modification de noms de joueurs et suppression de joueurs. Les données sont automatiquement sauvegardées.
- **Tirs de penaltys, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueur(s) ... P.36**
Les tirs au but sont également possibles.
- **Scénarios, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueur(s) ... P.37**
Matchs joués dans des conditions spécifiques. Tu dois remporter le match pour avoir réalisé le scénario.
- **Entraînement, 1 joueur ... P.37**
Entraînement aux techniques de base.
- **Chargement des données ... P.37**
Permet de sélectionner les notes dans lesquelles ont été sauvegardées les données de matchs de ligue, de tournois de championnat et des scénarios.

Préparation du match

Avant de commencer un match, tu dois définir le nombre de joueurs, les équipes, le handicap et le stade où se déroule la rencontre.

1. Sélection du nombre de joueurs

Sélectionne le nombre de joueurs puis appuie sur le bouton A.

2. Sélection de l'équipe

Sélectionne l'équipe à l'aide du levier de contrôle (bouton +). Sélectionne [Use] si tu veux utiliser des données sauvegardées.

Lorsque le joueur 1 (P1) et le joueur 2 (P2) sélectionnent des notes séparées sur l'écran de sélection de note, sélectionne [Use] afin que des notes qui ont été enregistrées séparément puissent être utilisées.

• Le bloc de touches C permet de sélectionner les couleurs des joueurs (Home (Domicile) ou Away (Extérieur)).

• Une équipe peut être sélectionnée au hasard en appuyant sur le bouton START.

• L'écran de modification sera affiché une fois les équipes sélectionnées si l'option Coupe internationale ou Ligue mondiale a été sélectionnée.

3. Choix du handicap (uniquement pour les matchs d'avant-saison)

La condition des joueurs peut être définie en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers la gauche ou vers la droite. Sélectionne le symbole [?] pour choisir la condition au hasard.

4. Sélection du nombre de joueurs

Déplace le levier de contrôle (bouton +) vers la gauche et vers la droite pour définir le nombre de joueurs.

5. Sélection du niveau du gardien de but

Déplace le levier de contrôle (bouton +) vers la gauche et vers la droite pour sélectionner le niveau du gardien de but.

Sélection du stade

Sélectionne le lieu de la rencontre en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers le haut ou vers le bas. Appuie sur le bouton A pour confirmer la sélection. L'écran de modification est alors affiché.



Commencer un match

1. Les paramètres d'un match peuvent être modifiés à partir de l'écran de modification.

Les paramètres par défaut sont utilisés si aucune modification n'est faite. Sélectionne [Start Match] (Commencer le match) pour commencer le match.



2. Les paramètres du match sont affichés pour confirmation, de même que le curseur correspondant à chaque joueur.

3. Le tirage au sort est effectué à la fin de la démo. Utilise le bouton A pour choisir pile ou face. Si tu gagnes, tu peux choisir la position de ton équipe sur le terrain et le jeu peut alors commencer.



Explication du jeu

Informations affichées à l'écran



Pause

L'écran de pause s'affiche lorsque tu appuies sur le bouton START durant le match. Les paramètres du match peuvent être modifiés à partir de cet écran. Positionne le curseur sur [Restart Match] (Reprendre le jeu) et appuie sur le bouton A pour continuer à jouer.



[Player Substitution] (Remplacement de joueur): Appuie sur le bouton A pour afficher le symbole (lorsque tu veux effectuer un remplacement, puis continue à jouer. Le joueur sera remplacé la prochaine fois que le ballon devra être remis en jeu.

[Replay] (Ralenti): Il est possible de revoir certains moments du match. Appuie sur le bouton START pour revenir à l'écran de pause.

Reporte-toi à la page 20 pour savoir comment effectuer un ralenti.

[Camera Angle] (Angle de la caméra): L'angle de la caméra peut être modifié : haut, centre ou bas et, de la même façon, l'objectif peut être réglé sur distant, centre ou rapproché. Sélectionne l'angle de la caméra en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers le haut ou vers le bas et appuie sur le bouton A.

Ecran de mi-temps

Les résultats de la première mi-temps et diverses informations sur le match sont affichés à la mi-temps. Appuie sur le bouton A pour afficher les écrans des joueurs ayant marqué des buts. Appuie une nouvelle fois sur le bouton A pour passer à l'écran suivant. Sélectionne [Continue with Match] (Continuer le match) pour commencer la seconde mi-temps.

Arrêt du match

L'écran de pause s'affiche si tu appuies sur le bouton START durant le jeu. Sélectionne [End Match] (Arrêt du match), appuie sur le bouton A puis sélectionne [Yes] pour confirmer l'arrêt du match.

Règles du jeu

- Tous les matchs sont disputés conformément aux règlements de football en vigueur.
- Un maximum de trois joueurs peuvent être remplacés durant un match. Les joueurs ayant reçu un carton rouge ou ayant été expulsés ne peuvent pas être remplacés.
- Une faute donne droit à un coup franc à l'équipe adverse.
- Une faute commise dans la surface de réparation donne droit à un penalty à l'équipe adverse.
- Des avertissements seront donnés en cas de fautes irrégulières (taclé en glissade par l'arrière, etc.).
Carton jaune : deux cartons jaunes durant un match entraînent un carton rouge.
Tout joueur ayant reçu un total de trois cartons jaunes est suspendu pour le match suivant.
Carton rouge : le joueur est expulsé et il sera suspendu pour le prochain match.
- Si les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, le match se poursuit durant des prolongations. Lorsque l'option (Golden Goal) (mort subite) est sélectionnée (ON), le match sera remporté par la première équipe marquant un but.
- Si les deux équipes sont toujours à égalité à la fin des prolongations, 5 joueurs devront effectuer une série de tirs au but. Si, après ces 5 tirs, les équipes n'ont pas pu être départagées, les joueurs continueront à tirer, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante.

Paramètres par défaut (lorsqu'aucune modification n'a été effectuée à partir de l'écran de modification)

Sélection des joueurs : Joueurs, tireurs, Paramètres par défaut pour les deux équipes.

Composition de la formation : formation, rôle, changement de positions et de zones, positions d'attaque : paramètres par défaut pour les deux équipes.

Stratégies : Nombre de stratégies : 4, Affichage de la stratégie : détails affichés, Bloc de touches C : aucune stratégie.

Marquage : aucun

Configuration du contrôleur : Contrôleur : type 1, Changement de curseur : automatique, Opérations du gardien de but : automatiques.

Environnement : Angle de caméra, Zoom : centre, Hauteur : centre, Coup d'envoi : match de jour, Météo : temps ensoleillé.

Sauvegarde de matchs de ligue mondiale, éliminatoires régionaux pour la coupe internationale et matchs de ligue.

1. L'écran de sauvegarde s'affiche à la fin d'un match. Sélectionne le fichier 1 ou 2 et appuie sur le bouton A.
2. Lorsque le message de confirmation s'affiche, place le curseur sur [Yes] et appuie sur le bouton A.
3. Sélectionne [Yes] si un autre jeu est requis et appuie sur le bouton A pour afficher le classement.

Sauvegarde des matchs de coupe internationale (tournois uniquement)

1. Le classement sera affiché à la fin d'un match. L'écran de sauvegarde s'affiche uniquement si ton équipe a gagné. Dans le cas contraire, le jeu se termine.
2. Place le curseur sur [Yes] et appuie sur le bouton A si le résultat doit être sauvegardé. Sélectionne ensuite le fichier 1 ou 2 et appuie sur le bouton A.
3. Lorsque le message de confirmation s'affiche, place le curseur sur [Yes] et appuie sur le bouton A pour sauvegarder le résultat.

Ecran de modification

Ecran de sélection des joueurs

1. Sélectionne l'icône voulue et appuie sur le bouton A pour modifier les sélections.
2. Sélectionne les paramètres à l'aide du levier de contrôle (bouton ←) puis appuie sur le bouton A. Une fois les paramètres modifiés, place le curseur sur [OK] et appuie sur le bouton A.
3. Place le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis puis appuie sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.



Icônes de l'écran de sélection des joueurs



- Les joueurs remplaçants peuvent être affichés à l'aide des boutons L, R et Z.
- Appuie sur 'Gauche' sur le bloc de touches C pour vérifier la position et le rôle des joueurs.
- Appuie sur 'Bas' sur le bloc de touches C pour vérifier la condition et le nombre de cartons jaunes et rouges des joueurs.
- La jauge d'endurance indique la forme physique des joueurs. Leurs mouvements deviennent plus lents à mesure que leur taux d'endurance baisse.
- Sélectionne [Alt] ou [Member Change] après avoir sélectionné l'icône Restaurer puis appuie sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée redeviennent les paramètres par défaut.
- Tu dois toujours inclure un gardien de but dans ton équipe.

Ecran de modification de formation

1. Sélectionne l'icône voulue et appuie sur le bouton A pour modifier les sélections.
2. Sélectionne les paramètres à l'aide du levier de contrôle (bouton ←) puis appuie sur le bouton A. Place le curseur sur [OK] une fois les paramètres sélectionnés et appuie sur le bouton A.
3. Place le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis puis appuie sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.



Icônes de l'écran de modification de formation



- Après avoir sélectionné l'icône Restaurer, sélectionne [Alt], [Formation change], [Position] ou [Attack Settings] puis appuie sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée redeviennent les paramètres par défaut.
- Une explication s'affiche à l'écran lorsque l'option [Role descriptions] est sélectionnée. Parcoure les pages à l'aide du bouton R. Utilise les boutons L et Z pour parcourir les pages en sens inverse et les boutons A et B pour faire disparaître la description de l'écran.

Sauvegarde des données d'une formation

Sélectionne le fichier à sauvegarder et appuie sur le bouton A. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionne [Yes] et appuie sur le bouton A pour sauvegarder les données.

Chargement des données d'une formation

Sélectionne le fichier à charger et appuie sur le bouton A. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionne [Yes] et appuie sur le bouton A pour charger les données.

Ecran de configuration des opérations

1. Sélectionne l'icône voulue et appuie sur le bouton A pour modifier les sélections.
2. Sélectionne les paramètres à l'aide du levier de contrôle (bouton +) puis appuie sur le bouton A. Place le curseur sur [OK] lorsque les paramètres ont été sélectionnés et appuie sur le bouton A.
3. Place le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis puis appuie sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.



Icônes de l'écran de configuration des opérations



- Après avoir sélectionné l'icône [Restaurer], sélectionne [Alt] ou [Strategy Amendments] puis appuie sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée redeviennent les paramètres par défaut.
- Durant un match, lorsque le nombre de stratégies est réglé sur [4], le bouton d'exécution de stratégie peut être activé à l'aide du bouton Z + le bloc de touches C.
- Des informations s'affichent à l'écran lorsque l'option [Strategy Explanation] est sélectionnée. Parcoure les pages à l'aide de la touche R. Utilise les touches L et Z pour parcourir les pages en sens inverse et les boutons A et B pour faire disparaître la description de l'écran.

Ecran de modification

Ecran de marquage

1. Sélectionne le joueur devant marquer un adversaire à l'aide du levier de contrôle (bouton +) et appuie sur le bouton A.
 2. Sélectionne le joueur adverse à marquer à l'aide du levier de contrôle (bouton +) et appuie sur le bouton A. Place le curseur sur [OK] une fois les sélections effectuées et appuie sur le bouton A.
- Les positions et les rôles des joueurs peuvent être vérifiés en appuyant sur "Gauche" sur le bloc de touches C.
 - La condition et le nombre de cartons jaunes et rouges des joueurs peuvent être vérifiés en appuyant sur "Bas" sur le bloc de touches C.
 - Place le curseur sur le joueur devant marquer l'adversaire et appuie sur "Haut" sur l'unité de touches C pour annuler la sélection.
 - Appuie sur le bouton Restaurer pour annuler toutes les sélections de marquage.



Ecran de configuration du contrôleur

1. Sélectionne l'élément du contrôleur à modifier en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers le haut ou le bas, puis déplace-le vers la gauche ou la droite pour effectuer la sélection.
 2. Place le curseur sur [OK] une fois toutes les sélections effectuées et appuie sur le bouton A. Une fois les paramètres définis pour chacun des joueurs, l'écran de modification est à nouveau affiché.
- Pour basculer d'un écran d'explication à un autre, appuie sur les boutons L, R ou Z.
 - Le changement d'écran se fera automatiquement, en fonction des options applicables, lorsque le mode Un joueur est sélectionné.



Environnement

1. Sélectionne l'environnement voulu en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers le haut ou le bas, puis vers la gauche ou la droite. Place le curseur sur [OK] une fois l'environnement sélectionné et appuie sur le bouton A.

Nombre de joueurs à contrôler

- S**électionne le nombre de joueurs à l'aide du levier de contrôle (bouton +) et appuie sur le bouton A.

Modification des données de l'adversaire

- P**our créer une équipe que tu opposeras à un de tes amis.

Création d'une équipe

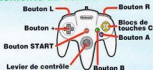
- U**ne fois une équipe créée à l'aide des commandes [Formation Edit] (Modification de la formation) et [Player Creation] (Création de joueur) en mode options, [Team Registration] (Modification de l'équipe) et [Player Editing] (Modification de joueur), tu peux la sauvegarder dans une note sur le pack de contrôle (les données seront enregistrées automatiquement).

Chargement d'une équipe

1. Insère le pack de contrôle sur lequel la note comportant les données de l'équipe que tu as modifiée a été sauvegardée et commence la partie. Si des packs de contrôle différents doivent être utilisés, vérifie que les packs de contrôle sont placés dans les contrôleurs 1 et 2.
2. Sélectionne [Note Selection] à partir de [Data Load] puis appuie sur le bouton A.
3. Sélectionne la note utilisée par le contrôleur 1 et la note qui doit servir au contrôleur 2 à partir de l'écran de sélection de note.
4. Sélectionne [Open Game]. Sélectionne ensuite la configuration pour utilisation de [Saved Data] (Données sauvegardées) sur l'écran de sélection des équipes pour permettre un match entre deux

Contrôle des joueurs

Éléments du contrôleur



Contrôle de l'attaque

Le contrôle des joueurs peut être de type 1 à 3 sur l'écran de configuration du contrôleur. Le type de contrôle sélectionné pour les Joueurs 31 à 34 est indiqué sur le côté droit de l'écran.

Le levier de contrôle déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre spécifique n'a été défini.

	Type 1	Type 2	Type 3
Dribble	Levier de contrôle	Levier de contrôle	Levier de contrôle
Sprint	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B	Levier de contrôle +
Passo pénétrante	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle +
Passo (sans pénétration)	Levier de contrôle = R + A (au sol), R + B (shoot), R + (en l'air)	Levier de contrôle = R + A (au sol), R + (shoot), R + (en l'air)	Levier de contrôle = B + R + (au sol), R + (shoot), R + (en l'air)
Passo directe	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B
Faible	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B	Levier de contrôle +
Faible (coup de pied simulé)		B	
Talonnade			
Demi-tour rapide	Levier de contrôle	Levier de contrôle	Levier de contrôle
Passo avec blocage du ballon	A Appuyer sur avant que la balle n'atteigne le joueur	A Appuyer sur B avant que la balle n'atteigne le joueur	Appuyer sur avant que la balle n'atteigne le joueur
Passo une-deux (au sol)	Levier de contrôle = appuyer sur une fois pour passer le ballon	Levier de contrôle = appuyer sur une fois pour passer le ballon	Levier de contrôle = appuyer sur A une fois pour passer le ballon
Passo une-deux (en l'air)	Levier de contrôle = appuyer de façon continue sur	Levier de contrôle = appuyer de façon continue sur	Levier de contrôle = appuyer de façon continue sur A
Passo une-deux différée	A (au sol) ou (en l'air)	A (au sol) ou (en l'air)	(au sol) ou (en l'air)
Soulevement du ballon	★ 'Gauche' lorsqu'à l'arrêt	★ 'Bas' lorsqu'à l'arrêt	★

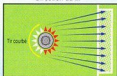
Contrôle de l'attaque

Le levier de contrôle déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Shoot	Levier de contrôle = B	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =

La direction du levier de contrôle correspond à l'emplacement du but. La puissance du tir est déterminée par la durée pendant laquelle le bouton est pressé.

Direction du tir



Puissance du tir



Tir courbé	Levier de contrôle = B	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =
------------	------------------------	----------------------	----------------------

Déplacer le levier de contrôle dans la direction opposée de l'attaque. La puissance du tir est déterminée par la durée pendant laquelle le bouton est pressé.

Coup de tête	Levier de contrôle = B	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =
--------------	------------------------	----------------------	----------------------

Aligner au centre. La puissance du tir est déterminée par la durée pendant laquelle le bouton est pressé.

Bicyclette	Levier de contrôle = B	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =
------------	------------------------	----------------------	----------------------

Alignement d'une prise de volée, le dos du joueur faisant face au but adverse.

Courbe	Levier de contrôle	Levier de contrôle	Levier de contrôle
--------	--------------------	--------------------	--------------------

Remettre le levier de contrôle en position neutre après avoir frappé le ballon, puis appuyer sur le bouton une nouvelle fois pour faire virer le ballon dans cette direction. L'angle de tir peut être contrôlé à l'aide du levier de contrôle.

Le ballon tourne vers l'avant lorsque le joueur se dirige vers l'avant et en arrière lorsque le joueur se déplace dans la direction opposée.

Traverser un ballon et le contrôler à l'équipe	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =	Levier de contrôle =
--	----------------------	----------------------	----------------------

Le ballon se soulève toujours en face du but lorsqu'il se trouve dans la surface de réparation. La distance parcourue par le ballon est déterminée par la durée durant laquelle le bouton est pressé. Le levier de contrôle permet d'ajuster la hauteur du ballon face au but.



Contrôle de la défense

Le levier de contrôle déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Charge	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle +
Glissade	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +
Coup d'épaule	Levier de contrôle B + A ou B +	Levier de contrôle ou +	Levier de contrôle B + + ou +
Sprint	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B	Levier de contrôle +
Contact corporel	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B	Levier de contrôle +
Appuyer de façon répétée lorsque l'adversaire se trouve à proximité.			

⚡ Une charge ne sera pas considérée comme une faute mais des tacles en glissade ou des coups d'épaule par l'arrière peuvent aisément être pénalisés.

Contrôle de la défense

Le levier de contrôle déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Interception automatique			A
Déplacement du curseur			B

⚡ L'interception automatique du ballon et la modification du curseur ne peuvent être effectuées que lorsque le gardien de but est en mode [Automatique] ou [Semi-automatique].

Interception	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +	Levier de contrôle + B
Mouvement après l'interception du ballon	Levier de contrôle	Levier de contrôle	Levier de contrôle
⚡ Le gardien de but peut uniquement être déplacé durant les quatre secondes qui suivent l'interception du ballon.			
Jet du ballon au sol		B	
Coup de volée	Levier de contrôle + B	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +
Ramène en jeu par le gardien de but	Levier de contrôle (en l'air), A (au sol), B (shoot)	Levier de contrôle (en l'air), A (au sol), (shoot)	Levier de contrôle (en l'air), (au sol), (shoot)
Déjeter l'arrière	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +	Levier de contrôle +
Déjeter l'arrière	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle + A	Levier de contrôle +

Contrôle du ralenti (identique pour tous les types de contrôles)

Ralenti	Levier de contrôle →
Ralenti arrière	Levier de contrôle ←
Pause	B
Pause, reprise	A
Angle de la caméra	Bloc de touches C

⚡ L'écran de ralenti s'affiche automatiquement lorsqu'un but est marqué. Il est également possible de visualiser une scène récente à partir de l'écran de pause.

⚡ En mode pause, déplace le levier de contrôle vers la gauche ou vers la droite selon que tu veux effectuer un ralenti ou un ralenti arrière. La vitesse du ralenti peut être contrôlée par le levier de contrôle.

Contrôle du redémarrage du jeu

Le levier de contrôle déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Remise en jeu	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), A (balle basse), B (passe longue)	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), A (balle basse), Ⓢ (passe longue)	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), Ⓢ (balle basse), Ⓢ (passe longue)
Mouvement de la flèche de redémarrage	Levier de contrôle	Levier de contrôle	Levier de contrôle

● La puissance du tir est indiquée par la couleur de la flèche. Il est possible de tirer dans la direction du levier de contrôle lorsque la flèche a été effacée à l'aide du bouton R. Le ballon sera transmis au curseur de passe pour un tir au sol.

	Type 1	Type 2	Type 3
Tir de corner	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), A (au sol), B (shoot)	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), A (au sol), Ⓢ (shoot)	Levier de contrôle + Ⓢ (en l'air), Ⓢ (au sol), Ⓢ (shoot)
Modification de la formation avant tir de corner	Ⓢ	B	Ⓢ
Changement de l'angle de tout	Ⓢ	Ⓢ	B
Changement de position du tireur	Ⓢ	Ⓢ	A

Contrôle du tir de penalty

	Type 1	Type 2	Type 3
Tir de penalty	Levier de contrôle + B (coup fort), A ou Ⓢ (coup léger)	Levier de contrôle + Ⓢ (coup fort), A ou Ⓢ (coup léger)	Levier de contrôle + Ⓢ (coup fort), Ⓢ ou Ⓢ (coup léger)
Changement de position du tireur	Ⓢ	Ⓢ	A
Curseur activé/désactivé	Bouton R	Bouton R	Bouton R
Centre de l'écran (si le pénalty est tiré)	Levier de contrôle + A ou B	Levier de contrôle + A ou B	Levier de contrôle + A ou B

Autres contrôles

	Type 1	Type 2	Type 3
Changement de joueur	Bouton R	Bouton R	Bouton R

● Presser la touche de façon continue pour immobiliser le curseur

Début de la stratégie (1 stratégie)	Bouton L ou Z	Bouton L ou Z	Bouton L ou Z
Début de la stratégie (4 stratégies)	Bouton L ou Z + Bloc de touches C	Bouton L ou Z + Bloc de touches C	Bouton L ou Z + Bloc de touches C

● Appuyer sur le bouton L ou Z pour déclencher la stratégie

Options

Options

1. Pour modifier une option, place le curseur sur l'élément voulu dans l'écran d'options et appuie sur le bouton A. L'élément sera ensuite automatiquement sauvegardé sur le pack de contrôle.

Paramètres du jeu

1. Place le curseur sur [Game Settings] (Paramètres du jeu) et appuie sur le bouton A.
2. Sélectionne l'élément que tu désires modifier en déplaçant le levier de contrôle (bouton +) vers le haut ou vers le bas, puis vers la gauche ou la droite. Utilise les boutons L, R et Z pour passer à la page suivante.
3. Place le curseur sur [OK] une fois l'option redéfinie et appuie sur le bouton A.

Modification de l'équipe

1. Place le curseur sur [Team Registration] (Modification de l'équipe) et appuie sur le bouton A.
2. Sélectionne le joueur à inclure dans l'équipe à partir de la liste [Created Player] à l'aide du bouton A. Utilise les boutons L, R et Z pour parcourir les pages.
3. Recherche l'équipe voulue à l'aide des boutons L, R et Z, sélectionne le joueur devant être remplacé avec le levier de contrôle (bouton +) puis appuie sur le bouton A.

Création d'un joueur

1. Sélectionne le type de joueur à créer à l'aide du levier de contrôle (bouton +) et appuie sur le bouton A.
2. Sélectionne chacune des caractéristiques à l'aide du levier de contrôle (bouton +) et appuie sur la touche A pour les enregistrer.
3. Place le curseur sur [End] (Fin) en haut de l'écran une fois le nom entré. Sélectionne [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuie sur le bouton A pour enregistrer le nom.
4. Sélectionne le visage voulu pour le joueur et appuie sur le bouton A.
5. Défini les points de paramètres devant être modifiés à l'aide du levier de contrôle (bouton +).
- Les points restants seront affichés à l'écran. La valeur totale des paramètres ne peut pas dépasser 99.
6. Place le curseur sur [OK] une fois tous les paramètres définis puis appuie sur le bouton A. Sélectionne [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuie sur le bouton A pour enregistrer les paramètres.
7. Sélectionne [Yes] sur l'écran d'enregistrement puis appuie sur le bouton A pour enregistrer le joueur que tu veux de créer. Sélectionne [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuie sur le bouton A pour enregistrer les détails du joueur sur le pack de contrôle.
- Le joueur peut maintenant être ajouté à une équipe à l'aide de la commande [Team Registration].

Suppression d'un joueur

1. Place le curseur sur [Delete Registered Player] (Supprimer un joueur) sur l'écran d'options et appuie sur le bouton A.
2. Sélectionne le joueur que tu désires supprimer et appuie sur le bouton A. Sélectionne [Yes] lorsqu'un message de confirmation s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran puis appuie sur le bouton A pour supprimer le joueur.

Modification d'un nom de joueur

1. Sélectionne le joueur dont tu veux changer le nom. Utilise les boutons L, R et Z pour parcourir les noms des joueurs.
2. Sélectionne chacune des lettres du nom à l'aide du levier de contrôle (bouton +) puis appuie sur le bouton A pour les confirmer.

Tirs de penaltys

Tirs de penaltys

1. Choisis le nombre de joueurs, le type de contrôleur, les équipes et le stade.
2. Modifie ensuite le contrôleur. Sélectionne le type (de 1 à 3) en déplaçant le levier de contrôle (bouton -) vers la gauche ou vers la droite et appuie sur le bouton A.
3. Décide dans quel ordre les 11 joueurs vont tirer les penaltys. Si tu veux modifier l'ordre des joueurs, sélectionne [Esc] puis place le curseur sur le joueur voulu à l'aide du levier de contrôle (bouton -) et appuie sur le bouton A. Place le curseur sur [OK] une fois l'ordre redéfini puis appuie sur le bouton A pour commencer le tir de penaltys.



Contrôle du tireur de penalty

Le penalty est tiré lorsque le bouton de tir fort ou de tir léger est pressé. Le levier de contrôle déplace le curseur du tireur pour décider de la trajectoire du ballon jusqu'au moment où le bouton de tir est pressé et le tir effectué. Le ballon sera tiré dans la zone de tir (fort, léger).

- Un tir léger touche la zone de tir avec davantage de précision. Un tir fort disperse davantage le ballon dans la zone de tir fort.
- Les curseurs du tireur et du gardien de but peuvent être activés (ON) ou désactivés (OFF) à l'aide du bouton R.

Contrôle du gardien de but durant le tir de penaltys

Le point d'impact du ballon est affiché dès que le tir a été effectué. Utilise le levier de contrôle pour déplacer le curseur du gardien et appuie sur les boutons A ou B pour intercepter ou repousser le ballon dans la zone d'interception.

Modes divers

Scénario

Sélectionne un scénario à l'aide du levier de contrôle (bouton -) et appuie sur le bouton A.

• Les options, les modifications et toutes les autres options de jeu sont déjà en place.



Règles pour les matchs avec scénario

- Le scénario est considéré comme réalisé une fois le match gagné.
- En cas de match nul, le scénario n'a pas été réalisé.

Sauvegarde d'un scénario

1. L'écran de sauvegarde s'affiche à la fin du match. Place le curseur sur [Yes] à la fin du message de confirmation et appuie sur le bouton A. Sélectionne le fichier 1 ou 2 et appuie sur le bouton A.
 2. Un message de confirmation s'affiche. Place le curseur sur [Yes] et appuie sur le bouton A.
 3. Sélectionne [Yes] si un nouveau match doit avoir lieu puis appuie sur le bouton A pour afficher les différents scénarios.
- Le symbole "Clear" (Réalisé) s'affiche en face des scénarios déjà réalisés.

Entraînement

1. Sélectionne une équipe à partir de l'écran de sélection d'équipes et appuie sur le bouton A.
2. Sélectionne le mode d'entraînement et appuie sur le bouton A.
3. Tu peux modifier les paramètres de l'entraînement. Sélectionne l'élément que tu veux changer et appuie sur le bouton A. Sélectionne ensuite [Commence Training] (Commencer l'entraînement) et appuie sur le bouton A.
4. L'écran de pause s'affiche si le bouton START est pressé durant l'entraînement. Sélectionne [End Training] pour mettre fin à la session d'entraînement.



Chargement des données

1. Place le curseur sur l'élément devant être chargé et appuie sur le bouton A.
2. Place le curseur sur [Yes] sur l'écran de chargement des données et appuie sur le bouton A. Sélectionne le fichier à charger et appuie sur le bouton A. Sélectionne ensuite [Yes] au bas du message de confirmation pour charger les données. Le match peut maintenant commencer.

- [Return] (Pour revenir à l'écran de sélection du mode
- [International Cup] (World League) (Pour continuer les tournois existants
- [Scenario] (Pour continuer à jouer avec un scénario que tu as sauvegardé
- [Note Selection] (Pour charger une note sauvegardée. Sélectionne cette option pour un match disputé entre deux équipes ayant des notes séparées.

