

SOCCER



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu " SOCCER " pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

BUT DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous êtes à la Coupe du Monde de soccer! Faites des coups d'envoi, des remises en jeu, des coups de pied de but et des corners - comme dans un vrai match de soccer. Vous pouvez choisir le niveau d'habileté de vos adversaires (de 1 à 5): plus votre équipe s'améliore, plus forte est l'équipe adverse. Jouez contre l'ordinateur ou contre un ami. Vous décidez de la longueur du match et vous avez même droit à un spectacle pendant la période de repos!

Conseils d'utilisation

- 1) **Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.**
- 2) **Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.**
- 3) **Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.**
- 4) **En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.**
- 5) **Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.**

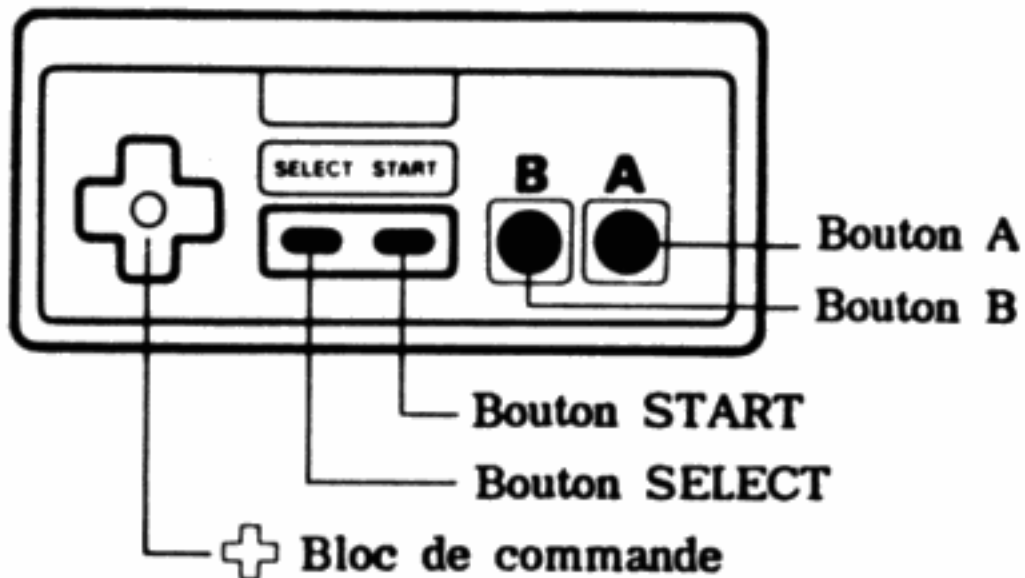
Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.

© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

2. PIÈCES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES


Commande 1/Commande 2



- *Commande 1 - pour le jeu à un seul joueur
- *Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à deux joueurs

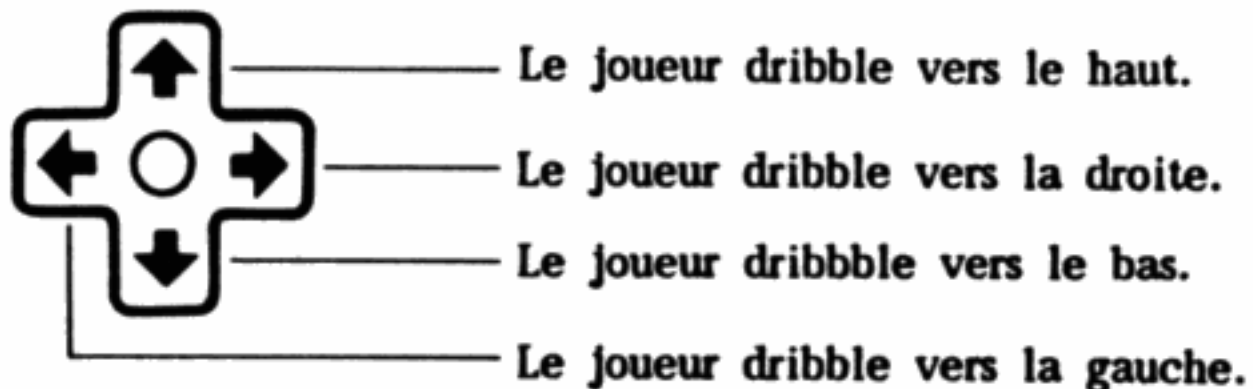
Le maniement des commandes dans le jeu de Soccer est plutôt compliqué. Étudiez bien ce mode d'emploi et entraînez-vous souvent pour bien maîtriser l'utilisation de chaque bouton.

OFFENSIVE:

[ Bloc de commande]

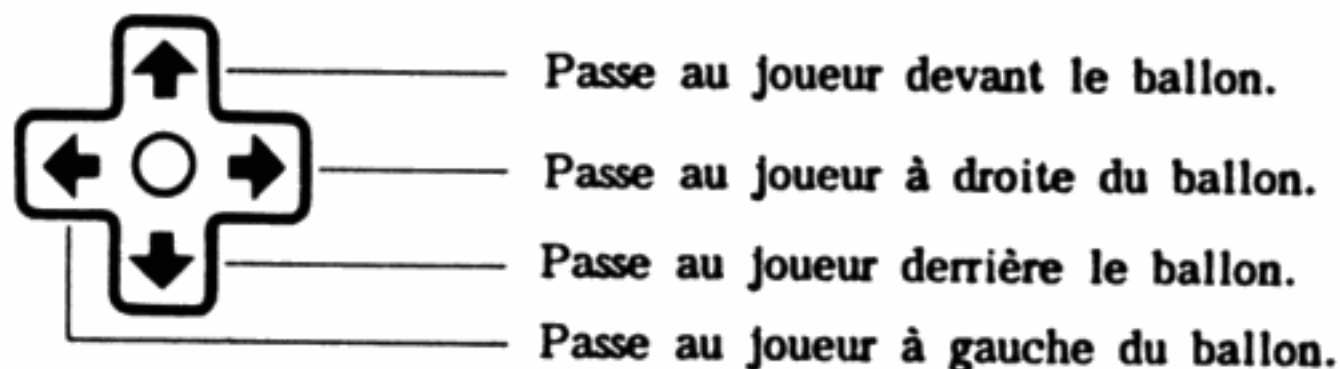
Le dribble

Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui dribble.



Les passes

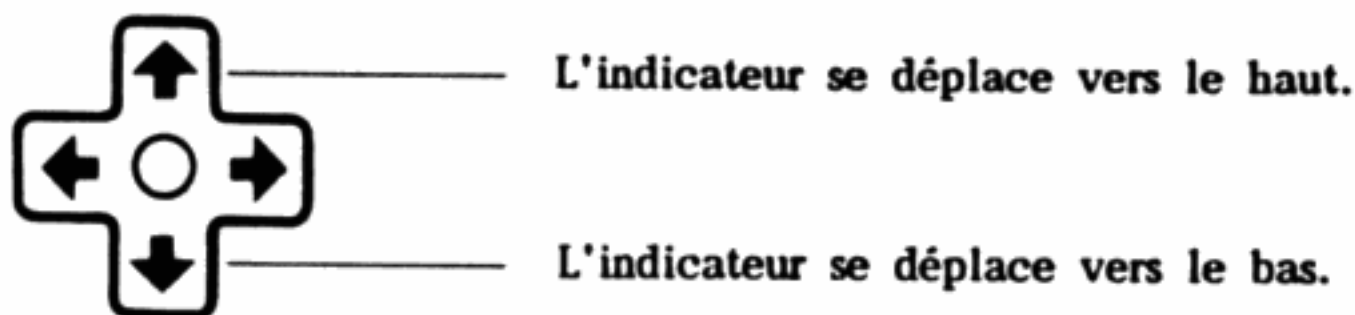
Le numéro de la commande clignote au-dessus du joueur qui va recevoir la passe.



Direction des tirs au but


La position de l'indicateur de tir (la flèche) devant le but de votre adversaire indique la direction du tir.

* Cette flèche n'apparaît pas pendant les tirs de penalty.




[Bouton A]

Ce bouton sert à tirer.

Déplacez l'indicateur de tir à l'aide du  bloc de commande, et appuyez sur le bouton A.

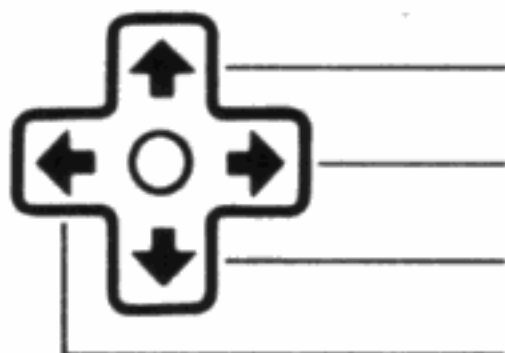
[Bouton B]

Ce bouton sert aux passes.

Choisissez le joueur qui recevra la passe à l'aide du  bloc de commande, et appuyez sur le bouton B. La maîtrise du ballon passera au joueur qui reçoit le ballon.

DEFENSIVE:

[ Bloc de commande]



(1) Déplacement des joueurs

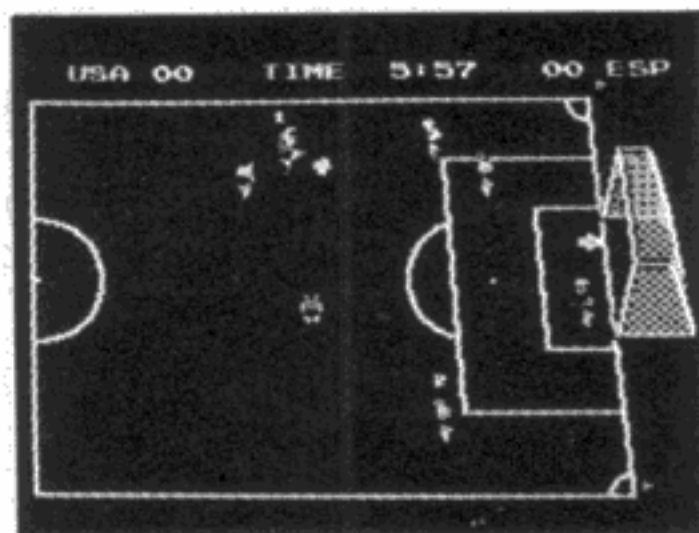
Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui peut être commandé.

Le joueur se déplace vers le haut.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur se déplace vers le bas.

Le joueur se déplace vers la gauche.



(2) Déplacement du gardien de but

Le gardien de but se déplace de la même façon qu'en (1), mais il ne peut le faire qu'à l'intérieur de la surface de réparation (Voir page 10).

[Bouton A] Ne sert pas.

[Bouton B] Ne sert pas.

Ce bouton sert à transmettre le ballon à un membre de l'équipe situé près de celui-ci.

Remarque:

Il ne faut pas confondre le fonctionnement des commandes de l'offensive et de la défensive.

N'oubliez pas que les équipes passent tour à tour de la défensive à l'offensive tout au long de la partie.



Bouton SELECT (choix)

Appuyez sur ce bouton pour faire apparaître la liste "SELECTIONS".

Bouton START (lancement)

Le ballon de soccer se déplace lorsqu'on appuie sur ce bouton.

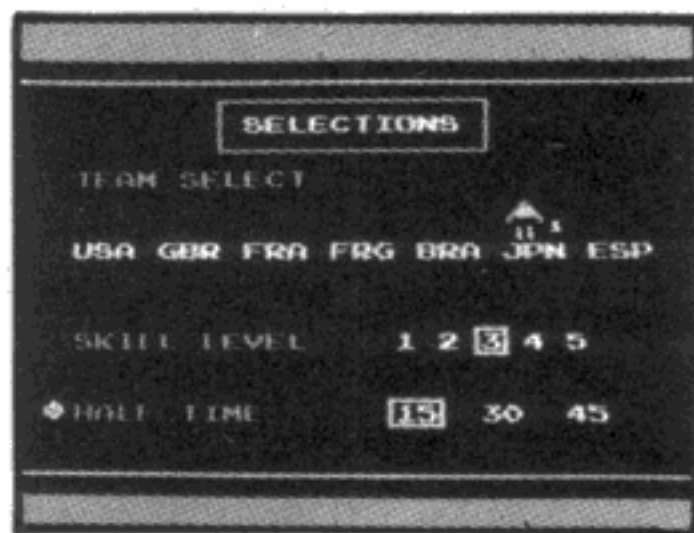
Alignez le ballon avec le jeu de votre choix.

- Dans le jeu pour 1 joueur (1 PLAYER GAME), vous affrontez l'ordinateur.
- Dans le jeu pour 2 joueurs (2 PLAYER GAME), deux joueurs s'affrontent.

Pause:



Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.



Liste "SELECTIONS"





Elle permet de choisir l'équipe adverse, son niveau d'habileté et la durée du match.

• Jeu pour 1 joueur (Servez-vous de la commande 1 pour jouer contre l'ordinateur.)

(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du  bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots TEAM SELECT (choix de l'équipe), et choisissez votre équipe avec les branches de droite et de gauche du  bloc de commande.

(2) Appuyez sur la branche du haut ou du bas du  bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots SKILL LEVEL (niveau d'habileté), et choisissez le niveau de difficulté à l'aide des branches de droite et de gauche du  bloc de commande.

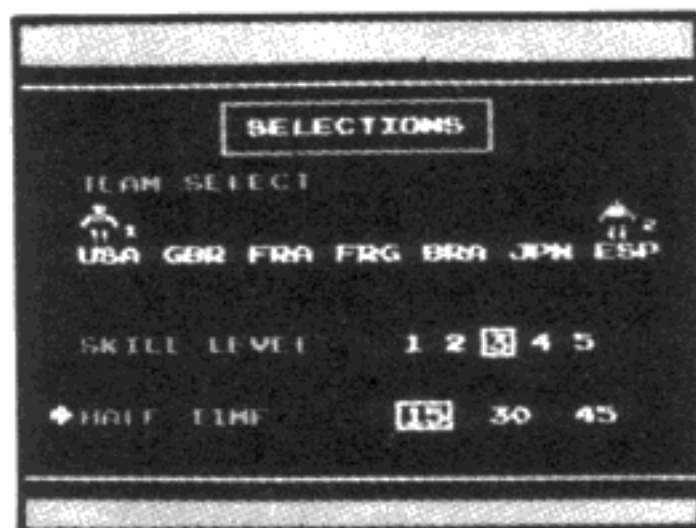
(1	2	3	4	5)
Débutant.....Professionnel				

(3) Appuyez sur les branches du haut et du bas du  bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots HALF TIME (mi-temps), et choisissez la durée du match avec les branches de gauche ou de droite du  bloc de commande.


* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton START.

* La commande 1 défend le but situé à gauche.

* La partie commence au son du sifflet, mais on ne peut commander les joueurs qu'à partir du moment où le numéro de la commande apparaît au-dessus d'un joueur.



• **Jeu pour 2 joueurs** (Servez-vous des commandes 1 et 2: vous jouez contre un ami.)

(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots **TEAM SELECT** (choix de l'équipe). Appuyez sur les branches de droite et de gauche du  bloc de commande des commandes 1 et 2 pour choisir vos équipes.

(2) Choisissez le niveau d'habileté et la durée de la mi-temps de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.

* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton **START**.

* La commande 1 défend le but situé à gauche.

* La partie commence de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.

3. COMMENT JOUER

On peut jouer au Soccer de deux façons: un jeu pour 1 joueur où vous vous mesurez à l'ordinateur, et un jeu pour 2 joueurs où deux joueurs se font face.

* **Remarque:** Certains règlements qui suivent diffèrent de ceux du vrai soccer.

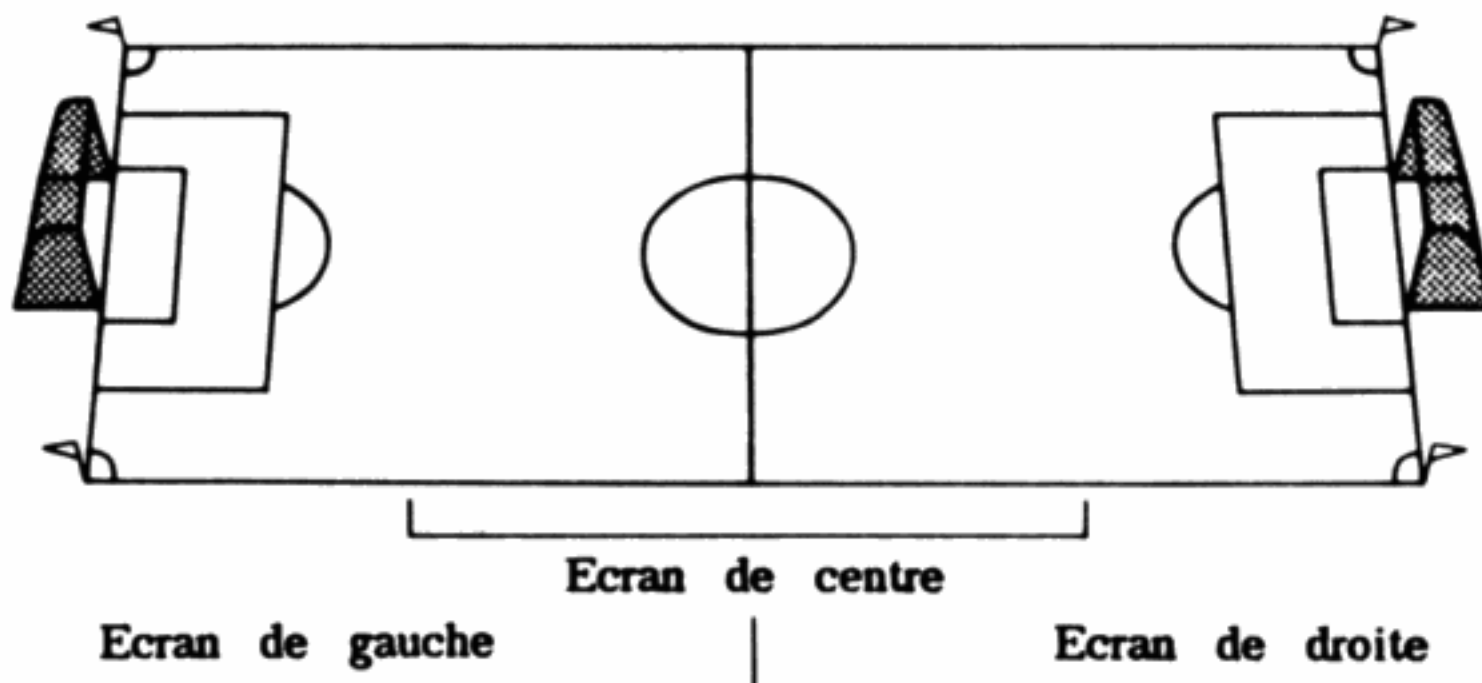
- On peut commander le joueur surmonté du numéro de sa commande.

- Voir la section "Pièces et fonctionnement des commandes" pour apprendre comment dribbler, faire des tirs au but et des passes et diriger le gardien de but.

- En cas d'égalité, on procède à un tir de penalty.

- Dans le Soccer du système de jeu Nintendo les shoots sont valables quand ils ont été faits avant que le temps soit écoulé (TIME OUT).

- Les joueurs sont avertis 3 minutes avant que le temps ne soit écoulé.




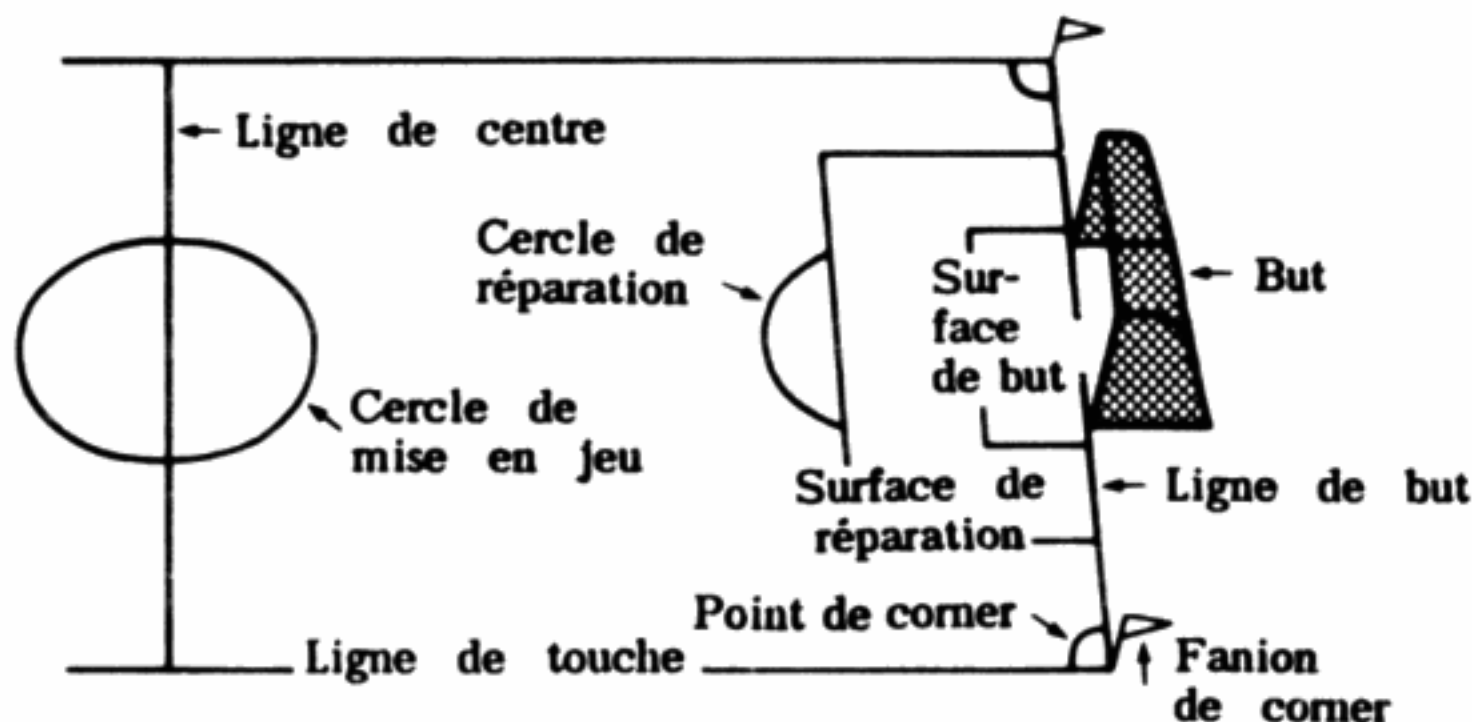
- Les remises en jeu, les coups de pied de but, les corners ou les coups francs indirects se jouent automatiquement lorsqu'on retient le ballon plus de 8 secondes.

- On ne change pas de buts à la mi-temps.


Description du terrain de jeu

Coup d'envoi


- Le jeu commence automatiquement par un coup d'envoi. On peut commander un joueur à l'aide du  bloc de commande dès qu'un numéro de la commande apparaît au-dessus de lui.




Remises en jeu:

- On procède à une remise en jeu lorsque le ballon sort des limites du terrain en traversant une ligne de touche.
- Appuyez sur le  bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le lancer et appuyez ensuite sur le bouton B.


Coups de pied de but:

- Votre équipe a droit à un coup de pied de but lorsqu'un joueur de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain en traversant votre ligne de but.
- Appuyez sur le  bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.


Corners:

- Vous avez droit à un botté de corner lorsque l'adversaire fait sortir le ballon du terrain à sa propre ligne de but.
- Appuyez sur le  bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Coups francs indirects

- On accorde un coup franc indirect à une équipe lorsque l'équipe adverse a commis un hors jeu.
- Appuyez sur le  bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Tirs de penalty

- Il y a tir de penalty lorsque le match se termine par une égalité des points.
- Les lettres "P.K." (penalty kick) s'affichent au haut de l'écran.
- Avancez le botteur, réglez le tir du ballon à l'aide des branches du haut et du bas du  bloc de commande, appuyez ensuite sur le bouton A.
- Chaque équipe tire cinq fois. L'équipe qui compte le plus de buts gagne. (La partie prend fin lorsqu'on a trouvé un gagnant, même si tous les tirs n'ont pas été bottés.)
- Si la période de tir de penalty se termine par une égalité, la partie reste à égalité.

Termes de soccer

Coup d'envoi:

Le botté qui commence la partie ou le premier botté après un but (effectué par l'équipe contre laquelle le point a été compté).

Remise en jeu:

On procède à une remise en jeu à chaque fois que le ballon sort du terrain en traversant la ligne de touche. Un membre de l'équipe adverse de l'équipe qui a touché le ballon la dernière passe le ballon à un membre de son équipe à partir du point où le ballon a quitté le terrain.

Coup de pied de but:

Vous avez droit à un coup de pied de but lorsqu'un membre de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain à votre ligne de but. Un de vos joueurs botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Corner:

L'équipe adverse a droit à un corner lorsque vous faites sortir le ballon du terrain à votre propre ligne de but. Un joueur de l'équipe adverse botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Coup franc indirect:

On procède à des coups francs indirects à la suite de fautes de hors jeu. Un membre de l'équipe qui n'a pas commis la faute botte le ballon de l'endroit où la faute a eu lieu. Il n'a pas le droit de botter directement au but.

Hors jeu:

Il y a hors jeu lorsqu'un joueur d'une équipe n'est séparé du gardien de but adverse par aucun adversaire au moment où le ballon est frappé dans sa direction. Dans ce cas, l'équipe adverse a alors droit à un coup franc indirect. Notez qu'on ne déclare pas les hors jeu au-delà de la ligne médiane à cause des limitations de l'écran.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

le S.O.S. NINTENDO

au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)

Si vous avez un Minitel :

3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95))

Ou écrivez-nous au

CLUB NINTENDO, BP 14

95311 CERGY POINTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi

de 14h à 18h

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux. Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel:3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

**NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

MEMO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON