

NUS-NISY-EUU



KONAMI

®



INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 2000

TM

Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

INSTRUCTION BOOKLET



TABLE DES MATIÈRES

<i>Controller Pak</i>	4
<i>Rumble Pak&Expansion Pak N64</i>	5
<i>Commandes de base pour l'Ecran de Sélection</i>	5
<i>Pour commencer le Jeu</i>	6
<i>Visualisation du Jeu</i>	7
<i>Règles</i>	9
<i>Ecran de Programmation de Match</i>	10
<i>Sélectionner Editer</i>	13
<i>A propos des modes</i>	16
<i>A propos de commandes</i>	21



Controller Pak

Controller Pak

Utilisez le Controller Pak (vendu séparément) pour sauvegarder et charger les données.

- ◆ Insérez correctement le Controller Pak (vendu séparément) dans la Boîte de Commande 1P.
- ◆ Veuillez vous reporter au Guide d'Utilisateur fourni avec le Controller Pak pour de plus amples informations.

■ A propos des notes

La capacité de stockage du Controller Pak est divisé en 123 pages. Les données relatives au match (Editer un match) et les données des joueurs inscrits peuvent être être sauvegardées dans le Controller Pak.

121 pages

Menu du Controller Pak

Mettez la console Nintendo 64 en marche en appuyant sur START.

- ◆ Pour effacer une note, sélectionnez la note à l'aide de la Manette de Commande et validez avec le Bouton A.
- ◆ Attention: Une fois effacées, les notes ne peuvent être rétablies.

Messages d'erreur du Controller Pak

[No notes for I.S.S. 2000]

Ce message s'affiche lorsque le Controller Pak ne contient pas de données pour ce jeu. Veuillez insérer un Controller Pak qui contient des données de jeu sauvegardées.

[Controller Pak is not inserted properly.]

Vérifiez si le Controller Pak est inséré correctement. Si le message persiste après plusieurs essais, il se peut que le Controller Pak soit endommagé. Nous vous recommandons alors d'insérer un nouveau Controller Pak.

[Controller Pak is not inserted]

Un Controller Pak est nécessaire à la sauvegarde des données. Veuillez insérer un Controller Pak.

[Re-insert Controller Pak.]

Prière de ne pas changer de Controller Pak, une fois les données chargées à partir d'un Controller Pak spécifique. Les données de jeu ne peuvent pas être sauvegardées dans un Controller Pak autre que celui à partir duquel le chargement a été effectué.

- ◆ En cours de chargement ou de sauvegarde, ne retirez pas le Controller Pak.

[Controller Pak is broken.]

Il se peut que le Controller Pak soit endommagé. Sélectionnez [Repair] [Réparation]. Cependant sachez que les réparations peuvent entraîner la perte des données actuellement sauvegardées dans le Controller Pak. (Dans ce cas, le jeu sera interrompu et l'écran MAIN SELECT (SÉLECTION PRINCIPALE) s'affichera.) Sélectionnez [Retry] [Nouvel essai] pour retenter le chargement ou la sauvegarde. (Le jeu ne sera pas interrompu.) Sélectionnez [Do Not Save (Load)] [Ne Pas Sauvegarder (Charger)] pour continuer le jeu sans sauvegarder (charger).

- ◆ Comme rien ne garantit que la réparation réussira, nous vous recommandons d'utiliser un nouveau Controller Pak.



Rumble Pak & Expansion Pak N64

Rumble Pak

Ce jeu est compatible avec le Rumble Pak (vendu séparément). Insérez le Rumble Pak dans la Boîte de Commande entrainera une vibration de la Boîte de Commande de concert avec des mouvements du joueur et d'autres actions.

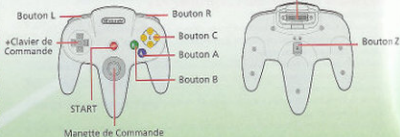
- ♦ Il n'est pas possible de sauvegarder ou charger lorsque le Rumble Pak est en place. Suivez les instructions sur l'écran et remplacez le Rumble Pak par le Controller Pak.

Expansion Pak N64

Ce jeu est compatible avec l'Expansion Pak (vendu séparément). Veuillez vous reporter au Guide de l'Utilisateur fourni avec l'Expansion Pak avant toute utilisation. Le Guide de l'Utilisateur contient des informations importantes à propos de la sécurité ainsi que sur la méthode correcte d'utilisation.

Commandes de base pour l'Écran de Sélection

Connecteur du Controller Pak



Manette de Commande (+Clavier de Commande)	Sélection de l'élément
Bouton A	Valider/Avancer/Envoyer un message
Bouton B	Annuler/Précédent
Bouton C	Confirmer Élément de l'Écran Editer/Modification
Bouton L	Modification des Fenêtres du Menu
Bouton R	
Bouton Z	



Pour commencer le Jeu

Pour commencer le Jeu

1. Insérez correctement la Casette de Jeu dans la console Nintendo 64 et après vous être assuré que la Boîte de Commande est convenablement connectée, mettez la console en marche. (Ne déplacez pas la Manette de Commande en mettant en marche.)

- ◆ Ce jeu peut être joué de 1 à 4 joueurs. Les connecteurs des Boîtes de Commande 1 à 4 correspondent respectivement aux Boîtes de Commande 1P à 4P. (Pour un seul joueur, veuillez raccorder la Boîte de Commande au connecteur 1.)

2. Appuyez sur START pour avancer de l'Écran de Titre à l'Écran MAIN SELECT (SÉLECTION PRINCIPALE).

Modes de Jeu

- Pre-season Match (Match de pré-saison) **Versus 1-4P, jeu coopératif** >p.16
Jouer des matches de pré-saison (une compétition d'un seul match impliquant toutes les équipes) et un Mini-Championnat (Configurez le nombre d'équipes participantes et le nombre de matchs pour créer une compétition de Mini-Championnat original).
- Career (Carrière) **1 Joueur** >p.16
Progresser d'une place de bleu à une place dans l'Équipe de la Coupe Internationale, en 3 ans.
- World League (Championnat du Monde) **Mode 1P, Jeu coopératif 1-4 P** >p.17
Choisissez 16 ou 32 équipes dans le monde entier, et choisissez de jouer toutes les équipes une ou deux fois, en visant le classement le plus haut.
- International Cup (Coupe Internationale) **Mode 1P, Jeu coopératif 1-4P** >p.18
Choisissez 48 équipes du monde entier pour jouer dans un tournoi éliminatoire, puis jouez le tournoi de championnat avec les 32 équipes restantes.
- Euro Cup (Coupe d'Europe) **Mode 1P, Jeu coopératif 1-4P** >p.18
Choisissez 48 équipes européennes pour jouer dans un tournoi éliminatoire, puis jouez le tournoi de championnat avec les 16 équipes restantes.
- PK (Tir au but) **Versus 1-4P, Jeu coopératif** >p.18
Il s'agit d'une compétition de tirs au but.
- Scenario (Scénario) **Mode 1P, Jeu coopératif 1-4P** >p.19
Choisissez un scénario parmi un choix de 16 et jouez un match sous les conditions dictées.
- Training (Entraînement) **1P** >p.19
Pratiquez les mouvements de base en entraînement.
- Option >p.19
Configurez Game Setting (Réglages du Jeu), Create Player (Créer un Joueur), Delete Registered Player (Effacer un Joueur Inscrit), Data (Données), Transfer (Transfert), Resolution (Résolution) and Language (Langue).



Visualisation du Jeu

Ecran de match



Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué après la démo de commencement du match. Sélectionnez pile ou face. Le gagnant du tirage au sort choisit le ballon, le perdant le côté du terrain puis le coup d'envoi à lieu.

Pause

Appuyez sur **START** pour voir apparaître l'Ecran de Pause pendant un match. Sélectionnez [Cont. Game] [Continuer le jeu] pour reprendre le jeu ou [Quit Game] [Quitter le jeu] pour arrêter le match.

■ Ply. Change (Changement de joueur)

Sélectionnez [Ply. Change] [Changement de joueur] et validez avec le **Bouton A** pour afficher **Player Substitution Edit Mark** (Marque Editer Remplacement de Joueur). Après avoir repris le match, le remplacement du joueur peut prendre place lorsque le ballon sort du terrain ou qu'une faute a lieu.

♦ Appuyer sur les **Boutons L, Z** et **START** lors du match affichera **Player Substitution Edit Mark** (Marque Editer Remplacement de Joueur) à côté du drapeau.

■ Ralenti

Repasse un instant du match.

♦ Marquer un but pendant le match déclenchera automatiquement un ralenti.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Lecture ● Pause ● Avance cadre par cadre ● Récul cadre par cadre ● Zoom ● Rotation gauche/droite ● Perspective en hauteur ● Annuler | <ul style="list-style-type: none"> : Bouton A + Manette de Commande (+Clavier de Commande) → (avec ← replay s'effectuera en marche arrière) : Bouton B : Bouton B + Manette de Commande (+Clavier de Commande) → : Bouton B + Manette de Commande (+Clavier de Commande) ← : Bouton C ↑↓ : Bouton C ←→ : Boutons L, R, Z : START |
|--|--|

■ Cam. Ang. (Angle de Caméra)

Effectue des changements aux réglage caméra.

♦ **Camera Setting** > p. 15





Half Time Screen (Ecran de mi-temps)

Les résultats de la première période, ainsi que diverses données de match, seront affichés à la mi-temps. Il est possible de reconfigurer les réglages du match pour la deuxième période dans Edit Select (Sélectionner Editer). Sélectionnez [Cont. Game] (Continuer Jeu) pour débiter la deuxième période.

| Sélection Editer > p. 13

Match Conclusion Screen (Ecran de Conclusion du Match) (Pre-season Match, Mini-League, World League, International Cup, Euro Cup)

L'Ecran de Conclusion du Match sera affiché à la fin du match. Appuyez sur le Bouton A pour avancer à Scoring Player Screen (Ecran du Score des Joueurs), où les résultat du match, divers classements et d'autres données sont affichés.

A propos de la sauvegarde (Mini-League, World League, International Cup, Euro Cup)

Save Screen (Ecran de Sauvegarde) s'affichera à la suite de l'Ecran de Conclusion du Match. Sélectionnez un fichier sauvegardé et appuyer sur le Bouton A pour sauvegarder.

Démarrage rapide (Pre-season Match, PK, Scenario)

A la suite de l'Ecran de Conclusion du Match dans le mode Pre-season Match, et après la fin de la compétition des tirs au but dans PK, un message [Play Again?] [Rejouer?] s'affichera. Sélectionnez [NO (Return to Main Select Screen)] [NON (Retour à l'écran de sélection principale)], [Return to Team Select] [Retour à la sélection d'équipe], [Return to Edit Select (Kicker Select in PK)] [Retour à la sélection Editer (Sélection du buteur dans PK)] ou [YES] [OUI], et validez.





Règles

- Les matches sont menés selon les règles de bases du football.
- Le remplacement de joueur peut avoir lieu durant un match jusqu'à 3 fois.
Les joueurs expulsés hors du terrain après avoir reçu un Carton Rouge ne peuvent pas être remplacés.
- Une faute donne l'attribution d'un coup de franc direct à l'équipe adverse.
- Un hors-jeu donne l'attribution d'un coup de franc indirect à l'équipe adverse.
- Un penalty est accordé à l'équipe adverse si un joueur commet une faute dans sa propre surface de réparation.
- Le joueur incriminé est réprimandé s'il commet des fautes sérieuses (telles qu'un tacle glissé par l'arrière)
 - Carton Jaune : Deux Cartons Jaunes émis dans un seul match provoquent l'expulsion du joueur, et une exclusion du prochain match.
 - Carton Rouge : Le joueur est expulsé du terrain immédiatement, et exclu du prochain match.
- Si le score est à égalité à la fin du match, les prolongations seront jouées. La "Règle du But d'Or" est appliquée dans ce cas. (La première équipe a marqué un but pendant les prolongations gagne)
Applicable seulement aux finales de International Cup et Pre-season Match par défaut. Tous les autres cas se termineront pas un match nul.
- Si la victoire n'est pas encore décidée après les prolongations, le score sera décidé par des tirs au but à 5 contre 5. Si le match est toujours nul, les joueurs feront des tirs au but en ordre alterné pour décider du score.



Ecran de Programmation de Match

Cette partie couvre l'écran de programmation commun à tous les modes.

File Select (Sélection de Fichier)

Sélectionnez [New Game] [Nouveau Jeu] lorsque vous commencez le jeu du début, et sélectionnez un fichier vide. Choisissez [Continue] [Continuer] lorsque vous continuez un jeu en utilisant des données sauvegardées, puis sélectionnez le fichier de données sauvegardées désiré.

Select Teams (Sélection d'équipes)

Sélectionnez une région avec les Boutons L, R, Z, ou B, sélectionnez une équipe avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) ←→, puis validez avec le Bouton A.

- ◆ Configurez le maillot à l'un ou l'autre [HOME/AWAY] [DOMICILE/VISITEUR] à l'aide du bouton C ↑↓.
- ◆ Appuyer sur START pour sélectionner une équipe au hasard.



■ A propos de Edit Data (Données Editées)

En chargeant Edit Data d'un Controller Pak, les utilisateurs peuvent jouer des matches en utilisant les Données Editées sauvegardées et aussi utiliser les joueurs originaux qu'ils ont créés. Sélectionnez [Controller Pak] avec le Bouton C ←→.

- | | |
|--------------------------------|---|
| [Controller Pak] | Utiliser les données du Controller Pak. |
| [Do not use] [Ne pas utiliser] | Utiliser les données existantes. |

{Pour Pre-season Matches et P.K.}

Les données éditées peuvent être chargées directement.

Sélectionnez [Load Controller Pak] [Charger Controller Pak] avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) <up>, chargez avec le Bouton A, puis sélectionnez [Controller Pak] avec le Bouton C ←→.

{Pour Mini-League, World League, International Cup, Euro Cup, Scenario}

Chargez les données avec [Data] dans l'écran Options, puis sélectionnez [Controller Pak] avec le Bouton C ←→.



Game Setting (Réglage du jeu)

Sélectionnez un élément avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) ↑↓, puis modifiez les réglages de l'élément avec ←→.

◆ Tournez les pages avec les Boutons L, R et Z.

[Game Time] [Temps de jeu] Configure la longueur du jeu (période)

[Game Level] [Niveau du jeu] Configure le niveau de difficulté du jeu.

[CPU Operation] [Fonctionnement de l'ordinateur]

Game in Progress (Pendant le jeu) : Sélectionnez [ON] [Marche] pour que l'ordinateur prenne la commande des joueurs dans Pre-season Match.

◆ Ce réglage n'est pas possible dans le cas d'un jeu à plusieurs joueurs, comme 1, 2 joueurs contre l'ordinateur.

Player Substitution (Remplacement de joueur) : Sélectionnez [ON] [Marche] pour que l'ordinateur effectue les remplacements de joueurs, les changements de tactiques et les changements de formations.

◆ Ce réglage est disponible uniquement pour des matchs: joueurs vs ordinateur ou ordinateur vs ordinateur.

◆ Appuyez sur START dans l'Écran Edit Select (Sélection Editer) pour désengager temporairement cette fonction.

Keeper (Gardien) : Sélectionnez [OFF] [Arrêt] pour prendre la commande du gardien de but pendant le match.

◆ La sélection [ON/OFF] [Marche/Arrêt] est disponible uniquement lorsque les commandes de joueur pendant un match sont configurées pour être effectuées par l'ordinateur.

[Motivation]

Configure la Motivation (l'effet qu'a l'état de l'équipe sur ses performances) à [ON/OFF] [Marche/Arrêt].

[EXTRA TIME] [PROLONGATION]

Configure [G. Goal, Draw] [But d'Or, Match Nul], [G. Goal, PK] [But d'Or, Tir au But], [EX.Time, PK] [Prolongations, Tir au But], ou [No EX.Time] [Pas de prolongation].

[Sound] [SON]

Configure à [Stereo/Mono].

[Commentary] [Commentaire]

Configure à [Commentary ON/Commentary OFF] [Commentaire ON/Commentaire OFF].

[Rules] [Règles]

Reconfigure les règles du match.

[Referee] [Arbitre]

Sélectionnez un des trois arbitres. Sélectionnez [Random] [Au hasard] pour en avoir un assigné automatiquement.

Edit Select (Sélection Editer)

Sélectionner un élément avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) et éditez (chaque élément avec le Bouton A. Une fois tous les réglages effectués, sélectionnez [Start Game] [Commencer jeu] et appuyez sur le Bouton A pour avancer à Pre-match Confirmation Screen (Écran de Confirmation de Pre-match). Confirmez les réglages choisis et le curseur dans chaque écran, et commencez le match en appuyant sur le Bouton A.

! Sélection Editer > p. 13



Sélection Editer

■ A propos de [Reset] [Remise à zéro] and [Cancel] [Annuler] dans Edit Select (Sélection Editer)
Après modification d'un réglage, sélectionnez l'élément que vous voulez remettre à zéro et appuyez sur le Bouton A.

- ◆ Choisir [Reset] [Remise à zéro] immédiatement avant que le match commence restaurera tous les réglages aux réglages par défaut, tandis que sélectionner [Cancel] [Annuler] pendant un match replacera les réglages à leur position antérieure.

Member Select (Sélection des membres)

Sélectionnez l'icône à droite de l'écran, et modifiez chaque réglage avec le Bouton A. Sélectionnez [EXIT] une fois toutes les configurations accomplies.



- ◆ Changez [Starting Member/Reserve] [Membre de départ/Réserve] avec les Boutons L, R, ou Z.
- ◆ Changez [Position/Function] [Position/Fonction] avec le Bouton C ←, [Condition/Yellow Card, Red Card] [Condition/Carton Jaune, Carton Rouge] avec le Bouton C ↓.

[Member Change] [Changement de membre] Change les joueurs participants au match.
[Kicker Select] [Sélection du buteur] Change le buteur pour coup franc, corner de droite et de gauche, tir au but.

- ◆ Le buteur de coup franc ne peut être configuré que en face du but adverse. Dans tous les autres cas, le joueur le plus près du ballon shootera.

[Captain Select] [Sélection du Capitaine] Change le capitaine.

- ◆ Lorsqu'un capitaine approprié est configuré comme capitaine, la motivation de l'équipe pendant un match augmente et se stabilise.





Edit Formation (Editer la formation)

- [Change Form.] Change la formation.
- [Change Pos.] Change les positions des joueurs un par un.
- [Change Zone Pos.] Ajuste les position des joueurs pour chaque zone.
- [Attack Set] Configure les milieux de terrain et les défenseurs pour prendre part à des mouvements d'attaque.
- [Pos. Set] Configure les positions des joueurs.
- [Pos. Explan.] Vue explicative sur chacune des positions.
- [Save] Sauvegarde jusqu'à 16 réglages de formation configurés dans Edit Formation.
- [Load] Charge un fichier de données sauvegardées.

Set Tactics (Régler Tactiques)

[Change Tact.] [Changer de tactiques]

Les tactiques peuvent être assignées à 6 emplacements, accessibles en appuyant sur les Boutons A, B et le Bouton C ↑ ↓ ↔.

- ◆ Intervertissez [Tactics Edit/Re-order Tactic] [Editer Tactiques/Réordonner Tactiques] avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) ↔.
- ◆ Utilisez les Boutons L, R, et Z pour intervertir l'activation de tactique entre [Auto/Manual] [Auto/Manuel].

Configuration de tactique : Sélectionnez le Bouton pour assigner une tactique, pour sélectionner une tactique, puis configurez avec le Bouton A.

- ◆ Sélectionnez [Pos. Change 1-4] pour assigner une formation sauvegardée dans [Edit Formation].
- ◆ Un curseur rouge indique que la formation actuelle et le changement de position ne correspondent pas l'un à l'autre. Un curseur bleu indique une correspondance entre la formation actuelle et le changement de position. Un curseur jaune signifie qu'aucune tactique n'a été sélectionnée.

Réordonnez la Tactique : Sélectionnez une tactique, puis changez l'ordre avec le Bouton A.

- [Tact. Auto Set] Configure l'utilisation de tactique sur [ON/OFF]. (Disponible uniquement lorsque Auto a été sélectionné.) Changez avec le Bouton C ← lorsque vous attaquez, Bouton C → lorsque vous défendez.
- [Select Disp. Contr.] Configure la façon dont les tactiques sont affichées pendant un match.
- [Tact Expl.] Vue explicative sur les tactiques.





Defence Setting (Réglage des défenses)

- | | |
|----------------------|--|
| [Man Mark Set.] | Sélectionne l'adversaire à marquer. |
| [Def. Type Set.] | Configure le type de défense pour chaque joueur. |
| [Set Def. Type Zone] | Configure un type de défense par zone. |
| [Def Type Expl.] | Vue explicative sur les types de défense. |

Edit Controller (Editer Boîte de Commande)

Reconfigure les réglages de la boîte de commande.

Sélectionnez un élément avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) ↑↓ et changer avec ←→.

Camera Setting (Réglage de la caméra)

- | | |
|--------|---|
| [Game] | Configure la perspective du jeu à Hori. (horizontal) ou Vert. (vertical). |
| [High] | Configure la hauteur de la caméra à Low (bas), Med (moyen), or High (haut). |
| [Zoom] | Configure le pourcentage de zoom à Near (Proche), Med (moyen), ou Far (loin). |

Player Number (Nombre de joueur)

Sélectionnez le nombre de joueurs et validez avec le Bouton A. Ensuite, sélectionnez le Controller Configuration Type (Type de Configuration de Boîte de Commande) (1,2 ou 3) et validez avec le Bouton A.

- ◆ Sélectionner Ordinateur vs Ordinateur permettra à l'utilisateur d'être spectateur.

Edit Team (Editer Equipe)

Sauvegarde ou charge les données configurées dans Edit Select.

Sélectionnez le fichier à sauvegarder ou charger, et validez avec le Bouton A.

- ◆ Attention: Sélectionner un fichier qui contient déjà des données sauvegardées fera que les données seront réécrites par-dessus.



A propos des modes

Veillez regarder les parties sur Ecran de Programmation de Match (> p. 10) et Sélectionner Editer (> p. 13) pour la méthode de configuration de pré-match. Voir Ecran de Conclusion du Match (> p. 8) et A propos de la sauvegarde (> p. 8) pour des informations sur l'Ecran de Conclusion du Match.

Pre-season Match

Configurez les réglages nécessaires suivants avant le match: Player Number, Select Teams, Handicap, Stadium Select, Game Settings, et Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Start Game] [Commencer Jeu].

Mini-League


Sélectionnez un fichier et configurez le nombre de clubs participants, le nombre de matchs, et les commandes du joueur. Sélectionnez les équipes en ordre à partir de 1 joueur, et programmez un calendrier dans Match Schedule Screen (Ecran de Calendrier de Match).


Configurez les réglages nécessaires dans Game Setting et Edit Select après avoir choisi les données à utiliser de Edit Data Screen (Ecran de Sélection des Données). Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Start Game] [Commencer Jeu].


Career


Premièrement, sélectionnez un fichier et choisissez un pays. Configurez le joueur principal et les données de l'équipe, et sélectionnez [YES] [OUI] sur l'Ecran de Confirmation pour commencer. Sélectionnez le calendrier de la semaine parmi les icônes de calendriers au début de chaque semaine.





 **Training (Entraînement)**
Les valeurs des données de joueurs augmenteront/diminueront automatiquement selon le type d'entraînement. (Valeur en hausse-Rouge, En baisse-Bleu). De plus, la probabilité d'une blessure dépend du type d'entraînement sélectionné.


 **Rest (Repos)**
La forme d'un joueur peut être récupérée par le repos.

 **Talk (Parler)**
Parler à plusieurs personnes.

 **Status Check (Vérifier état)**
Visionner votre état actuel.

 **Change of atmosphere (Changement d'atmosphère)**
Augmenter votre motivation par un changement d'atmosphère.

 **Evaluation**
Visionner votre évaluation.

 **Options**
Changer les Réglages Options.
! Contrôler Edit > p. 15



■ Mode Career

L'objectif du Mode Career est de progresser d'une place de bleu à une place dans l'équipe de la Coupe Internationale, en 3 ans.

Une fois le joueur choisi pour l'équipe de la Coupe Internationale, il peut devenir un joueur inscrit après avoir fini un match, et être alors utilisé dans des matches autres que ceux du Mode Career. (On peut inscrire jusqu'à 110 joueurs.)

Le jeu prend fin si le joueur n'est pas sélectionné pour l'équipe ou a une mésaventure qui interrompt sa carrière.

■ Matches de Career

L'évènement inclut plusieurs tournois, et le joueur peut participer à ces matches en tant que joueur normal.

[Play a match] [Jouer un match] Les commandes pour ces matches sont les mêmes que celles pour un match régulier.

[View Results] [Visionner Résultats] Le match n'est pas joué et seuls les résultats sont affichés.

- ◆ Le joueur ne peut participer à un match si sa force est faible, s'il est blessé, ou s'il est hospitalisé.
- ◆ L'aptitude du joueur et l'évaluation de l'entraîneur changeront selon les performances du joueur dans le match.

■ Sauvegarder et Quitter

Sélectionnez [SAVE END] [FIN SAUVEGARDE] de l'icône de calendrier [Options] pour sauvegarder et réécrire par-dessus des données sur le fichier sélectionné au début du jeu pour quitter le jeu. (Effacez les fichiers inutiles en sélectionnant [Delete File] [Effacer Fichier] de File Select Screen (Ecran de sélection de fichier) .

- ◆ Attention: Une fois effacés, les fichiers ne peuvent pas être récupérés.

World League

Sélectionnez un fichier et configurez le Numéro du Joueur, le nombre de clubs participants, le nombre de matches, et la méthode de sélection de l'équipe. (Sélectionnez les équipes si la méthode de sélection de l'équipe a été configuré sur [Select]).

Confirmez le calendrier du match dans Match Schedule Screen (Ecran de Calendrier de Match), et configurez les réglages nécessaires dans Game Setting et Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Start Game] [Commencer Jeu].

- ◆ La méthode de sélection de l'équipe peut être configurée à l'un ou l'autre de [Auto/Select]. Sélectionnez avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) ↑↓, et validez avec le Bouton A.



International Cup

Sélectionnez un fichier et configurez le Numéro du Joueur. Sélectionnez les équipes, confirmez le calendrier du match dans Match Schedule Screen (Ecran de Calendrier de Match), et configurez les réglages nécessaires dans Game Setting et Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Start Game] [Commencer Jeu].

Euro Cup

Sélectionnez un fichier et configurez le Numéro du Joueur. Sélectionnez les équipes, confirmez le calendrier du match dans Match Schedule Screen (Ecran de Calendrier de Match), et configurez les réglages nécessaires dans Game Setting et Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Start Game] [Commencer Jeu].

PK

Configurez les réglages nécessaires dans Player Number, Select Teams, Stadium Select, Game Setting, Edit Controller, et Kicker Select, et sélectionnez [OK] une fois tous les réglages accomplis. Appuyer sur START pendant un Match PK (de tirs au but) fera apparaître l'Ecran de Pause. Sélectionnez [PK Quit] [Quitter PK] pour cesser la compétition de tirs au but.



| Commande des tirs au but (PK) >p. 26

■ Commandes du buteur

Appuyez sur le Bouton de coup de pied Faible ou Fort pour que le buteur commence à courir. Utilisez la Manette de Commande (+Clavier de Commande) pour déplacer le curseur du buteur et déterminez la trajectoire du tir avant que le ballon ne soit lancé.

- ◆ Un coup de pied faible (W) entraîne une frappe plus précise dans la zone de shoot. Un coup de pied fort (S) ne sera pas aussi précis qu'un coup de pied faible.
- ◆ Mettez les curseurs du buteur et du gardien sur [ON/OFF] avec le Bouton Sprint et le Bouton R.

■ Commandes du gardien

Déplacez le curseur du gardien avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) aussitôt que le point de tir est affiché, et appuyez sur le Bouton A ou B pour attraper ou dégager le ballon.

- ◆ Les actions de réception ou de dégagement du ballon du gardien sont activées par le Bouton A ou B dans les 3 Types de Commandes.
- ◆ Le gardien peut être déplacé vers la gauche ou la droite en anticipation du ballon, en appuyant sur le Bouton L, R ou Z.





Scenario

Sélectionnez le fichier à utiliser, ainsi que le scénario à jouer. Configurez les réglages nécessaires dans Game Setting et Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Begin Scenario] [Commencer Scénario].

■ A propos de scénarios

Un scénario particulier est réussi lorsque le joueur gagne le match. Le scénario n'est pas considéré comme réussi dans le cas d'un match nul. (Une prolongation n'est pas autorisée.) L'Ecran Save Confirmation (Confirmation de Sauvegarde) sera affiché après qu'un scénario soit réussi. Sélectionnez [YES] [OUI] pour réécrire par-dessus le fichier sélectionné au début. (Une Marque de Réussite (Clear Mark) apparaîtra à côté d'un scénario qui a été réussi.)

Training

Sélectionnez le club désiré et le mode d'entraînement. Configurez les réglages nécessaires dans Edit Select. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [Begin Training] [Commencer Entraînement]. Appuyer sur START pendant l'entraînement fera apparaître l'Ecran de Pause. Sélectionnez [Quit Tr.] [Quitter Entrain.] pour cesser l'entraînement.

OPTION

■ Game Setting (>p. 12)

■ Creat Player (Créer un joueur)

Créer un joueur original.

- ♦ Faites défiler les pages de la liste d'inscription avec les Boutons L, R et Z, et les pages de paramètre avec le Bouton C →.
- ♦ Attention: Eteindre le jeu pendant que vous êtes dans l'Ecran Registration (Inscription) sans avoir préalablement sauvegardé entraînera la perte des données.

[From the Beginning] [Du début] Créer un joueur du début. Configurez les données, les paramètres, et techniques favorites du joueur. Sélectionnez un emplacement pour y inscrire le joueur dans l'Ecran Registration (Inscription), et achevez le processus d'inscription avec le Bouton A.

[Edit previously saved player] [Editer le joueur sauvegardé précédemment] Effectuer des modifications aux paramètres des joueurs actuels. Sélectionnez l'équipe, et le joueur à utiliser, puis configurez les données du joueur, les paramètres et les techniques favorites. Sélectionnez un emplacement pour y inscrire le joueur dans l'Ecran Registration (Inscription), et achevez le processus d'inscription avec le Bouton A.

[Enter Password] [Entrer Mot de passe] Inscrire un joueur à l'aide d'un mot de passe. Entrez le mot de passe en sélectionnant les lettres et validez avec le Bouton A. Sélectionnez [OK] une fois toutes les lettres validées. Sélectionnez un emplacement pour y inscrire le joueur dans l'Ecran Registration (Inscription), et achevez le processus d'inscription avec le Bouton A.

- ♦ Le mot de passe peut être confirmé à partir de l'Ecran Registration (Inscription), dans [Delete Registered Player] [Effacer Joueur Inscrit] et [Preferred Team Edit] [Editer Equipe Préférée].



■ Delete Registered Player (Effacer un Joueur Inscrit)

Choisissez le joueur à effacer, sélectionnez [YES] [OUI] lorsque le message de confirmation apparaît, et appuyez sur le Bouton A pour effacer.

◆ Confirmez le mot de passe et les caractéristiques avec le Bouton C ↑↓.

■ Data (Données)

Sauvegardez et chargez des données. Si le Controller Pak ne contient pas de notes pour ce jeu, une nouvelle note peut être créée ici.

■ Transfer (Transfert)

[Transfer] [Transfert] Sélectionnez l'équipe et le joueur à transférer, et validez avec le Bouton A. Puis sélectionnez l'équipe et le joueur avec qui le transfert sera effectué, et validez avec le Bouton A.

◆ Les joueurs originaux créés dans [Create Player], ainsi que les joueurs développés dans [Career] peuvent aussi être inscrits et transférés.

[Jersey Number Edit] [Editer Numéro de maillot] Sélectionnez le joueur, et validez avec le Bouton A. Sélectionnez un numéro de la Fenêtre du Numéro de Maillot et validez avec le Bouton A. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [OK].

◆ Utilisez les Boutons L, R ou Z pour basculer entre [Edit (Change avec tous les numéros de maillots disponibles)]/ Change (Effectue un changement parmi les numéros de maillot des équipes)].

[Name Edit] [Editer Nom] Sélectionnez le joueur et validez avec le Bouton A. Sélectionnez les lettres avec la Manette de Commande (+Clavier de Commande) et validez avec le Bouton A. Une fois tous les réglages accomplis, sélectionnez [OK].

■ Resolution

La qualité de l'image de l'écran peut être réglée à [High/Low] [Haut/Bas] quand le Expansion Pak N64 est inséré.

◆ La résolution est automatiquement réglée à [Low] [Bas] si le Expansion Pak n'est pas inséré.

[High] Ecran large à haute résolution.

[Low] Résolution normale, grand écran .

■ Language (Langue)

La langue de l'écran peut être réglé sur (Français/Italien).





A propos des commandes

Le type de commande peut être sélectionné à partir des Types 1-3 dans Edit Contrôler.

- ♦ Toutes les commandes impliquent un joueur, face tournée vers la droite. Les actions du Bouton Z peuvent être aussi activées avec le Bouton L.

Commandes d'attaque

	Direction	Passe	Shoot	Passe à travers	Une-deux	Balloon Volant	Sprint
Type 1							
Type 2							
Type 3							

	Type 1	Type 2	Type 3
Dribble			
Sprint			
Chercher Passe	+	+	+
Centrage	+	+	+
Passe (sans chercher)	+ +	+ +	+ +
Passe à terre Lob	+ +	+ +	+ +

- ♦ Une passe (sans chercher) est effectuée dans le sens dans lequel la Manette de Commande est appuyée.

Passe à travers	+	+	+
Passe en profondeur lobée	+ <small>Appuyez deux fois rapidement.</small>	+ <small>Appuyez deux fois rapidement.</small>	+ <small>Appuyez deux fois rapidement.</small>

- ♦ La passe vise l'avant du coéquipier marqué avec le curseur de passe. Continuez à appuyer sur le Bouton pour faire courir le coéquipier, changez de coéquipier avec le Bouton R, et annulez avec le Bouton Z.



	Type 1	Type 2	Type 3
Une-deux Passé à terre			
Lob	 Appuyez deux fois rapidement.	 Appuyez deux fois rapidement.	 Appuyez deux fois rapidement.

- ◆ La passe est faite au coéquipier marqué avec le curseur de passe, et ce joueur renverra la passe automatiquement. Appuyez sur le Bouton R au même moment pour transformer la première passe en une passe sans-chercher.
- ◆ Continuez d'appuyer sur le Bouton jusqu'à ce que la passe atteigne le coéquipier pour qu'il garde le ballon. (Changez de coéquipier avec le Bouton R.) Relâchez le Bouton pour renvoyer la passe à terre (volante).

Sprint			
---------------	--	--	--

- ◆ Shootez avec le joueur dos au but de l'adversaire effectuera un tir retourné. Shootez un ballon reçu d'un coup de pied centré effectuera un coup de tête.

Le sens du tir



La force du tir



La longueur du tir (R+tir)



+ Sprint			
Tir en Loop	Dos au but	Dos au but	Dos au but
Courbe	Après la frappe +		

- ◆ Pencher la Manette de Commande vers la gauche ou la droite de la trajectoire du ballon après avoir frappé le ballon, tout en maintenant le Bouton Z, permet au ballon d'effectuer une courbe dans la même direction. Penchez la manette dans la direction de progression du ballon pour lui donner de l'effet, et dans la direction opposée pour créer un effet rétroactif.

Levée	A l'arrêt	A l'arrêt	A l'arrêt
--------------	-----------	-----------	-----------

- ◆ Penchez la Manette de Commande au moment du coup de pied pour créer une levée. Continuez à enfoncer le Bouton pour obtenir une levée continue. Une levée directe peut être créée en utilisant les commandes avant de recevoir le ballon.





	Type 1	Type 2	Type 3
Saut avec amorti de poitrine	A l'arrêt	A l'arrêt	A l'arrêt

- Utiliser les commandes de levée avant de recevoir le ballon fera sauter le joueur et amortir le ballon sur sa poitrine. Pencher la Manette de Commande lâchera le ballon à terre dans cette direction.
- Appuyez sur le Bouton deux fois rapidement à la suite pour effectuer une levée large (amorti).

Feinte au tir	A l'arrêt Pression rapide	A l'arrêt Pression rapide	A l'arrêt Pression rapide
---------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

- Penchez la Manette de Commande pour faire un rapide sprint dans cette direction.

Feinte	Appuyez deux fois rapidement.	Appuyez deux fois rapidement.	Appuyez deux fois rapidement.
--------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

- Appuyez sur le Bouton rapidement à la suite pour continuer de feinter. Penchez la Manette de Commande pour faire un rapide sprint dans cette direction.

Feinte rapide	A l'arrêt +	A l'arrêt +	A l'arrêt +
---------------	--------------	--------------	--------------

- Appuyez sur le Bouton Sprint tout en penchant la Manette de Commande.

Levée du talon	Tout en sprintant +	Tout en sprintant +	Tout en sprintant +
Rapide tour	Tout en sprintant en un mouvement circulaire		

- Une fois que le joueur rattrape le ballon, il se déplace tout en se tournant rapidement.

Enjamber	+ avant que le passe atteigne le joueur	+ avant que le passe atteigne le joueur	+ avant que le passe atteigne le joueur
Sauter/Éviter	Appuyez deux fois rapidement.		
Coup de pied court en avant	+	+	+

Commandes de défenses

Charger	+	+	+
---------	---	---	---

- Chargez tout en appuyant sur le Bouton R pour effectuer une charge sans-chercher.

Glissé	+	+	+
--------	---	---	---

- Une légère pression entrainera une moindre force (moins probable de commettre une faute), et une forte pression entrainera une plus grande force (plus probable de commettre une faute). De plus, une charge arrière est plus susceptible d'entraîner une faute.

- Glissez tout en appuyant sur le Bouton R pour effectuer un glissé sans-chercher.





	Type 1	Type 2	Type 3
Charge d'épaule	 	 	

- ◆ Une légère pression entrainera une moindre force (moins probable de commettre une faute), et une forte pression entrainera une plus grande force (plus probable de commettre une faute). De plus, une charge arrière est plus susceptible d'entraîner une faute.
- ◆ Chargez de l'épaule tout en appuyant sur le Bouton R pour effectuer une charge d'épaule sans-chercher.

Sprint			
Pousser votre adversaire	Lorsque près de l'adversaire	Lorsque près de l'adversaire	Lorsque près de l'adversaire
Couper le ballon	Z Appuyez deux fois rapidement.		

Commandes du gardien de but

Si réglé sur Manuel ou Semi-Auto

Auto-Parade			
Changement de Curseur			

- ◆ Les parades sont effectuées automatiquement si Auto-Parade est sur ON. Le changement de curseur est commandé par la Manette de Commande.

Déplacement	
--------------------	--

- ◆ Il est permis au gardien de but de faire seulement 4 pas après avoir attrapé le ballon.

Lâcher le ballon			
-------------------------	--	--	--

- ◆ Le gardien de but lâche automatiquement le ballon à ses pieds 6 secondes après avoir l'attrapé.

Punt kick			
Lancée par-dessus la main			
Lancée sous la main			
Avancée de la surface de but			

- ◆ Dans le réglage auto, le gardien de but avancera pour saisir le ballon. Appuyer sur le Bouton Z au même moment le retournera à son but.





Throw-in Controls

	Type 1	Type 2	Type 3
Ballon bas	+	+	+
Volant	+	+	+
Renvoi long	+	+	+

- ◆ Appuyer sur un autre Bouton de remise en jeu immédiatement avant une remise en jeu passera l'action assignée à ce Bouton.

Commandes de Corner, Coup franc, Renvoi de but

À terre			
Volant			
Shoot			

- ◆ Déterminez la longueur du coup de pied avec la Manette de Commande «O», et la direction du coup de pied avec «AE». La force du coup de pied sera indiqué par la couleur de la flèche.
- ◆ Appuyez sur le Bouton R pour retirer la flèche, et bottez dans la direction vers laquelle est penchée la Manette de Commande. Lorsque la frappe est à terre, la passe est faite à un coéquipier marqué avec le curseur de passe. Tirs et ballons volants sont frappés dans la direction vers laquelle est penchée la Manette de Commande.

Changer la position du buteur			
Changer le point de vue			

- ◆ La position du gardien de but ne peut pas être changé pendant un renvoi de but.

■ Autres commandes de corner

Corner court ON/OFF		ou	
Changer la formation du corner			



■ Autres commandes de corner (avec un mur de joueurs)

	Type 1	Type 2	Type 3
Change kicker		L ou Z	

- ♦ Démarrage rapide: Le match peut reprendre rapidement car les boutons de passe, de volant et de shoot peuvent être utilisés à partir du moment où le ballon est posé au sol jusqu'au moment où le joueur est en position.

■ Autres commandes de corner (sans mur de joueurs)

Changer la formation de jeu réglée	⏴	⏵	⏴
---	---	---	---

- ♦ Dans le cas où il y a un deuxième buteur, appuyez sur le Bouton Z après le bouton de shoot pour que le deuxième buteur effectue le tir. En défense, les joueurs du mur sauteront lorsque le Bouton Z est appuyé.

Commandes des Tirs au but

■ Commandes du buteur

Coup de pied fort	⏵	⏴	⏴
Coup de pied faible	A ou ⏴	A ou ⏴	⏴ ou ⏵
Change la position du buteur	⏴	⏴	A

■ Commandes du gardien

Parade	A ou B
---------------	--------