

World Soccer™



SEGA®

A LIRE AVANT DE COMMENCER

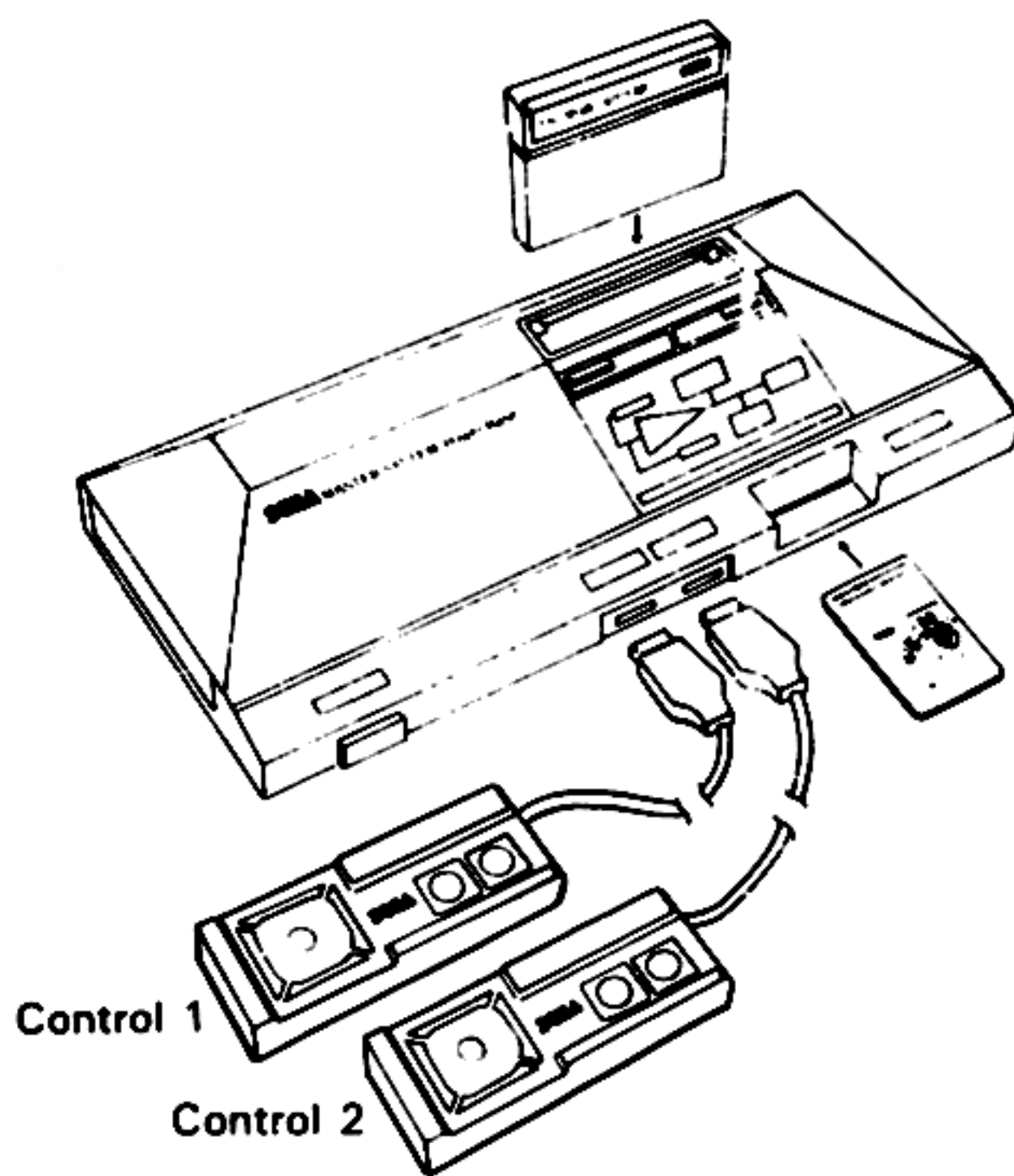
Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEM SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton (1) de la manette du premier joueur

Pour 2 joueurs: Appuyez sur le bouton (1) de la manette du deuxième joueur



La coupe du monde

Vous pouvez être l'une des 8 nations qui présentent leur équipe professionnelle de Football. Pour animer la compétition, vous devez d'une main guider vos joueurs un par un vers les buts adverses à travers dribbles, passes etc.

Mais ce n'est pas tout: vous devrez revenir rapidement en défense et gardez vos buts le cas échéant.

Pour tester votre forme, essayez ce terrain de foot dans l'un des deux jeux de sélection. C'est certain, vous ressentirez l'excitation d'un jeu rapide qui vous demandera des qualités athlétiques.

Maintenant, à vous ...

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions que chaque bouton doit assurer. Ci-dessous sont illustrés les boutons correspondant aux différentes commandes. Ces boutons sont au nombre de 3 pour assurer les commandes depuis le panneau de contrôle.

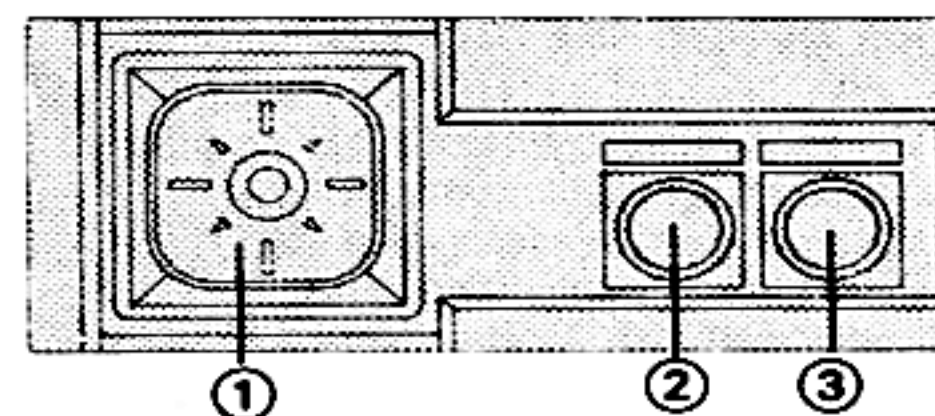
- ① Contrôleur de direction (flèche)
- ② Bouton 1
- ③ Bouton 2

Maintenant que vous connaissez les commandes du panneau qui fonctionnent selon 2 modes, voici comment elles d'utilisent.

Fonctions élémentaires

Composante de direction (flèche)

- Fonctionne dans 8 directions
- Déplace les joueurs sur le terrain
- Guide le déplacement de la balle en direction
- Dribble
- Tackle
- Arrêt



Bouton 1:

- Shot
- Tirs et lobs
- Dégagements

Bouton 2:

- Passes
- Remise en jeu
- Tir de corners
- Passes au goal.

Boutons 1 + 2

- Choix des équipes
- Choix de ligue
- Début du jeu

Les manœuvres une par une

Maintenant que vous savez comment pratiquer chaque coup, voici comment pratiquer le jeu. Notez que le ou les joueurs prêts à jouer sont signalés par une flèche au dessus de la tête.

Dribble:

Un joueur peut dribbler la balle dans la direction que vous voulez: il suffit de pousser la flèche dans la direction correspondante.

Passe:

Pour passer la balle dans une direction, il faut qu'un joueur soit à proximité, prêt à recevoir donc signalé par une flèche.

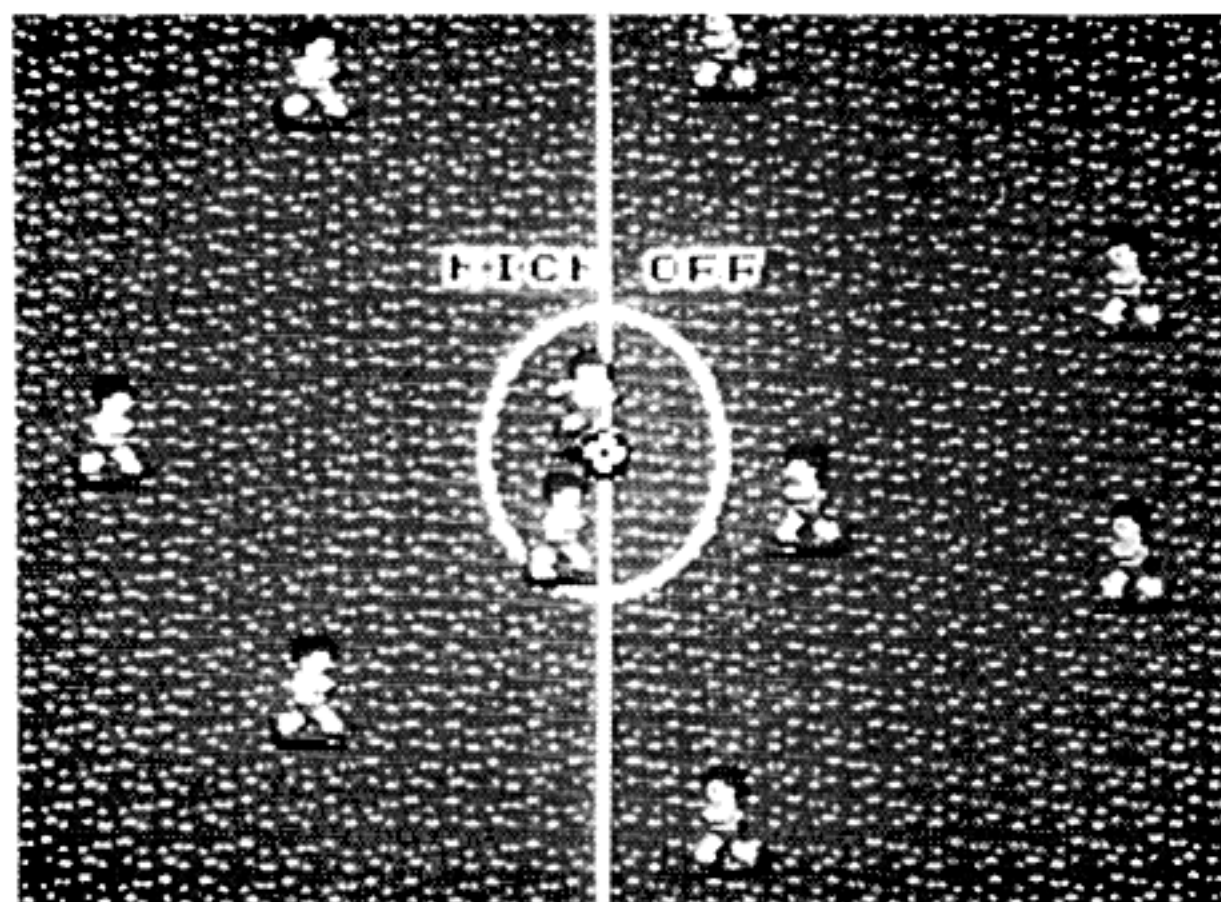
En utilisant le bouton de flèche, vous pouvez déplacer la position des 2 joueurs. Le receveur se déplacera en même temps que le porteur du ballon.

Quand vous êtes arrivé dans la position où vous voulez effectuer la passe, appuyez sur le bouton de flèche dans la direction désirée et appuyez en même temps sur le Bouton n° 2.

Shoots:

Le coup d'envoi est affectué en appuyant sur le bouton n° 1.

Pendant le jeu, on peut effectuer des shoots courts ou longs en appuyant sur le bouton n° 1. Ces shoots seront toujours en direction du but, quelle que soit la position ou la direction de déplacement du joueur. Ainsi, vous n'avez même pas besoin de diriger le tir avec le bouton de flèche, le bouton n° 1 se charge de tout.



Pour le tir des pénalties, la manœuvre est légèrement différente, reportez-vous au paragraphe concerné.

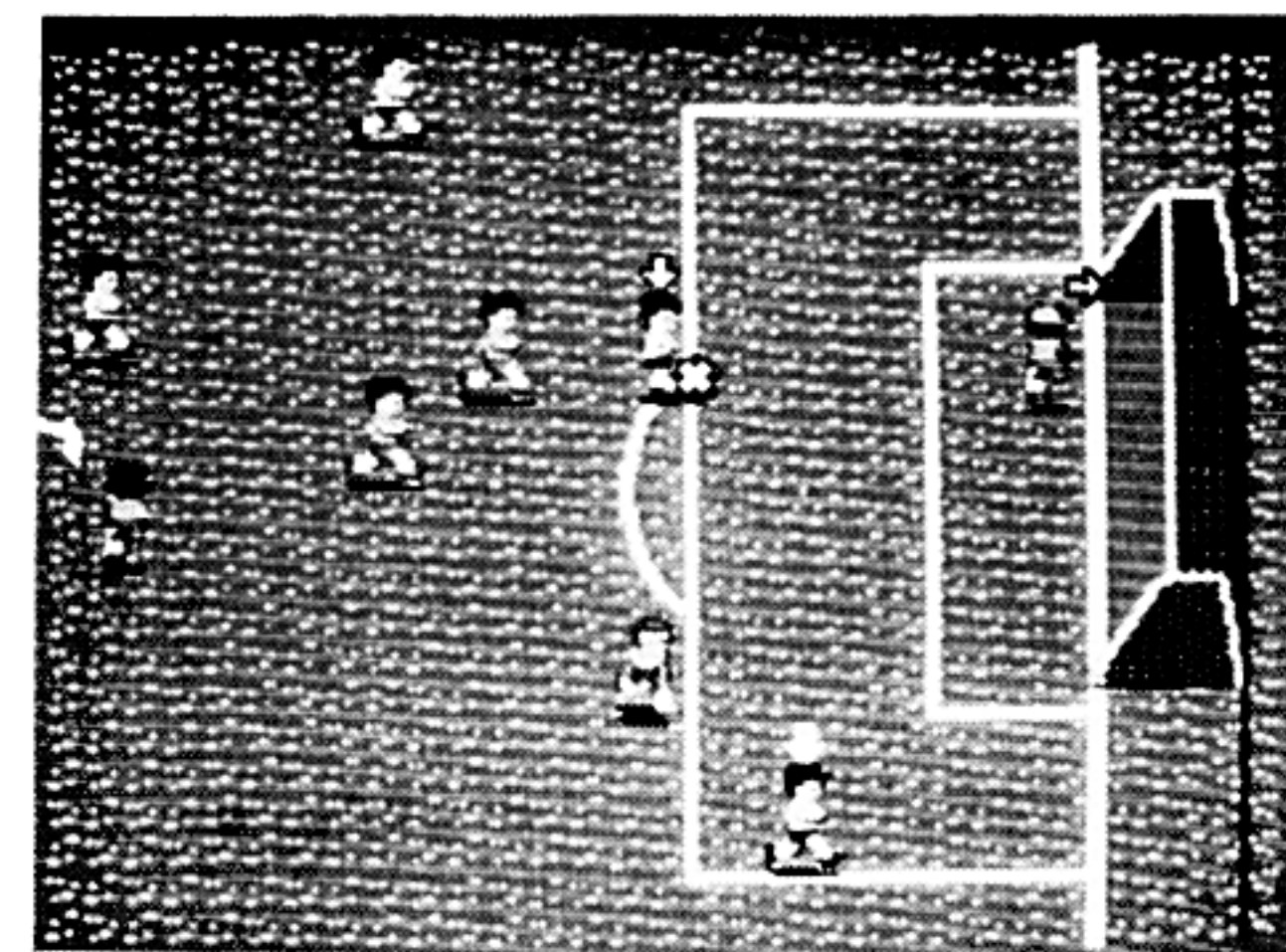
Tirs au but et lobs

Quand vous voyez les poteaux du but, vous avez la possibilité de tirer au but.

Vous êtes alors dans la zone du but et le joueur en possession de la balle peut tirer dans la direction indiquée par la flèche blanche.

La flèche blanche se déplace au dessus de la tête du goal et indique la direction de la balle. Tout en surveillant la position de la flèche par rapport au goal et aux poteaux, exécutez le tir en appuyant sur le bouton n° 1. Comme la balle va dans la direction de la flèche, tirez quand la flèche désigne un passage libre vers le but.

Si votre joueur est près du but et si la flèche est bloquée, faites une passe à un joueur mieux placé.



Si le joueur qui a la balle passe à un receveur qui est dans la zone de but, le receveur peut faire un lob en appuyant sur le bouton n°1. La balle se déplacera dans la direction de la flèche: le receveur étant trop près du goal, un tir direct serait trop difficile, on considère que loper le gardien est plus efficace dans cette situation.

Remise en jeu

Si une balle en attaque a traversé la ligne des 22 metres de l'équipe défensive, c'est à dire dans la zone où le goal peut toucher la balle de la main, la défense fera une remise en jeu.

Quand la balle s'arrête dans cette zone, tous les joueurs en défense se regrouperont autour.

Le goal ramassera la balle et vous pourrez sélectionner le joueur qui recevra le dégagement en appuyant sur le bouton n° 2 en même temps que la flèche dans la direction du joueur désiré.

Corners

Si la balle est envoyée derrière la ligne de but par un défenseur l'attaque pourra jouer un corner

Les joueurs qui peuvent passer la balle seront automatiquement positionnés dans le coin au niveau des buts.

Pour sélectionner celui qui recevra la balle, appuyez le bouton de flèche dans la direction du joueur puis sur le bouton n° 2 pour la passe.

Vous ne pouvez marquer directement sur un corner, il faut passer à un joueur qui marquera le but.

Dégagements

Quand la balle jouée par l'attaque traverse la ligne de but de la défense, celle ci va la dégager.

La balle comme le joueur sont automatiquement placés au coin de la zone des 22 mètres.

Vous pouvez contrôler la direction que vous voulez donner à la balle en utilisant le bouton de flèche. En même temps, vous choisissez un shoot ou une passe en utilisant le bouton n° 1 ou n° 2.

Tackle

Quand un joueur se déplace balle au pied, il peut être tacklé.

Vous pouvez tackler un adversaire en utilisant le bouton de flèche pour entrer en contact avec lui: un tackle se produit automatiquement quand vous entrez en contact avec un joueur porteur de la balle.

Arrêt

Vous pouvez diriger le goal pour qu'il arrête la balle en appuyant la flèche dans la direction où va la balle.

Quand vous avez attrapé la balle, dégagez ou faites une passe en utilisant le bouton 1 ou 2, la direction étant donnée par le bouton de flèche.

Si votre goal plonge à l'intérieur de la zone de but, vous attraperez toujours la balle.

Prise de commandes

Les informations suivantes vous guideront à travers les premières étapes du jeu WORLD SOCCER.

Sélection du jeu

Il y a deux sélections possibles pour un ou deux joueurs dans WORLD SOCCER.

L'écran indique:

- 1 PLAYER GAME (partie à 1 joueur)
- 2 PLAYER GAME (partie à 2 joueurs)
- 1 PLAYER SOCCER GAME (partie de foot à 1 joueur)
Penalty kick contest (epreuve des penalties)
- 2 PLAYERS SOCCER GAME (partie de foot à 2 joueurs)
Penalty kick contest (epreuve des penalties)

Pour choisir votre niveau de jeu, déplacez-vous dans le tableau en utilisant le bouton de flèche jusqu'à la sélection voulue. Ensuite, appuyez sur le bouton n° 1 du panneau de commande du premier joueur pour une partie à 1 joueur, et sur le bouton n° 2 toujours sur le panneau de commande du premier joueur pour une partie à 2 joueurs.

1 ou 2 joueurs

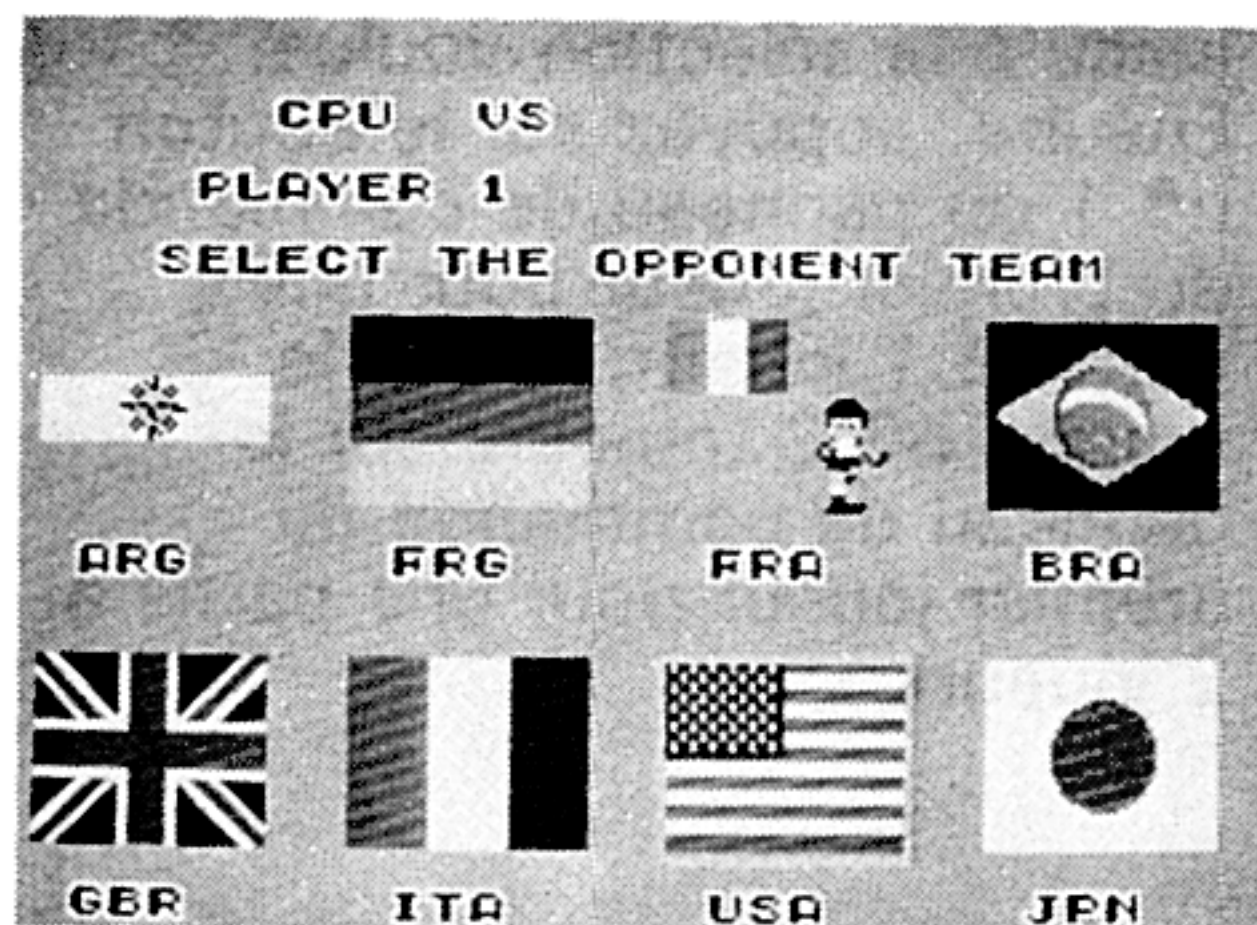
Il y a peu de différences entre ces 2 options de jeu. Les réglages de base et les principes du jeu sont similaires. Ce qui diffère, c'est contre qui vous jouez.

Quand vous jouez seul, c'est l'ordinateur qui est votre adversaire. Dans une partie à 2, c'est le deuxième joueur qui est votre adversaire. Les différences plus subtiles sont les suivantes:

Choisissez votre équipe

Vous pouvez choisir d'être n'importe laquelle des 8 équipes internationales. L'écran de sélection apparaîtra et le bouton de flèche vous permettra de faire la décision. Déplacez-vous avec lui vers l'un des drapeaux scintillants en poussant le curseur B dans la bonne direction.

Les équipes sont séparées en groupes en fonction de leur qualité et de leur expérience. Dans l'ordre, il y a: 1) Argentine/ Allemagne de l'Ouest. 2) France/ Brésil 3) Grande-Bretagne/Italie 4) USA/Japon.



Quand vous avez choisi votre équipe, assurez-vous que le cadre blanc entoure le drapeau correspondant et appuyez sur le bouton 1.

Si vous êtes à 1 joueur, répétez cette procédure pour l'ordinateur. Si vous jouez à deux, le 2° joueur répètera la procédure avant le début de la partie.

Après ces réglages préliminaires, l'hymne national de chaque équipe sera joué. Vous pourrez l'interrompre en appuyant sur le bouton 1. Après les réglages du 2° joueur, les drapeaux disparaissent et les joueurs arrivent sur le terrain.

Le terrain de football

Du fait de son étendue, vous ne pourrez voir la totalité du terrain sur votre écran. La partie que vous voyez représente environ 1/6° du terrain. L'affichage se déplace pour suivre la balle sur le terrain.

Les deux attractions: le football normal et l'épreuve des tirs au but (penalties)

Le football normal:

Les informations suivantes vous guident pour le jeu de football normal. Certaines informations se recouvreront avec le paragraphe sur l'épreuve des tirs au but.

Pour connaître le score:

Le score est facile dans WORLD SOCCER: il suit les règles de la ligue mondiale de Football:

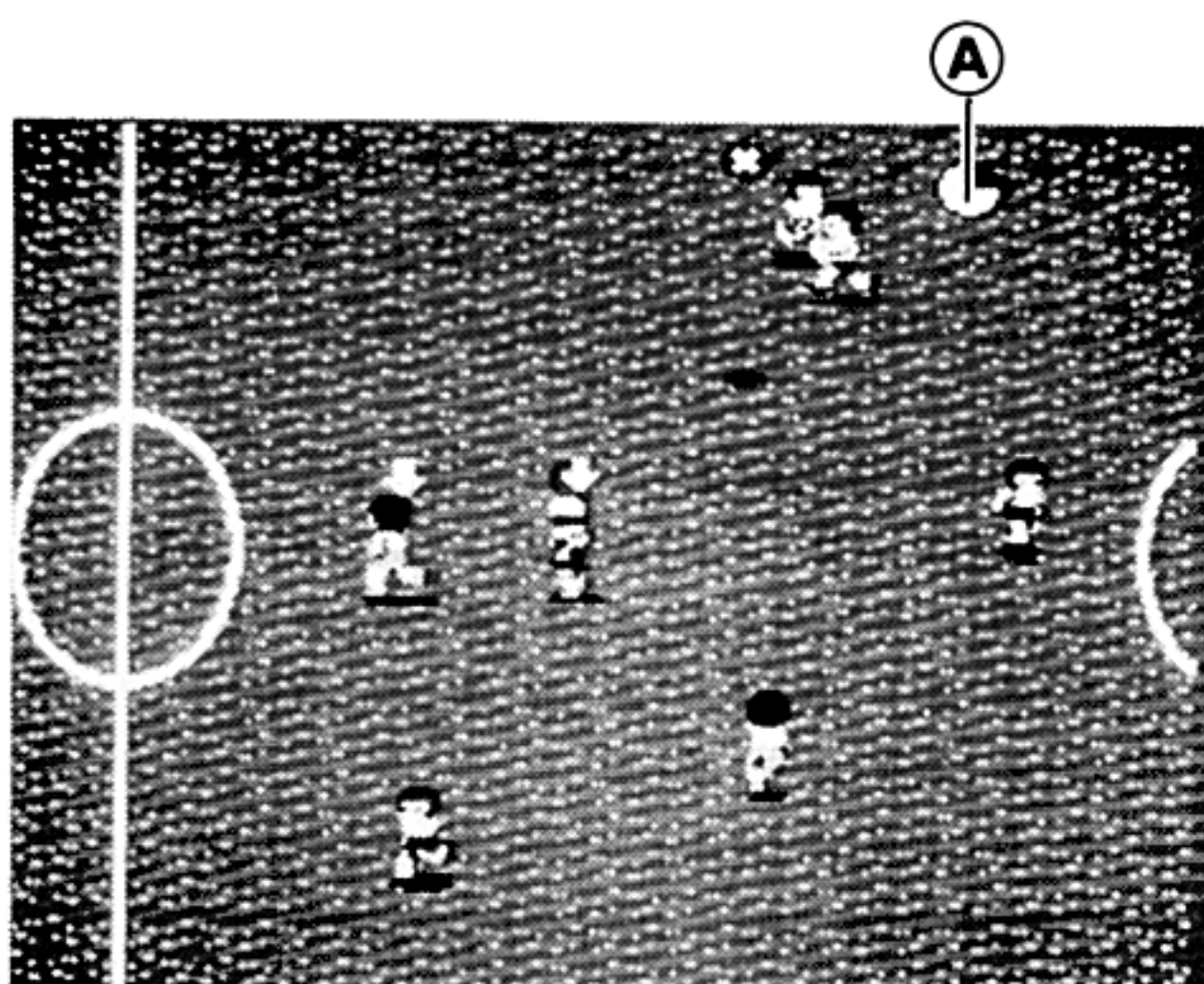
- Un but marque un point
- Un but est marqué quand un joueur en attaque envoie la balle au delà de la ligne de buts dans le but.
- Un joueur peut marquer par erreur un but contre son camp.

- L'équipe qui a le score le plus fort à l'issue du temps réglementaire a gagné.
- En cas de match nul, le vainqueur est désigné par une épreuve de tirs au but. La sélection apparaît sur l'écran. Pour cette épreuve, consulter le paragraphe consacré.

Pendule: **A**

Une pendule apparaît dans le coin en haut à gauche de l'écran. Pendant que le jeu se déroule, la zone noire progresse, indiquant combien de temps a passé. Quand le temps écoulé atteint les 3/4 du cadran, c'est la mi-temps.

De ce fait, quand la deuxième mi-temps est finie, la partie est finie.



Règles

Coup d'envoi

- Quand vous avez sélectionné vos joueurs, l'écran du coup d'envoi apparaîtra.
- Le coup d'envoi sera donné par l'équipe à gauche de l'écran.
- Le coup d'envoi de la première mi-temps sera effectué par le premier joueur.
- Le coup d'envoi de la deuxième mi-temps sera donné par le 2^e joueur ou par l'ordinateur.

Hors-jeu

- S'il y a moins de 2 joueurs en défense entre vous et le but avec d'avantage de joueurs de votre camp entre les défenseurs et la ligne de but, vous serez déclaré hors-jeu.
- Un panneau "HORS JEU" (OFFSIDE) apparaîtra sur l'écran et il y aura un arrêt de jeu. Le jeu reprendra sur un coup franc de la défense au même endroit.

Epreuve des tirs au but (pénalties)

Les tirs au but se passent de deux façons: on peut les appeler directement depuis l'écran de sélection, ou ils interviennent sur un match nul à l'issue du temps réglementaire (TIME UP).



Technique avancée du tir...

La zone de tir au but est divisée en 2 parties: la zone de but (22 metres) et l'en-but. Chacune de ces zones est divisée en 5.

Vous pourrez shooter vers ces zones en appuyant le bouton de flèche dans la direction désirée pour la balle.

Si vous appuyez sur le bouton 1 en même temps que sur la flèche de direction, la balle se dirigera vers la zone correspondante du but. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, la flèche donnera la direction de la balle vers la zone de défense.

Quand vous êtes en défense, vous pouvez arrêter les tirs en déplaçant votre goal avec la flèche de direction. Quand le goal doit sauter ou plonger pour attrapper la balle, il faut appuyer sur le bouton n° 1 en même temps que sur la flèche pour le faire sauter ou plonger dans la direction donnée par la flèche.

Pour connaître le score.

Si on en arrive à la suite d'un match nul à l'épreuve des tirs au but, le score du match disparaît et seul le score des tirs marqués demeure.

- Chaque équipe choisit 5 joueurs pour tirer l'un après l'autre. Le match est gagné par l'équipe qui aura deux buts d'avance après que les 5 joueurs de part et d'autre aient tiré.
- Si après les 5 tirs il n'y a pas les 2 points d'écart, on en arrive au "Sudden Death Contest".

Sudden Death Contest

Si une égalité après les 10 tirs au but, les tirs continueront en nombre égal pour les deux équipes jusqu'à ce qu'une victoire se décide quand l'une des deux équipes aura 2 points d'avance à nombre de tirs égal.

SEGA
Printed in japan