

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM



ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



*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 le jeu SUPER SOCCER★ pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

## SOMMAIRE

Modes de jeu .....	2
Comment jouer (1) .....	3
Comment jouer (2) .....	4
Techniques de jeu .....	7
Epreuve de penalty .....	8
Fautes .....	9
Formations .....	10
Pour commencer une partie .....	11
Présentation des équipes .....	13

™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

©1992 Nintendo Co., Ltd.

★©1992 Human Inc.

©1992 Nintendo



# MODES DE JEU

## EXHIBITION (PRESENTATION)

Ce mode offre deux options. Dans un match simple, vous pouvez sélectionner une équipe nationale et vous mesurer à l'ordinateur ou à un autre joueur. Deux joueurs peuvent également liguer leurs forces contre l'ordinateur. La seconde option est l'épreuve de penalty qui vous permet d'affiner vos capacités de gardien de but et votre aptitude à réussir des tirs au but contre un autre joueur ou l'ordinateur.

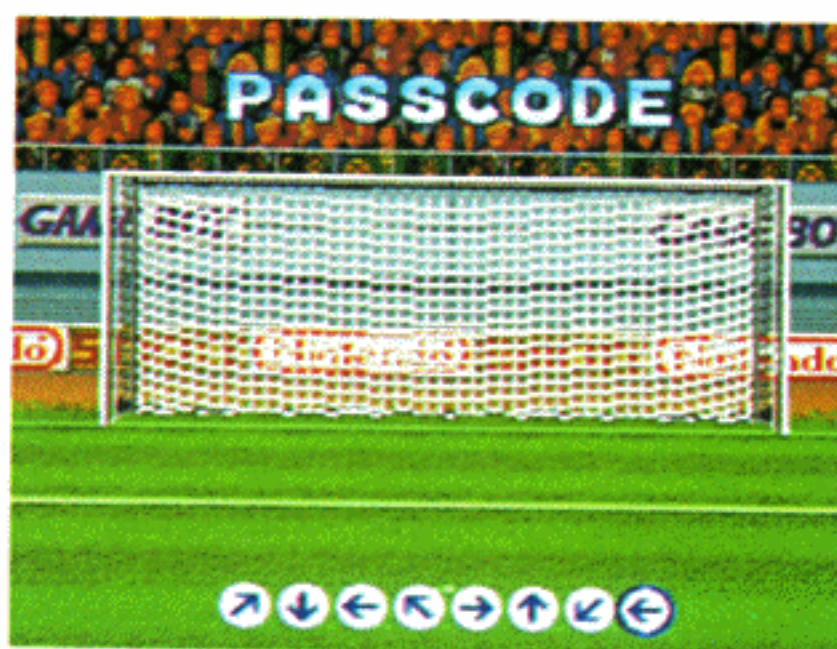
## TOURNAMENT (CHAMPIONNAT)

Ce mode vous permet de sélectionner votre équipe préférée et de relever le défi des 15 autres équipes dans les éliminatoires de la coupe du monde.

► Sélectionnez [NEW GAME] pour commencer à partir du début.

► Sélectionnez [CONTINUE] pour continuer.

Pour continuer le championnat, indiquez le code. Alors que les jeux traditionnels utilisent un système de mots de passe composés de lettres et de nombres, Super Soccer utilise un système de code généré à partir de la manette multidirectionnelle. Pour spécifier le code, déplacez le curseur avec la manette multidirectionnelle puis appuyez sur le Bouton B pour valider une commande indiquant la direction ou sur le Bouton Y pour annuler une commande précédemment enregistrée.



## Sélection du nombre de joueurs

### EXHIBITION

#### 1P vs COM

(1 joueur contre l'ordinateur)

#### 1P vs 2P

(1 joueur contre un autre)

#### 1P & 2P vs COM

(2 joueurs contre l'ordinateur)

### TOURNAMENT

#### 1P vs COM

(1 joueur contre l'ordinateur)

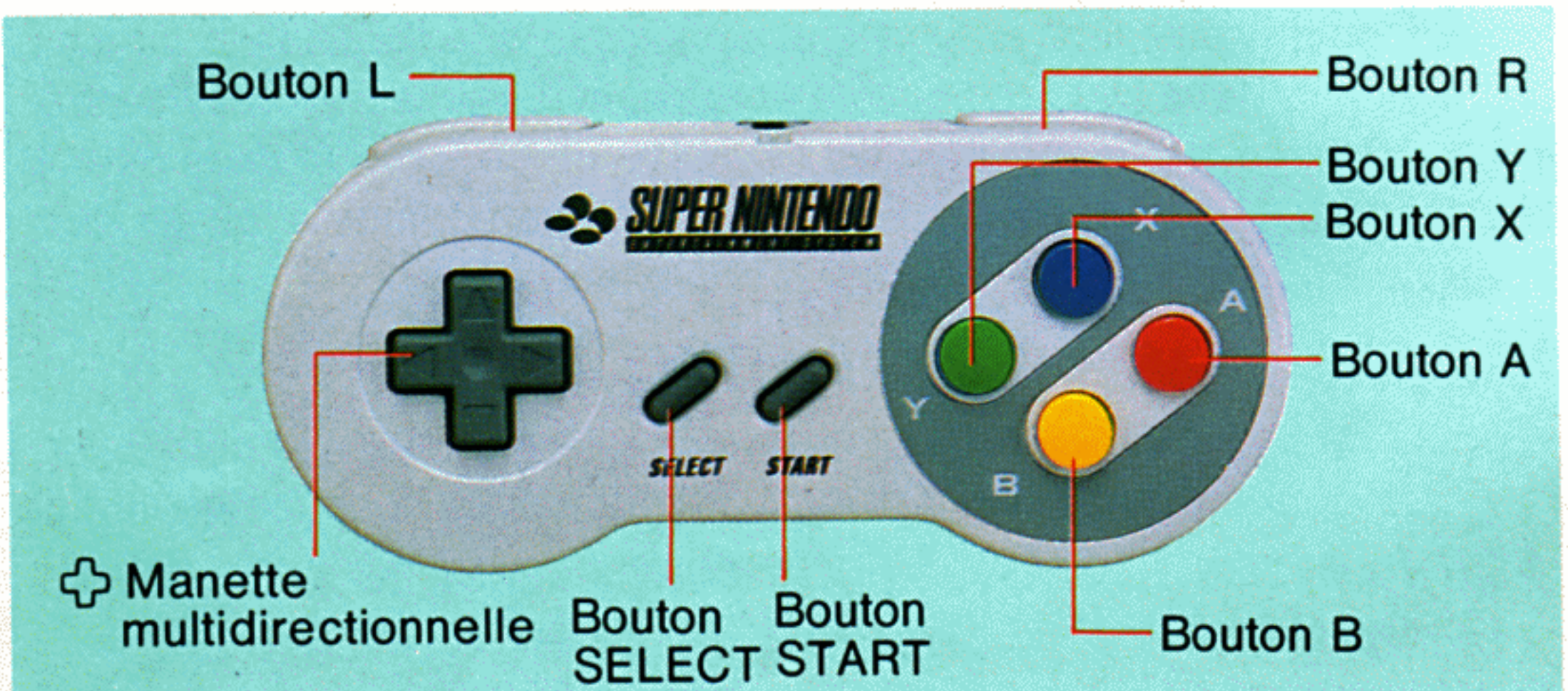
#### 1P & 2P vs COM

(2 joueurs contre l'ordinateur)



# COMMENT JOUER (1)

Super Soccer se joue en utilisant la manette de jeu de la manière suivante:



## ⬇ Manette multidirectionnelle

Utilisée pour déplacer un joueur dans la direction désirée.

## Bouton SELECT

Utilisé pour interrompre la partie.

## Bouton START

Utilisé pour sélectionner un receveur (joueur qui recevra les passes longues).

## Bouton Y

Appuyez sur ce bouton pour effectuer une passe à l'un de vos coéquipiers préalablement sélectionné.

## Bouton B

Utilisé pour les coups de pied puissants et les tirs au but.

## Bouton A

Utilisé pour effectuer une passe (appuyez en même temps sur la manette multidirectionnelle pour indiquer la direction de la passe).

## Bouton L

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un receveur.

## Bouton R

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un receveur.

## Bouton X

Ce bouton n'est pas utilisé.



# COMMENT JOUER (2)

## Pour diriger les joueurs

Avant de jouer, familiarisez-vous avec le fonctionnement des boutons ; cela rendra le jeu encore plus amusant.

### Manette multidirectionnelle

Lorsque vous êtes près du ballon.

- Elle permet de déplacer le joueur dont le numéro du maillot est affiché.
- Elle détermine la direction dans laquelle ira le ballon lors du tir.

Lorsque vous avez le ballon.

- Le joueur dribble dans la direction choisie sur la manette multidirectionnelle.

Lorsqu'un adversaire a le ballon.

- Déplace le joueur dont le numéro de maillot est affiché.
- Le joueur fera un tackle glissé dans la direction choisie sur la manette multidirectionnelle.

### Bouton Y

Lorsque vous êtes près du ballon.

- Pour effectuer une bicyclette ou une tête (uniquement lorsque le ballon est en l'air).

Lorsque vous avez le ballon.

- Pour effectuer une passe à l'équipier sélectionné.

Lorsqu'un adversaire a le ballon.

- Appuyez sur ce bouton pour pousser de l'épaule l'adversaire qui détient le ballon.



## Bouton B

Lorsque vous êtes près du ballon:

- Permet de réaliser des coups de pied puissants et des tirs au but.

Lorsque vous avez le ballon.

- Permet de tirer dans la direction choisie sur la manette multidirectionnelle.

(Lorsque vous êtes près du ballon ou lorsque vous avez le ballon.)

- Si vous donnez un coup de pied dans le ballon en choisissant une direction à l'aide la manette multidirectionnelle, le ballon décrit une courbe. La hauteur du tir est déterminée par le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la manette multidirectionnelle et le moment où vous appuyez sur le Bouton B. La hauteur du tir dépend également du joueur qui l'effectue (certains joueurs ont une meilleure technique de tir que d'autres). Si l'intervalle est court, le ballon décrit une trajectoire rapide à faible hauteur. (Méthode à utiliser pour tirer).



- Si l'intervalle est long, le ballon décrit une courbe lente et haute (A utiliser pour faire un tir long ou centrer le ballon vers un avant situé près du but).



Lorsqu'un adversaire a le ballon

- Appuyez sur ce bouton pour faire un tacle glissé sur un adversaire qui détient le ballon.



## Bouton A

Lorsque vous êtes près du ballon

- Permet de glisser sur le terrain.

Lorsque vous avez le ballon

- Permet de passer le ballon dans la direction choisie sur la manette multidirectionnelle.

Lorsqu'un adversaire a le ballon

- Appuyez sur ce bouton pour faire un tackle glissé sur un adversaire qui détient le ballon.

Appuyez sur les boutons START, L ou R et déplacez la flèche à l'aide de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un receveur.

## Le gardien de but

### AUTO (AUTOMATIQUE)

Dans ce mode, l'ordinateur réagit automatiquement au mouvement du ballon et tente d'empêcher le ballon de rentrer dans la cage. Vous assumez le contrôle du gardien de but après un blocage réussi.

### MANUAL (MANUEL)

Le gardien de but dirigé manuellement a plus de latitude que le gardien de but automatique mais vous devez être prêt à contrôler chacun de ses mouvements.

⬇ Manette multidirectionnelle	Pour déterminer les mouvements du gardien de but et la direction de son saut.
Bouton Y	Appuyez sur ce bouton pour sauter et attraper le ballon.
Bouton B	Appuyez sur ce bouton pour sauter et taper dans le ballon avec le poing (la plupart des gardiens de but de Super Soccer peuvent sauter environ 1 fois 1/2 plus loin lorsqu'ils frappent du poing dans le ballon au lieu de l'attraper.)



# TECHNIQUES DE JEU

## Remise en touche

Vous avez droit à une remise en touche lorsque votre adversaire envoie le ballon plus loin que la ligne de touche (utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner l'une des trois directions disponibles, puis appuyez sur le Bouton Y pour lancer le ballon à votre équipier marqué d'une flèche).



## Corner

Si votre adversaire envoie le ballon derrière sa propre ligne de but, vous obtenez un corner (les corners peuvent être tirés dans 8 directions).



## Tir au but

Si votre adversaire envoie le ballon derrière votre ligne de corner, vous obtenez un tir au but que vous envoyez à partir de la surface de réparation.



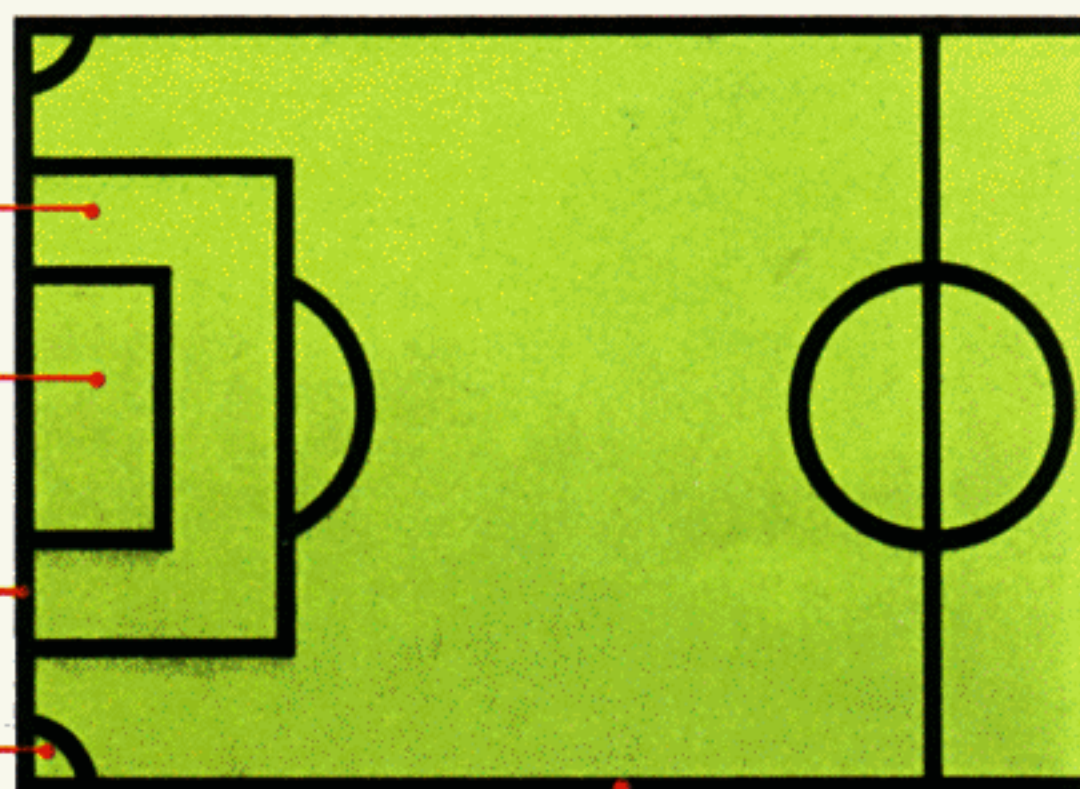
## Le terrain de jeu

Surface de réparation

Zone de but

Ligne de corner

Corner



Ligne de touche



# Epreuve de penalty

En cas d'égalité de score entre les deux équipes à la fin de la partie, l'épreuve de penalty permet de départager les joueurs. Chaque équipe joue alternativement les tirs de penalty. L'équipe qui rentre le plus de buts gagne la partie. Si aucune des équipes ne l'emporte sur l'autre, (même après avoir tiré tous leurs penaltys), l'équipe qui marque le premier tir est proclamée gagnante (si le score est toujours à égalité après cinq autres tirs de penalty tirés par chacune des deux équipes, les équipes continuent à tirer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur).

## Tirs de penalite

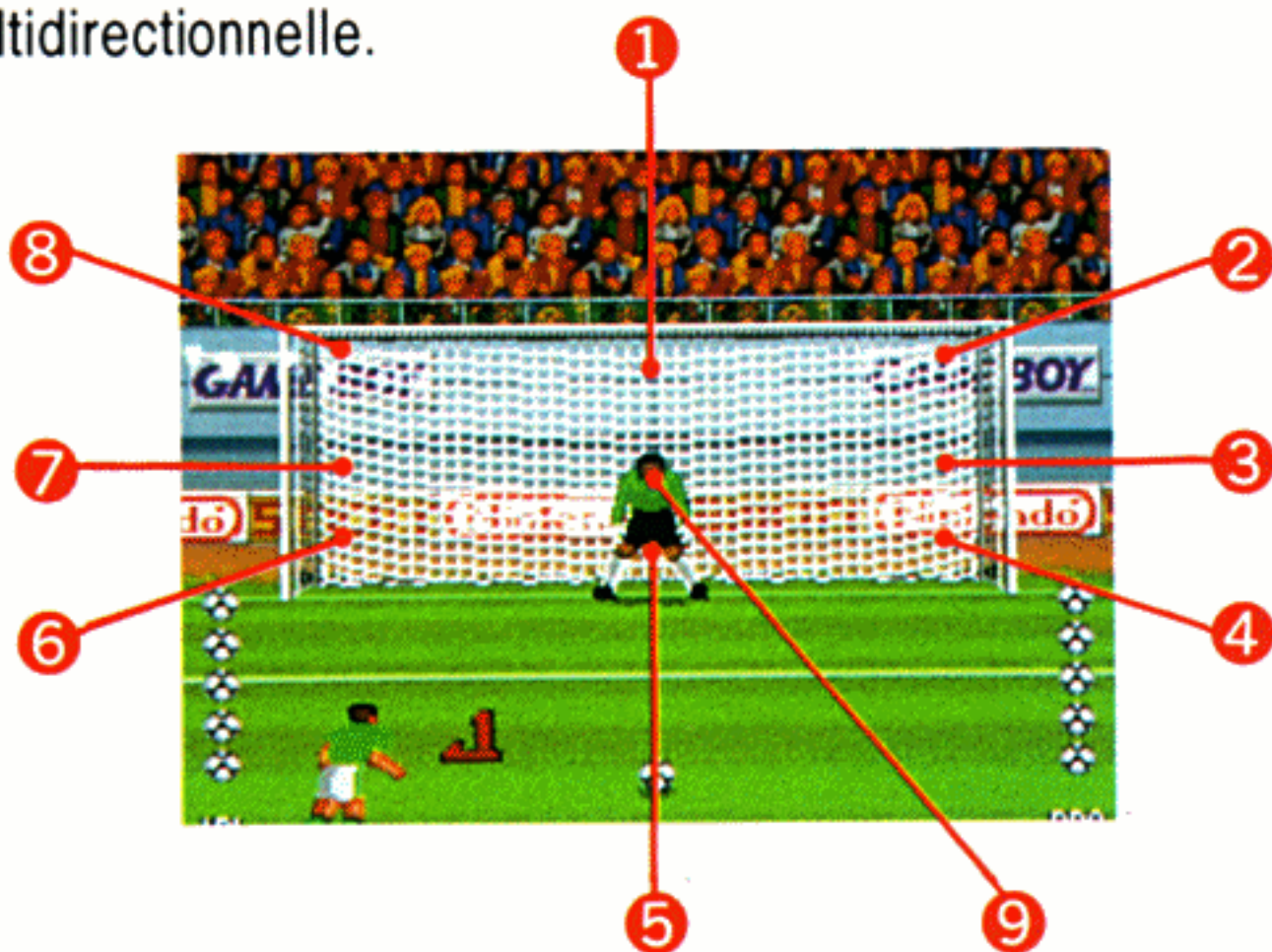
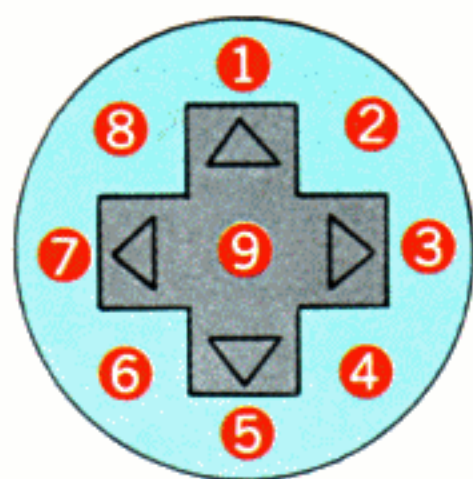
Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction où vous voulez envoyer le ballon et appuyez sur le Bouton B. La vitesse du ballon augmente si vous appuyez à nouveau sur le Bouton B lorsque le joueur envoie le ballon.

## Bloquer le ballon

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction où vous voulez déplacer le gardien de but et appuyez sur le Bouton B pour le faire sauter dans cette direction.

## Direction de tir et de blocage

Le ballon peut être tiré et le gardien de but peut être déplacé dans neuf directions à l'aide de la manette multidirectionnelle : la neuvième direction est sélectionnée en n'appuyant pas sur la manette multidirectionnelle.





# FAUTES

Si vous bousculez un adversaire d'un coup d'épaule, l'arbitre peut demander un penalty. Si la faute est mineure, votre joueur peut se voir attribuer un carton jaune ; vous devrez alors modifier votre style de jeu. Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune, le chiffre de son maillot passe du blanc au jaune. Des fautes flagrantes qui blessent l'un des adversaires entraînent automatiquement un carton rouge ; si l'un des joueurs reçoit un carton rouge, il doit sortir du terrain et votre équipe doit finir la partie avec un effectif de joueurs réduit. Si le même joueur commet deux fautes, il reçoit un carton rouge et est retiré du jeu.



Le joueur coupable est retiré de la partie.  
Le joueur blessé doit être retiré de l'équipe.  
Un joueur de réserve remplace le joueur blessé.



Sur l'écran de sélection de l'équipe, le nom du joueur retiré s'affiche en rouge et le nom du joueur blessé clignote en jaune jusqu'à ce que son remplacement soit effectué (voir page 12 pour plus de détails sur les changements de joueurs).

Chaque équipe peut seulement avoir quatre joueurs retirés dans la même partie. Votre équipe ne peut plus bousculer les joueurs adverses d'un coup d'épaule si vous recevez quatre cartons rouges dans une partie.



# FORMATIONS

Dans Super Soccer, vous pouvez sélectionner une formation qui correspond à votre style de jeu et assure une bonne défense en fonction des atouts de vos adversaires.

## 4-3-3

Cette formation qui met l'accent sur l'équilibre entre l'attaque et la défense est généralement la plus utilisée dans le monde.

## 4-4-2

Vous pouvez surprendre votre adversaire avec des attaques bien calculées à partir d'une formation défensive.

## 4-2-4

En utilisant quatre arrières et quatre avants, vous maintenez un contrôle équilibré des extrémités du terrain de jeu mais vos deux demis peuvent avoir des difficultés avec les équipes qui renforcent leur milieu de terrain.

## SWEEPER

Dans cette formation, un arrière aide le gardien de but à se défendre contre les attaques adverses.

## 3-2-2-3

Utilisez cette formation si vous voulez contrôler le milieu de terrain et exercer une pression constante sur votre adversaire.

## 2-3-5

Cinq avants sont utilisés pour attaquer. Il est néanmoins indispensable que les demis et les défenseurs restent vigilants pour éviter une contre-attaque rapide d'un avant adverse.

## 3-5-2

Cette formation est utilisée pour concentrer la bataille sur le milieu du terrain. Trois de vos demis peuvent devenir avants et aider à attaquer le but adverse.

## 3-3-4

Les trois défenseurs et les trois demis assurent un support défensif de sorte que les quatre avants peuvent attaquer.



# Pour commencer une partie...

## Les différentes sélections à effectuer

Sélection du mode désiré à partir de l'écran Titre (voir page 2 pour plus de détails sur les modes Exhibition et Tournament).



Sélection du nombre de joueurs (voir page 2 pour plus de détails sur les options de jeu).



## Sélection des équipes

Sélectionnez l'équipe que vous voulez utiliser sur l'écran de sélection des équipes (voir page 13 pour de plus amples informations sur les équipes individuelles). Le joueur affiché sur le côté gauche de l'écran représente le joueur N°1 (1P). Le joueur affiché sur le côté droit de l'écran représente le joueur N°2 (2P) ou l'ordinateur (COM).



## Caractéristiques de l'équipe.

Nom de l'équipe (nom du pays)

Force d'attaque

Force défensive

Rapidité de déplacement





## Sélectionnez une formation et le mode de fonctionnement du gardien de but

Sélectionnez une formation (voir page 10 pour de plus amples informations) et le mode de fonctionnement du gardien de but (voir page 6 pour plus de détails).



## Choix de la formation de départ

Sélectionnez les 11 membres de votre équipe qui vont jouer au début de la partie.



### L'écran

Les noms des 11 joueurs présents en début de partie

Joueurs de réserve

Caractéristiques du joueur

AT : Force offensive

DF : Force défensive

RN : Rapidité de déplacement

Numéro du maillot du joueur

## Remplacement des joueurs

1. Mettez en surbrillance le joueur que vous voulez remplacer en utilisant la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton B (le nom du joueur clignote).
2. Puis, placez le curseur sur le joueur de réserve que vous voulez utiliser et appuyez sur le Bouton B pour intervertir les deux joueurs sur l'écran de sélection.

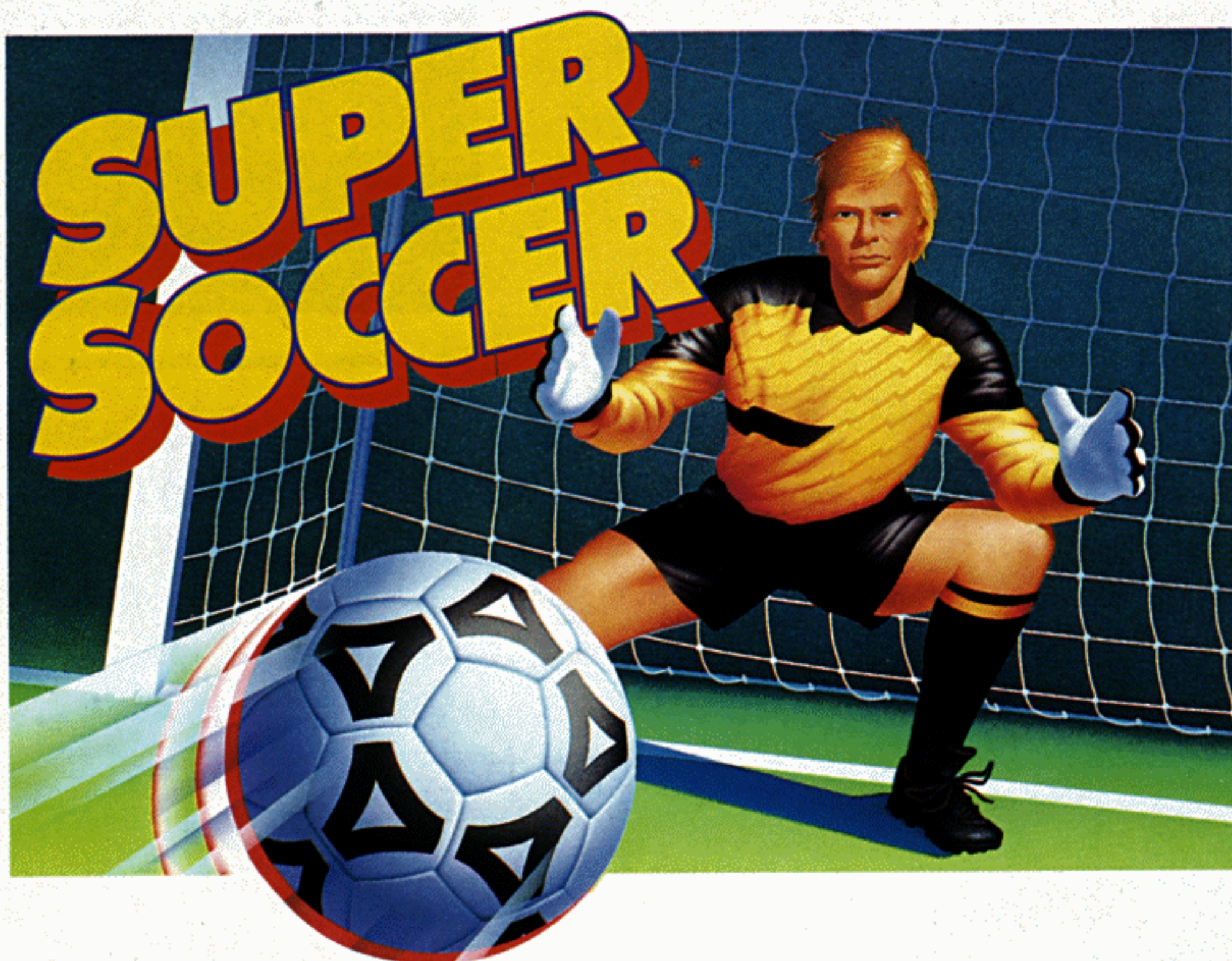
## Sélectionnez la durée de chaque mi-temps (de 1 à 99 minutes)

Augmentez ou diminuez cette durée en appuyant sur la manette multidirectionnelle en haut ou en bas (en mode Exhibition seulement).





# Les différentes équipes



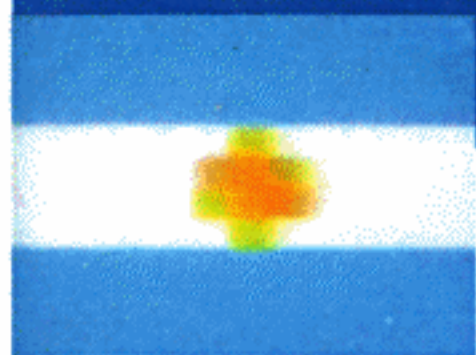
## ALLEMAGNE (Germany)

Une défense solide et une attaque très forte sont les clés du succès de cette équipe. Naturellement, cette équipe est la meilleure de toutes.

4-3-3

- |               |               |               |                |
|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 1. DOLPH (GK) | 5. KARL (DF)  | 9. MAX (FW)   | 13. OTTO (FW)  |
| 2. FRANZ (DF) | 6. KLAUS (MF) | 10. RUDI (FW) | 14. ULRIC (MF) |
| 3. ANDRE (DF) | 7. LOTAR (MF) | 11. HANS (FW) | 15. BYRNE (MF) |
| 4. ARNIE (DF) | 8. KURT (MF)  | 12. PENN (DF) | 16. JORGE (MF) |





## ARGENTINE (Argentina)

L'Argentine possède l'un des meilleurs joueurs du monde. Il a conduit son équipe au championnat du monde il y a quelques années.

**4-4-2**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. EMIL (GK)  | 5. CARLO (DF) | 9. LUIS (MF)   | 13. MANNY (MF) |
| 2. RUBEN (DF) | 6. JULIO (MF) | 10. OSCAR (FW) | 14. PEDRO (FW) |
| 3. JOSE (DF)  | 7. DIEGO (MF) | 11. RAMON (FW) | 15. ART (DF)   |
| 4. ARIEL (DF) | 8. SAUL (MF)  | 12. RAOUL (MF) | 16. TOMAS (DF) |

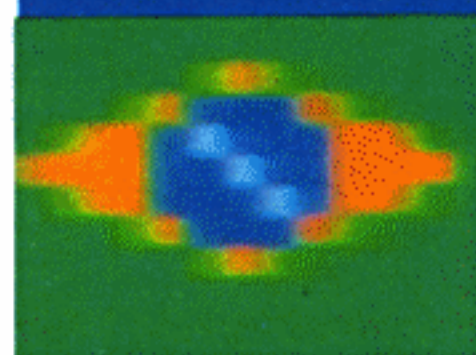


## ITALIE (Italy)

Une équipe conditionnée pour gagner. Un bon équilibre entre la défense et l'attaque en fait une des meilleures équipes du monde.

**SWEEPER**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LUIGI (GK) | 5. GIAN (DF)  | 9. ROCCO (FW)  | 13. CYRIL (MF) |
| 2. JAPO (DF)  | 6. GINO (DF)  | 10. PRIMO (FW) | 14. TORRE (FW) |
| 3. MAURO (DF) | 7. VINCE (MF) | 11. ROMEO (FW) | 15. BRUNO (DF) |
| 4. MECI (DF)  | 8. SAL (MF)   | 12. BASIL (FW) | 16. VANNI (FW) |



## BRESIL (Brazil)

C'est une grande nation de footballeurs qui a produit la plupart des joueurs célèbres. Avec une défense solide et des attaques rapides comme l'éclair, cette équipe a de bonnes chances de remporter la coupe.

**SWEEPER**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RIKI (GK)  | 5. ALMIR (DF) | 9. PLINI (FW)  | 13. NIKO (MF)  |
| 2. NILO (DF)  | 6. ERICO (DF) | 10. EDSON (FW) | 14. LITO (FW)  |
| 3. LOPE (DF)  | 7. EDGAR (MF) | 11. BENI (FW)  | 15. GASAR (FW) |
| 4. VASCO (DF) | 8. PAULO (MF) | 12. HEITO (MF) | 16. PABLO (FW) |





## HOLLANDE (Holland)

Ils ont d'une certaine manière perdu un peu de leur magie mais leur fierté aidera la Hollande à gagner la "grande partie".

**4-2-4**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. VAN (GK)   | 5. LAHAM (DF) | 9. ROLFE (FW)  | 13. DAVID (MF) |
| 2. GAVIN (DF) | 6. ROWEN (MF) | 10. LANE (FW)  | 14. ANDY (FW)  |
| 3. HAYES (DF) | 7. ERNIE (MF) | 11. QUINN (FW) | 15. KIPP (DF)  |
| 4. KENAN (DF) | 8. JAN (FW)   | 12. TODD (MF)  | 16. JIMMY (MF) |



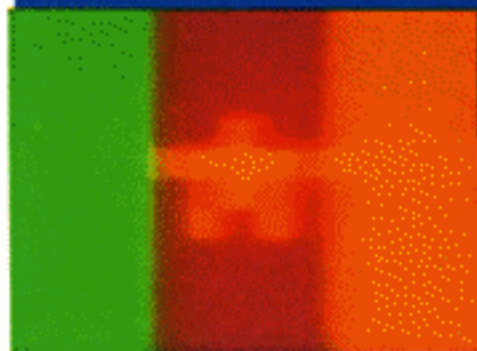
## ANGLETERRE (England)

Cette équipe est renommée pour son "fair play", ce qui est normal pour un pays de "gentlemen".

L'Angleterre possède une défense solide et son jeu est bien homogène.

**SWEEPER**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. AARON (GK) | 5. DEAN (DF)  | 9. LLOYD (FW)  | 13. DUSTY (FW) |
| 2. HEATH (DF) | 6. JOHN (DF)  | 10. BROCK (FW) | 14. WALT (MF)  |
| 3. JAMES (DF) | 7. ALLAN (MF) | 11. SHAW (FW)  | 15. PETER (MF) |
| 4. IAN (DF)   | 8. BLAKE (MF) | 12. MICK (MF)  | 16. BERT (FW)  |



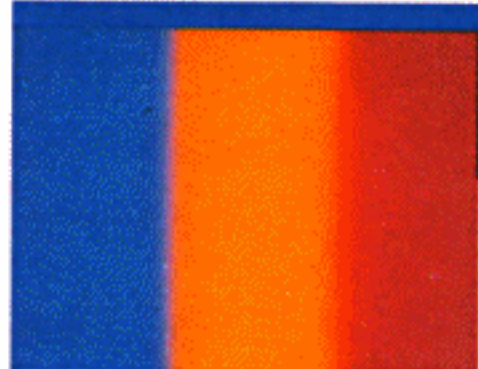
## CAMEROUN (Cameroon)

L'équipe la plus virulente de toutes. Leurs coups d'épaule et leur jeu rude sont vraiment hors du commun, aussi devrez-vous garder un oeil sur cette équipe violente et assez destructrice.

**4-4-2**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. THOM (GK)  | 5. KANA (DF)  | 9. OMAR (MF)   | 13. LIAM (DF)  |
| 2. YOMBI (DF) | 6. ELLIS (MF) | 10. ROGER (FW) | 14. STU (DF)   |
| 3. TERRY (DF) | 7. CYRIL (MF) | 11. OMAM (FW)  | 15. SIMON (MF) |
| 4. MBOUH (DF) | 8. EMILE (MF) | 12. NIGEL (FW) | 16. ROY (FW)   |





## ROUMANIE (Romania)

La Roumanie a une attaque et une défense convenables, mais aucun joueur n'a de caractéristiques particulièrement fortes.

**3-5-2**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. NICOL (GK) | 5. LAZLO (MF) | 9. ENESU (MF)  | 13. JIRI (MF)  |
| 2. ROLF (DF)  | 6. TODOR (MF) | 10. ERNO (FW)  | 14. LAJOS (MF) |
| 3. BELA (DF)  | 7. GYULA (MF) | 11. MLADE (FW) | 15. YANKO (MF) |
| 4. PETRE (DF) | 8. NICUL (MF) | 12. ERICH (FW) | 16. ANZEL (FW) |

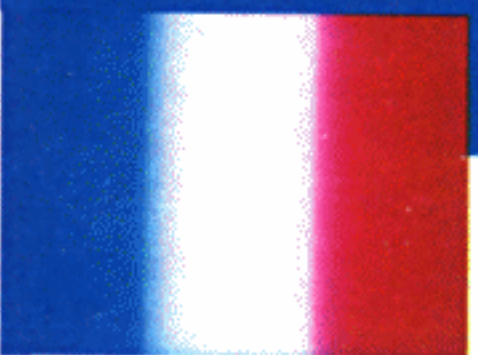


## IRLANDE (Ireland)

Leur défense est fantastique. Et leur gardien de but mérite bien son surnom de "Rideau de fer".

**3-2-2-3**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RILEY (GK) | 5. EAMON (MF) | 9. BLAIR (FW)  | 13. GRADY (FW) |
| 2. COLIN (DF) | 6. RYAN (MF)  | 10. LOGAN (FW) | 14. FLYNN (DF) |
| 3. OWEN (DF)  | 7. BRYAN (MF) | 11. SEAN (FW)  | 15. FERIS (MF) |
| 4. COREY (DF) | 8. ARLEN (MF) | 12. HALEY (MF) | 16. DARBY (MF) |



## FRANCE (France)

Son équipe est composée d'individus adroits. La capacité exceptionnelle des demis à manier le ballon peut être difficile à vaincre.

**3-3-4**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LOUIS (GK) | 5. ALAIN (MF) | 9. REGIS (FW)  | 13. YVES (MF)  |
| 2. LUC (DF)   | 6. HERVE (MF) | 10. FELIP (FW) | 14. JULES (FW) |
| 3. HUGO (DF)  | 7. GUY (MF)   | 11. RENE (FW)  | 15. SAM (MF)   |
| 4. JEAN (DF)  | 8. CHASE (FW) | 12. ASTON (MF) | 16. GAGE (DF)  |



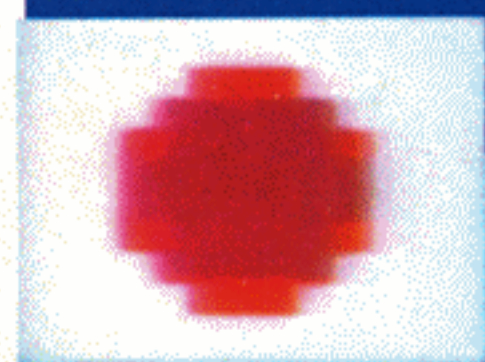


## ETATS-UNIS (U.S.A.)

**3-5-2**

Les américains aiment faire étalage de leurs coups de pied puissants mais la stratégie n'est pas leur fort. Leur enthousiasme est inégalable et peut contribuer à dérouter plus d'un adversaire expérimenté.

- |             |               |                |                |
|-------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. TEX (GK) | 5. SCOTT (MF) | 9. GARY (MF)   | 13. JASON (MF) |
| 2. ROB (DF) | 6. CHRIS (MF) | 10. BART (FW)  | 14. KEVIN (FW) |
| 3. BEN (DF) | 7. RICH (MF)  | 11. SPIKE (FW) | 15. JON (FW)   |
| 4. JAY (DF) | 8. BRETT (MF) | 12. GREG (DF)  | 16. CZAR (MF)  |

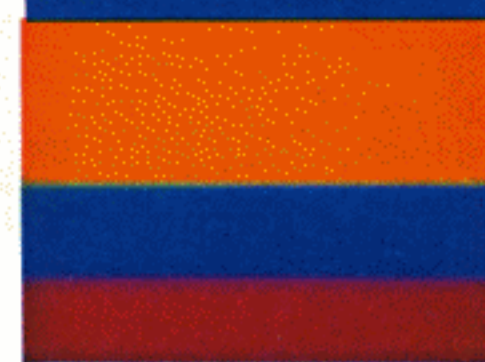


## JAPON (Japan)

**4-3-3**

Les avants sont rapides et attaquent avec une précision implacable. Cette équipe doit cependant améliorer sa défense si elle a l'intention de se démarquer au niveau international.

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. MASAO (GK) | 5. TAKEO (DF) | 9. YUKIO (FW)  | 13. SABRO (MF) |
| 2. KUNIO (DF) | 6. AKIRA (MF) | 10. YOSHI (FW) | 14. JUN (FW)   |
| 3. KENJI (DF) | 7. JIRO (MF)  | 11. FUMIO (FW) | 15. SHIN (FW)  |
| 4. SATO (DF)  | 8. HIRO (MF)  | 12. KOJI (MF)  | 16. SEIJI (DF) |



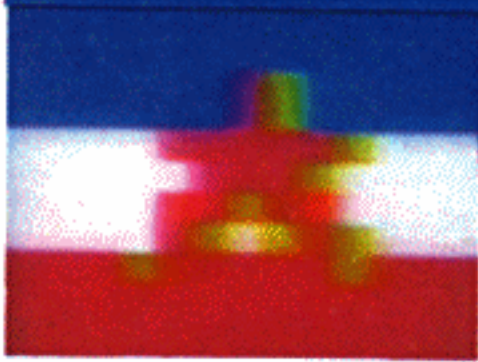
## COLOMBIE (Columbia)

**2-3-5**

Cette équipe a une aptitude incroyable à sauter et à harceler constamment le ballon. Les Colombiens mettent pratiquement sans arrêt l'accent sur l'attaque et ne laissent pas beaucoup de joueurs en défense. Ce style de jeu agressif donne habituellement de bons scores.

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LOCO (GK)  | 5. MARCO (MF) | 9. RICO (FW)   | 13. NIKOS (DF) |
| 2. RAFI (DF)  | 6. NUEVO (MF) | 10. ANGEL (FW) | 14. FILIP (MF) |
| 3. JUAN (DF)  | 7. JAIME (FW) | 11. HUGO (FW)  | 15. FRAY (FW)  |
| 4. CAMPO (MF) | 8. LEON (FW)  | 12. ROMUL (DF) | 16. NANDO (DF) |



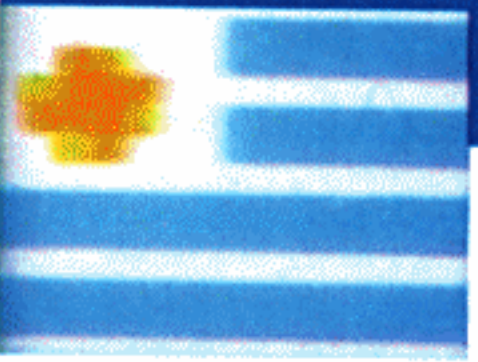


## YOUUGOSLAVIE (Yugoslavia)

Les joueurs de cette équipe sont remarquables pour leurs passes. La victoire leur est assurée s'ils peuvent maintenir la pression sur le but de leur adversaire.

**3-3-4**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. BACO (GK)  | 5. KRSTE (MF) | 9. LAJOS (FW)  | 13. BARJE (FW) |
| 2. JANKO (DF) | 6. IVAN (MF)  | 10. MITRI (FW) | 14. PAVEL (FW) |
| 3. JOSIP (DF) | 7. ZUANE (MF) | 11. TANKO (FW) | 15. JURAJ (DF) |
| 4. VLADA (DF) | 8. MATIJ (FW) | 12. VLAKO (DF) | 16. POLJE (MF) |



## URUGUAY (Uruguay)

Cette équipe compte sur les tacles glissés pour l'aider à atteindre les sommets. Elle a déjà été l'une des équipes les plus redoutables du monde.

**3-2-2-3**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. BLAZE (GK) | 5. ETRO (MF)  | 9. PABLO (FW)  | 13. VAL (MF)   |
| 2. STAVO (DF) | 6. FELIX (MF) | 10. SANCH (FW) | 14. DONI (FW)  |
| 3. VITO (DF)  | 7. CECIL (MF) | 11. PATON (FW) | 15. CORBI (FW) |
| 4. TAB (DF)   | 8. CATO (MF)  | 12. SLVAN (DF) | 16. DURAN (MF) |



## BELGIQUE (Belgium)

C'est l'équipe classée tout en bas de la liste mais si ses joueurs se reprennent en main et prennent le contrôle de la partie en attaquant, ils peuvent retourner la situation.

**4-2-4**

- |               |               |                |                |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RIK (GK)   | 5. SETH (DF)  | 9. VAIL (FW)   | 13. STACY (MF) |
| 2. PIETR (DF) | 6. ARCEL (MF) | 10. HENRI (FW) | 14. BRUCE (DF) |
| 3. HUBER (DF) | 7. SHELL (MF) | 11. LEIGH (FW) | 15. DREW (MF)  |
| 4. SID (DF)   | 8. WYATT (FW) | 12. FRED (DF)  | 16. ROYAL (FW) |



# MOTS DE PASSE

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--



# MOTS DE PASSE

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--

×

---

--	--	--	--	--	--	--	--



## **FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:  
16 (1) 34.48.98.18.



## **BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI 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:

BANDAI B.V.  
Attention: Nintendo S.A.V.  
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 BANDAI ou réparées ou 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, ext. 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.





DISTRIBUTED BY BANDAI  
MADE IN JAPAN BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR BANDAI  
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON