

NUS-NWSP-EUR



KONAMI®

KONAMI

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

INTERNATIONAL
**SUPERSTAR
SOCCER** 98

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO 64



Emulation64.fr



Table des matières

A propos du Controller pak	25
Pour commencer à jouer	26
Explication du jeu	28
Ecran de modification	30
Contrôle des joueurs	33
Options	38
Tirs de penalty	40
Les différents modes	41
Scénario	41
Entraînement	41
Chargement des données	41

Pour les détails sur l'utilisation du clavier de commande (manette de commande), reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo 64.

A propos du Controller pak



Controller pak

- L'utilisation des Controller's paks (vendus séparément) permet de sauvegarder et de charger les données. Les données que vous pouvez sauvegarder sont les matchs de la ligue mondiale, les matchs de la coupe internationale, les réglages d'option, les noms des joueurs, les joueurs, les données d'enregistrement des joueurs, les équipes, le mode scénario, les données de formation, et les numéros de maillot des joueurs.
- Il est possible d'organiser des matchs entre des équipes en utilisant les Controller's paks sur lesquels des joueurs et des données d'équipe ont été sauvegardés. Insérez les Controller's paks dans les boîtes de commande #1 et #2 et sélectionnez les données corrigées sur l'écran de sélection d'équipe pour pouvoir les utiliser.
- Pour les détails sur l'utilisation du Controller pak, reportez-vous au mode d'emploi des Controller's paks.



Création et effacement des notes (fichiers sauvegardés)

- La capacité de mémoire de chaque Controller pak est d'environ 118 pages. Chaque note requiert la totalité des 118 pages de mémoire.
- Si vous raccordez un Controller pak ne comprenant pas de notes, un message s'affiche à l'écran. Sélectionnez [Yes] (Oui) et appuyez sur le bouton A pour créer une note. Si vous sélectionnez [No] (Non), aucune note ne sera créée et vous ne pourrez pas sauvegarder les données de jeu.
- Appuyez sur le bouton START au début de la partie pour afficher l'écran d'effacement de note. Appuyez sur le haut ou le bas du clavier de commande (manette de commande) pour sélectionner la note que vous voulez effacer, et appuyez sur le bouton A. Un message de confirmation s'affiche à l'écran. Sélectionnez [Yes] (Oui) avec le curseur et appuyez sur le bouton A pour effacer la note.



Messages d'erreur du Controller pak

[Not enough pages]

Effacez les données inutiles.

[Start game without back-up data. Switch off power, connect the Controller Pak and restart game to save data.]

Le Controller pak n'est pas inséré correctement.

[Note not created]

[Not loaded. Game note defect.]

Mettez hors tension et recommencez. Remplacez le Controller pak par un autre de type différent et recommencez.

[Controller Pak abnormality]

[Reconnect Controller Pak]

[Recover? (data loss possible)]

Suivez les instructions des messages.

Pour commencer à jouer



Mise en route

1. Vérifiez que le pak de jeu est inséré correctement dans le NINTENDO 64, raccordez les boîtes de commande et vérifiez que le Controller pak est fixé correctement. Les connecteurs de Controller pak #1 à #4 correspondent aux boîtes de commande des joueurs 1 à 4.
2. Mettez l'appareil sous tension. Appuyez sur le bouton START pour afficher l'écran de création de note.
* Pour les détails sur la création de note, voyez "À propos du Controller pak", à la page 25.
3. Chargez les données sauvegardées dans le Controller pak. Commencez et arrêtez le chargement avec le bouton A.
- * Ne déconnectez pas le Controller pak pendant la partie.
4. L'écran de sélection du mode de jeu s'affiche. Sélectionnez le mode de jeu et appuyez sur le bouton A.



Modes de jeu

■ Jeux libres, matchs de niveau compétition, jeu d'équipe de 1 à 4 joueurs

Une partie de football pour des matchs de niveau compétition.

■ Coupe internationale, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueurs

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 joueurs

Une série de matchs aller-retour avec 48 équipes et un total de 94 matchs.

■ Options

Réglages des paramètres du match, enregistrement des équipes, création des joueurs, modification des noms de joueur, effacement des joueurs enregistrés, modification des numéros de joueur et rechargement des données du Controller pak. Les données sont automatiquement sauvegardées.

■ Tirs de penalty, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueurs

Pour effectuer un tir au but.

■ Scénarios, mode 1 joueur, jeu d'équipe de 1 à 4 joueurs

Matchs joués dans des conditions spécifiques. Vous devez remporter le match pour réaliser le scénario.

■ Entraînement, 1 joueur

Entraînement aux techniques de base.



Configuration du match

A vant de commencer un match, vous devez régler le nombre de joueurs, les équipes, le handicap et le stade où se déroule la rencontre.

1. Sélection du nombre de joueurs

Sélectionnez le nombre de joueurs voulus avec le clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A.

2. Sélection d'équipe

Sélectionnez l'équipe avec le clavier de commande (manette de commande).

Sélectionnez [Use] (Utiliser) pour utiliser des données sauvegardées.

• Quand le joueur 1 et le joueur 2 ont chacun raccordé un Contrôleur pak à leur boîte de commande, sélectionnez [Use] (Utiliser) pour les données de façon à pouvoir utiliser les données sauvegardées dans des notes différentes.

• Vous pouvez sélectionner les uniformes [Home] (Domicile) ou [Away] (Extérieur) en appuyant sur la gauche/droite du bouton C.

• Vous pouvez choisir une équipe au hasard en appuyant sur le bouton START.

• L'écran de modification s'affiche si vous avez sélectionné les équipes pour les matchs de la Coupe internationale ou de la Ligue mondiale.

3. Choix du handicap (pour les matchs libres uniquement)

Vous pouvez régler les paramètres des joueurs en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) de gauche à droite. Sélectionnez le symbole [?] pour régler les paramètres des joueurs au hasard.

4. Réglage du nombre de joueurs

Vous pouvez régler le nombre de joueurs en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) de gauche à droite.

5. Réglage du niveau du gardien de but

Vous pouvez régler le niveau du gardien de but en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) de gauche à droite.

6. Sélection du stade

Sélectionnez le lieu de la rencontre ainsi que la météo et la durée du match en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) et le bouton C vers le haut/bas/gauche/droite. Appuyez sur le bouton A pour valider les sélections. L'écran de modification s'affiche.



Commencement du match

1. Vous pouvez modifier les paramètres du match sur l'écran de modification. Si vous n'effectuez pas de modifications, ce sont les réglages par défaut qui sont validés. Sélectionnez [Start match] (Commencer le match) pour commencer la partie.

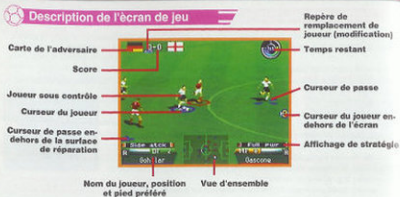


2. Les paramètres du match s'affichent à des fins de confirmation, de même que le curseur correspondant à chaque joueur.

3. Le tirage au sort s'effectue à la fin de la démonstration. Utilisez le bouton A pour choisir pile ou face. Si vous gagnez, vous pouvez choisir la position de votre équipe sur le terrain, et le jeu peut alors commencer.



Explication du jeu



Pause

L'écran de pause s'affiche si vous appuyez sur le bouton START pendant le match. Vous pouvez modifier les paramètres du match à partir de cet écran. Amenez le curseur sur [Restart match] (Reprendre le jeu) et appuyez sur le bouton A pour continuer à jouer.



[Player substitution] (Remplacement de joueur)

Appuyez sur le bouton A pour afficher le repère de remplacement de joueur (modification) si vous voulez remplacer le joueur, puis continuez à jouer. Le joueur sera remplacé la prochaine fois que le ballon devra être remis en jeu. Pendant le match, maintenez le doigt sur le bouton Z et appuyez sur Start pour afficher le repère de remplacement de joueur.

[Replay] (Ralenti)

Il est possible de revoir certains moments du match. Appuyez sur le bouton START pour revenir à l'écran de pause.

* Pour savoir comment effectuer un ralenti, voyez la page 36.

[Angle de la caméra]

Vous pouvez régler la hauteur de la caméra entre "haut", "centre" et "bas", la profondeur de focale entre "éloigné", "centre" et "rapproché", et l'affichage à l'écran entre "vertical" et "horizontal". Pour sélectionner l'angle de la caméra, déplacez le clavier de commande (manette de commande) vers le haut ou vers le bas, et appuyez sur le bouton A.

Ecran de mi-temps

Les résultats de la première mi-temps et les diverses informations du match sont affichées à la mi-temps. Appuyez sur le bouton A pour afficher les écrans des joueurs ayant marqué des buts. Appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran suivant. Sélectionnez [Continue with match] (Continuer le match) pour commencer la seconde mi-temps.

Arrêt du match

L'écran de pause s'affiche quand vous appuyez sur le bouton START pendant la partie. Pour terminer la partie, sélectionnez [End match] (Arrêt du match), appuyez sur le bouton A, puis sélectionnez [Yes] quand le message de confirmation s'affiche. (Possible uniquement pour les matchs libres.)



Règles du jeu

- Tous les matchs sont disputés conformément aux règlements du football en vigueur.
- Un maximum de 3 joueurs peuvent être remplacés durant un match. Les joueurs ayant reçu un carton rouge et 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 sont donnés en cas de fautes (taclés en glissade par l'arrière, etc.).
- Carton jaune : Deux cartons jaunes durant un match entraînent un carton rouge, et le joueur est suspendu du 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, 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.
- Si le même joueur continue à jouer après un hors-jeu ou après une reprise de match, l'équipe adverse a le droit d'effectuer un coup franc.



Paramètres par défaut

(Si aucune modification n'a été effectuée à partir de l'écran de modification)

Sélection des joueurs	Joueurs, tireurs, capitaine : paramètres par défaut pour les deux équipes.
Composition de la formation	Formation, rôle, changement de position et de zones, positions d'attaques : paramètres par défaut pour les deux équipes.
Stratégie	Commandes : automatique ; Affichage de stratégie : détails affichés ; Contenu de la stratégie : paramètres par défaut pour les deux équipes.
Défense	Marquage : aucun ; Type de défense : paramètres par défaut pour les deux équipes.
Configuration de la boîte de commande	boîte de commande : type 1 ; Changement de curseur : automatique ; Opérations du gardien de but : automatiques.
Réglage de la caméra	Angle de la caméra, zoom : centre ; Hauteur : centre ; Perspective du match : horizontale.



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. Sélectionnez le fichier 1 ou 2 et appuyez sur le bouton A.
2. Lorsque le message de confirmation s'affiche, placez le curseur sur [Yes] et appuyez sur le bouton A.
3. Sélectionnez [Yes] si vous voulez disputer un autre match, et appuyez sur le bouton A pour afficher le classement.



Sauvegarde de la coupe internationale (tournois uniquement)

1. Le classement sera affiché à la fin d'un match. L'écran de sauvegarde s'affiche uniquement si votre équipe a gagné. Dans le cas contraire, le jeu prend fin.
2. Placez le curseur sur [Yes] et appuyez sur le bouton A si vous voulez sauvegarder le résultat. Sélectionnez ensuite le fichier 1 ou 2 et appuyez sur le bouton A.
3. Lorsque le message de confirmation s'affiche, placez le curseur sur [Yes] et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder le résultat.

* L'écran de chargement peut s'afficher au début des matchs de la ligue mondiale, des éliminatoires régionaux pour la coupe internationale, des matchs de ligue, et des matchs de la Coupe internationale.

* Quand vous passez au mode Coupe internationale ou Ligue mondiale, l'écran de sélection s'affiche avec les options [New Game] (Nouveau match) ou [Continue Saved Game] (Continuer le match sauvegardé). Si vous avez sauvegardé les données, sélectionnez [Continue Saved Game] pour passer à l'écran de chargement.

Ecran de modification



Ecran de sélection des joueurs

1. Sélectionnez l'icône voulue et appuyez sur le bouton A pour modifier les sélections.
 2. Sélectionnez les paramètres à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A. Une fois tous les paramètres modifiés, placez le curseur sur [OK] et appuyez sur le bouton A.
 3. Placez le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis, et appuyez sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.
- Vous pouvez afficher les joueurs remplaçants à l'aide des boutons L, R et Z.
 - Appuyez sur "gauche" du bloc de touches C pour vérifier la position et le rôle des joueurs.
 - Appuyez sur "droite" du bloc de touches C pour parcourir les différents éléments de réglage des paramètres.
 - Vous pouvez vérifier la situation et les cartons jaunes et rouges des joueurs en appuyant sur "bas" du bloc de touches C.
 - La jauge d'endurance indique la forme physique des joueurs. Leurs mouvements deviennent plus lents à mesure que leur taux d'endurance baisse.
 - Sélectionnez [All] (Tout) ou [Member Change] (Changement de joueur) après avoir sélectionné l'icône Restaurer, puis appuyez sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée reviennent au réglage par défaut.
 - Vous devez toujours inclure un gardien de but dans votre équipe.
 - "MV" représente le niveau de motivation de votre équipe (Rouge : élevé, bleu : faible).
 - La motivation peut diminuer considérablement si vous choisissez la mauvaise personne comme gardien de but.



Ecran de modification de formation

1. Sélectionnez l'icône voulue et appuyez sur le bouton A pour modifier les sélections.
 2. Sélectionnez les paramètres à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A. Une fois tous les paramètres modifiés, placez le curseur sur [OK] et appuyez sur le bouton A.
 3. Placez le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis, et appuyez sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.
- Après avoir affiché l'icône Restaurer, sélectionnez [All] (Tout), [Formation change] (Modification de formation), [Position] (Position), [Attack settings] (Paramètres d'attaque) ou [Roles] (Rôles), puis appuyez sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée reviennent au réglage par défaut.
 - Une explication s'affiche à l'écran lorsque l'option [Role descriptions] (Description des rôles) est sélectionnée. Parcourez les pages à l'aide du bouton R. Utilisez 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**
Sélectionnez le fichier à sauvegarder et appuyez sur le bouton A. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez [Yes] et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder les données.
 - **Chargement des données d'une formation**
Sélectionnez le fichier à charger et appuyez sur le bouton A. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez [Yes] et appuyez sur le bouton A pour charger les données.





Écran de configuration des opérations

1. Sélectionnez l'icône voulue et appuyez sur le bouton A pour modifier les sélections.
 2. Sélectionnez les paramètres à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A. Une fois tous les paramètres modifiés, placez le curseur sur [OK] et appuyez sur le bouton A.
 3. Placez le curseur sur [EXIT] une fois tous les paramètres définis, et appuyez sur le bouton A pour revenir à l'écran de modification.
- Après avoir affiché l'icône Restaurer, sélectionnez [All] (Tout) ou [Strategy Amendments] (Changements de stratégie), puis appuyez sur le bouton A. Les paramètres de l'icône sélectionnée reviennent au réglage par défaut.
 - Si vous réglez [Strategy Amendments] (Changements de stratégie) sur "Auto", vous pourrez activer ou désactiver la stratégie réglée dans "Auto Strategy Settings" lors d'une attaque ou d'une défense.
 - Une explication s'affiche à l'écran lorsque l'option [Strategy Explanation] (Explication de la stratégie) est sélectionnée. Parcourez les pages à l'aide du bouton R. Utilisez 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.
 - Si vous avez réglé la stratégie sur "Auto", le chiffre affiché indique la fréquence d'exécution de la stratégie automatique. Plus le chiffre est faible, plus la stratégie automatique a de chances d'être utilisée.



Écran de configuration de la défense

1. Pour régler le marquage, sélectionnez la personne qui doit faire le marquage à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A. Placez le curseur sur [OK] quand tous les paramètres ont été définis, puis appuyez sur le bouton A. Placez le curseur sur la personne qui va effectuer le marquage et appuyez sur "haut" du bloc de touches C pour annuler le marquage.
 2. Pour régler les paramètres de défense, placez le curseur sur le joueur pour lequel vous voulez modifier les paramètres, et appuyez sur le clavier de commande (manette de commande) "gauche" ou "droite" pour les modifier.
- Vous pouvez vérifier les positions et les rôles en appuyant sur "gauche" du bloc de touches C.
 - Vous pouvez afficher ou faire disparaître les paramètres des rôles en appuyant sur "droite" du bloc de touches C.
 - Le nombre de cartons jaunes et de cartons rouges s'affichent en appuyant sur "bas" du bloc de touches C.



Écran de configuration de la boîte de commande

1. Sélectionnez l'élément de la boîte de commande à modifier en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) vers "haut" ou vers "bas", puis déplacez-la vers la gauche ou vers la droite pour effectuer la sélection.
 2. Placez le curseur sur [OK] une fois toutes les sélections effectuées, et appuyez 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, appuyez sur les boutons L, R ou Z.
 - Le changement d'écran se fera automatiquement, en fonction des options applicables, quand vous sélectionnez le mode Un joueur.



Ecran de modification

Réglage de la caméra

Sélectionnez l'environnement à modifier en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) vers le haut ou vers le bas, puis vers la gauche ou vers la droite. Placez le curseur sur [OK] une fois l'environnement sélectionné et appuyez sur le bouton A.

Nombre de joueurs à contrôler

Sélectionnez le nombre de joueurs à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A.

Modification des équipes

Vous pouvez sauvegarder et charger les formations d'équipe, stratégies, paramètres de défense et données de configuration de la boîte de commande en une seule fois à partir de cet écran en sélectionnant un fichier de 1 à 8 avec le clavier de commande (manette de commande) et en appuyant sur le bouton A.



Compétition avec données modifiées

Créez une équipe pour jouer contre un ami.

• Création d'équipes

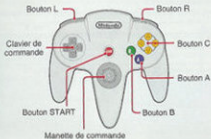
Créez les données en utilisant [Team Edit] (Modification de l'équipe), [Player Creation] (Création d'un joueur), [Team Registration] (Enregistrement de l'équipe) [Player Name Edit] (Modification du nom d'un joueur) et [Shirt Number Edit] (Modification du numéro de maillot) en mode d'option, et sauvegardez les données dans une note du Controller pak. (Les données de modification d'équipe sont sauvegardées en option. Toutes les autres données sont sauvegardées automatiquement.)

• Chargement des données d'équipe

1. Insérez le Controller pak dans lequel vous avez sauvegardé la note d'équipe modifiée et commencez le match.
* Vérifiez que les paks sont bien chargés dans les boîtes de commande #1 et #2 lorsque vous utilisez plusieurs Controllers paks.
2. Sélectionnez [Option Game] (Jeu d'option). Sélectionnez le paramètre d'utilisation de [Edit Data] (Modification des données) à partir de l'écran de sélection d'équipe si vous voulez disputer un match avec deux équipes modifiées.
3. Pour utiliser les données d'équipe, entrez dans [Edit Team] (Modification d'équipe) à partir de l'écran de modification, sélectionnez les données d'équipe que vous voulez utiliser et chargez-les.

Contrôle des joueurs

Contrôle des joueurs



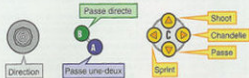
Type 1



Type 2



Type 3



Contrôle des joueurs



Contrôle de l'attaque

- Le contrôle des joueurs peut être du type 1 à 3 sur l'écran de configuration de la boîte de commande. Le type de contrôle sélectionné est indiqué sur le côté droit de l'écran.
- La manette de commande déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Dribble			
Sprint	+	+	+
Passe pénétrante	+	+	+
Passe (sans pénétration)	+ (au sol) + (chandelle)	+ (au sol) + (chandelle)	+ (au sol) + (chandelle)
* L'angle de la manette de commande détermine l'arc du ballon.			
Passe directe	+	+	+
* Relâchez le bouton pour une passe. Maintenez le doigt sur le bouton B pour une passe et chandelle, et appuyez sur le bouton Z pour librer.			
Feinte	+	+	+
* Appuyez de façon répétée pour une feinte, puis revenez en arrière avec la manette de commande.			
Feinte (coup de pied simulé)			
* Un seul coup de pied simulé rapide, puis revenez en arrière avec la manette de commande.			
Talonnade			
* Libérez la manette de commande pendant le sprint et appuyez sur le bouton voulu.			
Demi-tour rapide	+	+	+
* Relâchez la manette de commande complètement pendant le sprint.			
Passe avec blocage du ballon	+ appuyez sur avant que le ballon atteigne le joueur.	+ appuyez sur avant que le ballon atteigne le joueur.	+ appuyez sur avant que le ballon atteigne le joueur.
Passe une-deux (au sol)	+ appuyez sur une fois pour une passe.	+ appuyez sur une fois pour une passe.	+ appuyez sur une fois pour une passe.
* Maintenez le doigt sur le bouton R pendant la passe ; la première passe va en direction du coup de pied même si n'y a pas de joueur.			
Passe une-deux (en l'air)	+ maintenez le doigt sur	+ maintenez le doigt sur	+ maintenez le doigt sur
* Maintenez le doigt sur le bouton R pendant la passe ; la première passe va en direction du coup de pied même si n'y a pas de joueur.			
Passe une-deux différée	(au sol) ou (en l'air)	(au sol) ou (en l'air)	(au sol) ou (en l'air)
* Continuez à appuyer après la passe une-deux pour laisser le ballon à l'autre joueur, et relâchez pour achever la passe. * Pendant que vous appuyez, vous pouvez changer le joueur qui reçoit la passe avec le bouton R.			
Souèvement du ballon	quand vous êtes immobile	quand vous êtes immobile	quand vous êtes immobile
* Pour déplacer le joueur ou modifier l'angle de souèvement, continuez à appuyer et utilisez la manette de commande.			
Souèvement direct du ballon	* Exécutez un souèvement juste avant de recevoir le ballon. Changez la direction avec la manette de commande. Utilisez la manette de commande tout de suite après le souèvement pour modifier l'angle de souèvement.		
Feinte rapide	+ en condition neutre.	+ en condition neutre.	+ en condition neutre.

- Pour la défense, appuyez sur le bouton Sprint pour effectuer un sprint rapide.



Contrôle de l'attaque

- La manette de commande déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Shoot			

- La durée de la pression détermine la puissance du tir. Déplacez le manette de commande vers le haut/bas avec un écran vertical, et vers la gauche/droite avec un écran horizontal pour correspondre à l'emplacement du but.

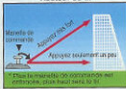
Direction du tir



Puissance du tir



Hauteur du tir



+ Shoot	+	+	+
---------	---	---	---

- L'angle de la manette de commande détermine la hauteur du tir. Déplacez la manette de commande dans la direction du but.

Tir courbé			
------------	--	--	--

- Déplacez la manette de commande dans le sens contraire de l'attaque. La durée de la pression détermine la puissance du tir.

Coup de tête			
--------------	--	--	--

- Placez sur la surface de réparation, etc. La durée de la pression détermine la puissance du tir.

Bicyclette			
------------	--	--	--

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

Courbe			
--------	--	--	--

- Le ballon tourne vers l'avant quand le joueur se dirige vers l'avant, et vers l'arrière quand le joueur se déplace dans la direction opposée.

Tir adressé en direction de la surface de réparation			
------------------------------------------------------	--	--	--

- Le ballon se soulève toujours en face du but lorsqu'il se trouve dans la surface de réparation. La pression sur le bouton détermine la distance parcourue par le ballon. La manette de commande permet de régler la hauteur du ballon face au but.



Surface de réparation

Contrôle des joueurs

Contrôle de la défense

- La manette de commande déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Charge	● + ▲	● + ▲	● + ●
Glissade	● + ●	● + ●	● + ●
Coup d'épaule	● + ● + ▲ OU ● + ●	● + ● + ▲ OU ● + ●	● + ● + ● OU ● + ●
Sprint	● + ●	● + ●	● + ●
Contact corporel	● + ●	● + ●	● + ●

* Appuyez de façon répétée lorsque l'adversaire se trouve à proximité.

- Si vous essayez d'attraper le ballon avec des charges ou des tacles en glissade par l'arrière, vous risquez aisément d'être pénalisé.

Contrôle du gardien de but

- La manette de commande déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

Interception automatique	●	●	▲
Changement de curseur	●	▲	●

- L'interception automatique du ballon et la modification du curseur ne sont possibles que lorsque le gardien de but est en mode [Manuel] ou [Semi-automatique].

Interception à la volée du ballon	Maintenez le doigt sur ● + ●	Maintenez le doigt sur ● + ●	Maintenez le doigt sur ● + ▲
Interception	● + ●	● + ●	● + ●
Mouvement après l'interception du ballon	●	●	●
	* Le gardien de but peut uniquement être déplacé durant les 4 secondes qui suivent l'interception du ballon.		
Jet de ballon au sol	● (Le ballon tombe automatiquement à plus tard)	● (Le ballon tombe automatiquement à plus tard)	● (Le ballon tombe automatiquement à plus tard)
Coup de volée	● + ●	● + ●	● + ●
Remise en jeu par le gardien de but	● + ● (chandelle) ▲ (au sol) ● (shoot)	● + ● (chandelle) ▲ (au sol) ● (shoot)	● + ● (chandelle) ● (au sol) ● (shoot)
Dégagement haut de la main	● + ●	● + ●	● + ●
Dégagement bas de la main	● + ▲	● + ●	● + ●

Contrôle de ralenti (identique pour tous les types de contrôle)

Ralenti	● →	
Ralenti arrière	● ←	
Pause	●	
Pause, reprise	▲	
Angle de la caméra	Zoom	● ●
	Rotafon	● ●
	Hauteur	1 2 3

- 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, déplacez la manette de commande vers la gauche ou vers la droite si vous voulez effectuer un ralenti avant ou un ralenti arrière. La vitesse du ralenti se règle avec la manette de commande.



Contrôle du redémarrage du jeu

- La manette de commande déplace les joueurs dans n'importe quelle direction lorsqu'aucun paramètre n'a été spécifié.

	Type 1	Type 2	Type 3
Remise en jeu	 (chandelle) (au sol) (shoot)	 (chandelle) (au sol) (shoot)	 (chandelle) (au sol) (shoot)

- Utilisez le bouton Z pour déplacer le joueur qui relance le ballon, et sur la manette de commande pour déplacer le joueur qui reçoit le ballon.

Mouvement de la flèche de redémarrage	(haut - gauche/droite - station)	(haut - gauche/droite - station)	(haut - gauche/droite - station)
---------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

- La puissance du tir est indiquée par la couleur de la flèche. Il est possible de tirer dans la direction de la manette de commande 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.

Tir de corner	 (chandelle) (au sol) (shoot)	 (chandelle) (au sol) (shoot)	 (chandelle) (au sol) (shoot)
Tir de corner activé/désactivé			
Modificateur de la formation avec tir de corner			
Changement de l'angle de vue			
Changement de position du tireur			



Contrôle de coup franc

Sans mur			
Changement de position du tireur			
Curseur activé/désactivé			
Changement de l'angle de vue			
Changement de position du tireur			

- Redémarrage rapide : Vous pouvez utiliser les boutons Passe, Chandelle et Shoot normalement entre le moment où le ballon est au sol et celui où il touche le but. Vous pourrez ainsi redémarrer le jeu avec une puissance d'attaque accrue.

Avec mur			
Changement de position du tireur			
Curseur activé/désactivé			
Changement de l'angle de vue			
Changement de formation			

- S'il y a un second tireur, utilisez le bouton Z pour le faire courir et tirer.
- Si vous jouez en défense, faites sauter le mur avec la bouton Z.

Contrôle des joueurs

Contrôle du tir de penalty

	Type 1	Type 2	Type 3
Tir de penalty	+ (coup fort) ou (coup léger)	+ (coup fort) ou (coup léger)	+ (coup fort) ou (coup léger)
Changement de position du tireur			
Curseur actif/ désactif	Tireur ou bouton de sprint +	ou bouton de sprint +	ou bouton de sprint +
Gardien de but	Bouton de sprint +	Bouton de sprint +	Bouton de sprint +
Course de interception par le gardien de but	+ ou	+ ou	+ ou

- Appuyez sur le bouton L (Z) pour déplacer le gardien de but vers la gauche, et sur le bouton R pour le déplacer vers la droite.

Autres contrôles

	Type 1	Type 2	Type 3
Changement du curseur	[R] (Continuer à appuyer pour insébler)	[R] (Continuer à appuyer pour insébler)	[R] (Continuer à appuyer pour insébler)
Début de la stratégie (6 stratégies)	+ + + + + +	+ + + + + +	+ + + + + +

- Appuyez sur le bouton voulue du bloc de touches C pour libérer la stratégie.

Options

Options

- Pour modifier une option, placez le curseur sur l'élément voulu dans l'écran d'options et appuyez sur le bouton A. L'élément sera ensuite automatiquement sauvegardé sur le Controller pak.

Paramètres du jeu

- Placez le curseur sur [Game Settings] (Paramètres du jeu) et appuyez sur le bouton A.
- Sélectionnez l'élément que vous désirez modifier en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) vers le haut ou vers le bas, puis vers la gauche ou vers la droite. Utilisez les boutons L, R et Z pour passer à la page suivante.
- Placez le curseur sur [OK] une fois l'option redéfinie, et appuyez sur le bouton A.

Enregistrement de l'équipe

- Placez le curseur sur [Team Registration] (Enregistrement de l'équipe) et appuyez sur le bouton A.
- Sélectionnez le joueur à inclure dans l'équipe à partir de la liste [Created Player] (Nouveau joueur) à l'aide du bouton A. Utilisez les boutons L, R et Z pour parcourir les pages.
- Recherchez l'équipe voulue à l'aide des boutons L, R et Z, sélectionnez le joueur à remplacer avec le clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A.

Options



Création d'un joueur

1. Sélectionnez le type de joueur à créer à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez chacune des caractéristiques à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A pour les enregistrer.
3. Placez le curseur sur [End] (Fin) en haut de l'écran une fois le nom entré. Sélectionnez [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuyez sur le bouton A pour enregistrer le nom.
4. Sélectionnez le visage voulu pour le joueur et appuyez sur le bouton A.
5. Sélectionnez la taille du joueur (entre 1,50 m et 2 m), son pied favori et ses compétences particulières (6 maximum, selon les paramètres) à l'aide du clavier de commande (manette de commande), et appuyez sur le bouton A.
6. Définissez les points de paramètres à modifier à l'aide du clavier de commande (manette de commande).
 - Les points restants seront affichés à l'écran. La valeur totale des paramètres ne peut pas dépasser 99.
7. Placez le curseur sur [OK] une fois tous les paramètres définis et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuyez sur le bouton A pour enregistrer les paramètres.
8. Sélectionnez [Yes] sur l'écran d'envoie, puis appuyez sur le bouton A pour enregistrer le joueur que vous venez de créer. Sélectionnez [Yes] lorsque le message de confirmation s'affiche et appuyez sur le bouton A pour enregistrer les détails du joueur dans le Contrôle pak.
 - Le joueur peut maintenant être ajouté à une équipe à l'aide de la commande [Team Registration] (Enregistrement d'équipe).



Suppression d'un joueur

1. Placez le curseur sur (Delete Registered Player) (Supprimer un joueur) sur l'écran d'options et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez le joueur que vous voulez supprimer et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez [Yes] lorsqu'un message de confirmation s'affiche en haut et à droite de l'écran, puis appuyez sur le bouton A pour supprimer le joueur.



Modification du nom d'un joueur

1. Sélectionnez le joueur dont vous voulez changer le nom. Utilisez les boutons L, R et Z pour parcourir les noms des joueurs.
2. Sélectionnez chacune des lettres du nom à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A pour les confirmer.



Modification des numéros de maillot

1. Sélectionnez l'équipe et appuyez sur le bouton A. Il est possible de parcourir les équipes avec les boutons L, R et Z.
2. Exécutez [Edit] (Modification) ou [Change] (Changement) avec les boutons L, R ou Z.
 - [Edit] (Modification) : Pour créer un nouveau numéro de maillot. Placez le curseur sur le joueur dont vous voulez modifier le numéro de maillot, et appuyez sur le bouton A.
 - [Change] (Changement) : Pour intervertir des numéros de maillot existants. Placez le curseur sur le joueur dont vous voulez intervertir le numéro de maillot, et appuyez sur le bouton A.

Tirs de penalty



Penalty kick shoot-out

1. Choisissez le nombre de joueurs, le type de boîte de commande, les équipes et le stade.
2. Modifiez ensuite la boîte de commande. Sélectionnez le type (de 1 à 3) en déplaçant le clavier de commande (manette de commande) vers la gauche ou vers la droite et appuyez sur le bouton A.
3. Déclarez dans quel ordre les 11 joueurs vont tirer les penaltys. Si vous voulez modifier l'ordre des joueurs, sélectionnez [Edit] puis placez le curseur sur le joueur voulu à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A. Placez le curseur sur [OK] une fois l'ordre redéfini, et appuyez sur le bouton A pour commencer le tir de penalty.



<Curseur du tireur>



<Curseur du gardien de but>



Contrôle du tireur de penalty

Le penalty est tiré lorsque vous appuyez sur le bouton de tir fort ou de tir léger. La manette de commande déplace le curseur du tireur pour décider de la trajectoire du ballon jusqu'au moment où vous appuyez sur le bouton de tir, et le tir est 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.
- Vous pouvez activer/désactiver le curseur du tireur à l'aide du bouton R ou du bouton de sprint, et le curseur du gardien de but à l'aide du bouton de sprint.



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. Utilisez la manette de commande pour déplacer le curseur du gardien de but, et appuyez sur les boutons A et B pour intercepter ou repousser le ballon dans la zone d'interception. Vous pouvez déplacer le gardien de but vers la gauche ou vers la droite avec les boutons L et R (Z) même avant que le tireur n'ait envoyé le ballon.

Les différents modes



Scénario

Sélectionnez un scénario à l'aide du clavier de commande (manette de commande) et appuyez sur le bouton A.

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



Règle 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. Placez le curseur sur [Yes] à la fin du message de confirmation et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez le fichier 1 ou 2 et appuyez sur le bouton A.
 2. Un message de confirmation s'affiche. Placez le curseur sur [yes] et appuyez sur le bouton A.
 3. Sélectionnez [yes] si vous voulez disputer un nouveau match, et appuyez sur le bouton A pour afficher les différents scénarios.
- Le symbole "Cleared" (Réalisé) s'affiche en face des scénarios déjà réalisés.



Entraînement

1. Sélectionnez une équipe à partir de l'écran de sélection d'équipes et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez le mode d'entraînement et appuyez sur le bouton A.
3. Vous pouvez modifier les paramètres de l'entraînement. Sélectionnez l'élément que vous voulez changer, et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez ensuite [Commencez Training] (Commencer l'entraînement) et appuyez sur le bouton A.
4. L'écran de pause s'affiche si vous appuyez sur le bouton START durant l'entraînement. Sélectionnez [End] (Fin) pour mettre fin à la session d'entraînement.



Chargement des données

1. Si vous avez sauvegardé les matchs de "Ligue mondiale" ou de "Coupe internationale", l'écran de sélection de chargement s'affiche au début de ces modes. Si vous voulez jouer avec un match sauvegardé, sélectionnez [Continue Game] (Continuer le jeu) et appuyez sur le bouton A.
2. Placez le curseur sur [Yes] à l'écran de chargement des données, et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez le fichier à charger et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez [Yes] à la fin du message de confirmation pour charger les données. Le match peut maintenant commencer.



- [International Cup] (Coupe internationale) [World League] (Ligue mondiale) : Pour continuer les tournois existants.