



INSTRUCTION MANUAL



SUPER KICK OFF

TABLE DES MATIERES

Introduction	
Instructions de chargement	
Commencer le jeu - Menu Principal	
Instructions de démarrage rapide	
Match Simple (Amical Européen)	
Menu d'Entraînement	
L'Ecran d'Options	
L'Ecran Editeur	
Utiliser l'Option Sauvegarder	
Match Amical International (Match Simple)	
Menus de Ligue et de Coupe	
Contrôles du Jeu	
Menu Pause	
Contrôle du Gardien de But	
Coups Spéciaux	
Garantie Limitée	
Manipulation de cette Cartouche	
Avertissement	

INTRODUCTION

SUPER KICK OFF est une simulation de football avec un terrain de taille réelle à scrolling multi-directionnel, comportant tous les joueurs, les délimitations du terrain, les buts, etc... Les deux équipes disputent les matches en tenant compte des tactiques. Les joueurs se déplacent pour recevoir les passes et prendre possession du ballon. Comme dans un jeu normal, le ballon circule devant le joueur.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

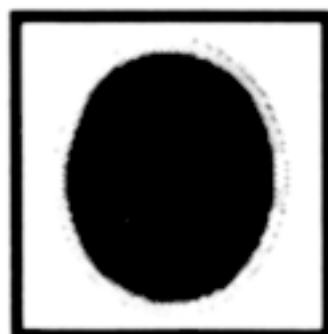
1. Branchez votre système Sega Mega Drive selon les indications du manuel d'utilisation. Branchez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
3. Insérez la cartouche Super Kick Off dans la console, l'étiquette face à vous. Appuyez fermement sur la cartouche.
4. Allumez la console (ON). Après quelques instants, vous verrez apparaître l'écran Sega. Remarque: si l'écran n'apparaît pas, éteignez la console. Vérifiez que votre système est correctement branché et que la cartouche est convenablement insérée. Allumez à nouveau la console.
IMPORTANT: Vérifiez que la console est ETEINTE à chaque fois que vous insérez ou retirez votre cartouche de jeu.
5. Appuyez sur le bouton Start du Control Pad 1. Vous êtes prêt pour Super Kick Off.



1. **Bouton-D:** Appuyez vers la droite ou la gauche pour déplacer la barre de surbrillance sur les menus.
2. **Bouton-B:** Utilisez-le pour effectuer vos sélections
3. **Bouton Start:** Met le jeu en pause pendant le match, et vous permet d'accéder à vos options de jeu. (Cf. Menu Pause).

COMMENCER LE JEU - Menu Principal

Appuyez sur le bouton START pour faire apparaître le Menu Principal. Pour sélectionner une option sur ce menu, appuyez vers la droite ou la gauche sur le bouton-D, afin de mettre l'icône désirée en évidence, et appuyez sur le bouton -B. Dans tous les menus, la coche (V) signifie TERMINE et X ramène le joueur au menu approprié. Vous aurez un choix de six options, telles que:



MATCH SIMPLE (Amical Européen)

MENUS DE
LIGUE ET DE
COUPE

MATCH
AMICAL
INTERNATIONAL



ECRAN EDITEUR

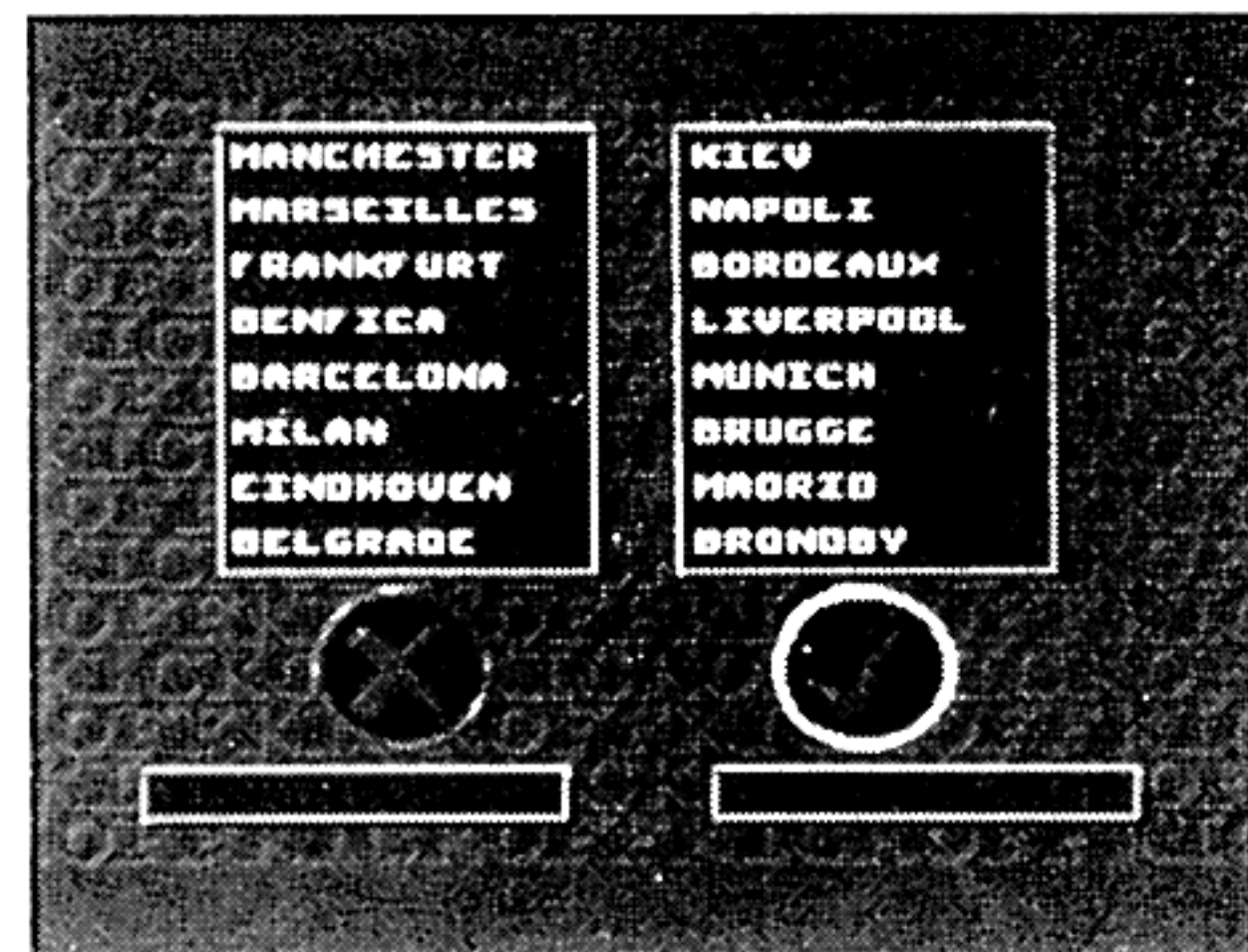
MENU
D'ENTRAINEMENT

ECRAN
D'OPTIONS

Instructions de Demarrage Rapide

1. Insérez la cartouche de Super Kick Off.
2. Allumez votre console.
3. Quand vous voyez l'écran Titre, appuyez sur le bouton START.
4. Appuyez sur le bouton-B.
5. Sélectionnez deux équipes, en utilisant le bouton-D, puis le bouton-B pour confirmer vos sélections.
6. Sur l'écran suivant, pour choisir un jeu à un joueur (1 player game), appuyez sur le bouton-B, et pour un jeu à deux joueurs, appuyez sur le bouton-D, une fois vers la droite, puis sur le bouton-B.
7. Sur tous les écrans suivants, appuyez sur le bouton-B.
8. Jouez.
9. Pour plus de détails concernant le jeu, veuillez vous référer à ce manuel.

Match Simple (Amical Europeen)



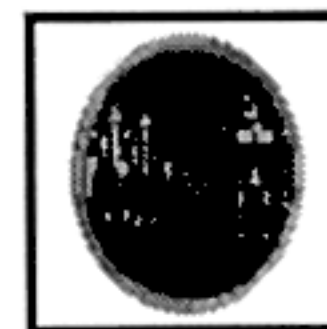
Appuyez sur le bouton-B pour accéder à ce menu. Vous pouvez sélectionner 2 équipes parmi les 16 affichées. Appuyez sur le bouton-D vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour mettre en évidence l'équipe que vous avez choisie, puis sur le Bouton-B. Mettez en évidence une seconde équipe pour le deuxième joueur, et appuyez sur le bouton-B. La coche (V) sera ensuite mise en évidence, appuyez sur le bouton-B pour confirmer. Cependant, si vous voulez changer l'une des équipes sélectionnées, utilisez le bouton-D pour mettre en évidence votre nouvelle sélection, et appuyez sur le bouton-B. Appuyez à nouveau sur le bouton-B pour confirmer. Un sous-menu apparaîtra alors, comportant quatre options:



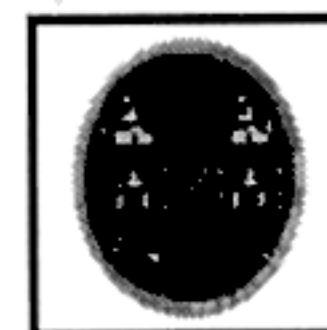
1. Human vs. Computer (Joueur contre Ordinateur): Utilisez le Control Pad 1.



2. Human vs. Human (Joueur contre Joueur): Utilisez le Control Pad 1 pour l'équipe 1, et le Control Pad 2 pour l'équipe 2.

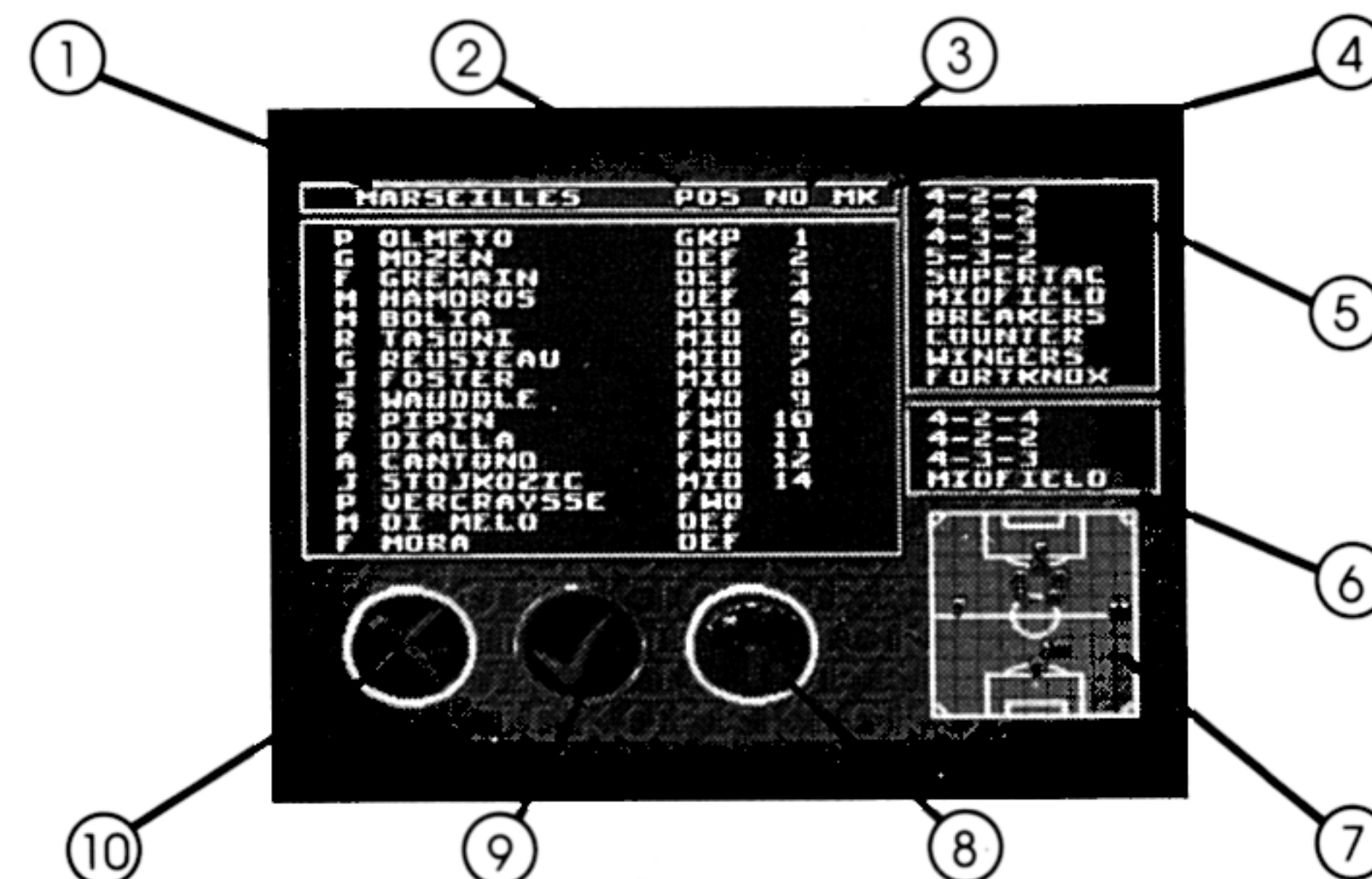


3. Team mode (Mode coopération): Le joueur 1 contrôle les 10 footballeurs sur le terrain, et le joueur 2 contrôle le gardien de but.



4. Computer vs. Computer (Ordinateur contre Ordinateur): Voir un match de démonstration.

Si vous choisissez une des options 1 à 3, vous verrez apparaître l'écran Manager. Si vous avez sélectionné l'option 2 joueurs, l'écran Manager apparaîtra deux fois, de façon à ce que les joueurs puissent choisir leurs options respectives, détaillées ci-après.



- | | |
|---------------------------|---|
| 1 Composition de l'équipe | 6 Décisions Tactiques |
| 2 Position du Joueur | 7 Vue Aérienne Tactique |
| 3 Numéro du Joueur | 8 Ecran de Configuration du Control Pad |
| 4 "Marqueur" | 9 Confirmer |
| 5 Options Tactiques | 10 Quitter |

1. Composition de l'équipe: Choisissez 13 joueurs parmi les 16 disponibles, c.-à.-d. 11 joueurs et deux remplaçants. Si vous voulez repositionner tactiquement un de vos joueurs (sauf le gardien de but), mettez-le en évidence en appuyant sur le bouton-D vers le HAUT, et appuyez sur le bouton-B. Utilisez le bouton-D pour mettre en évidence le joueur à remplacer, et appuyez sur le bouton-B. Les joueurs changeront automatiquement de place.

2. Position du joueur: Identifie la position du joueur actuellement sélectionné. Lorsque vous échangez les positions des joueurs, ceux-ci conservent la description de leur position d'origine.

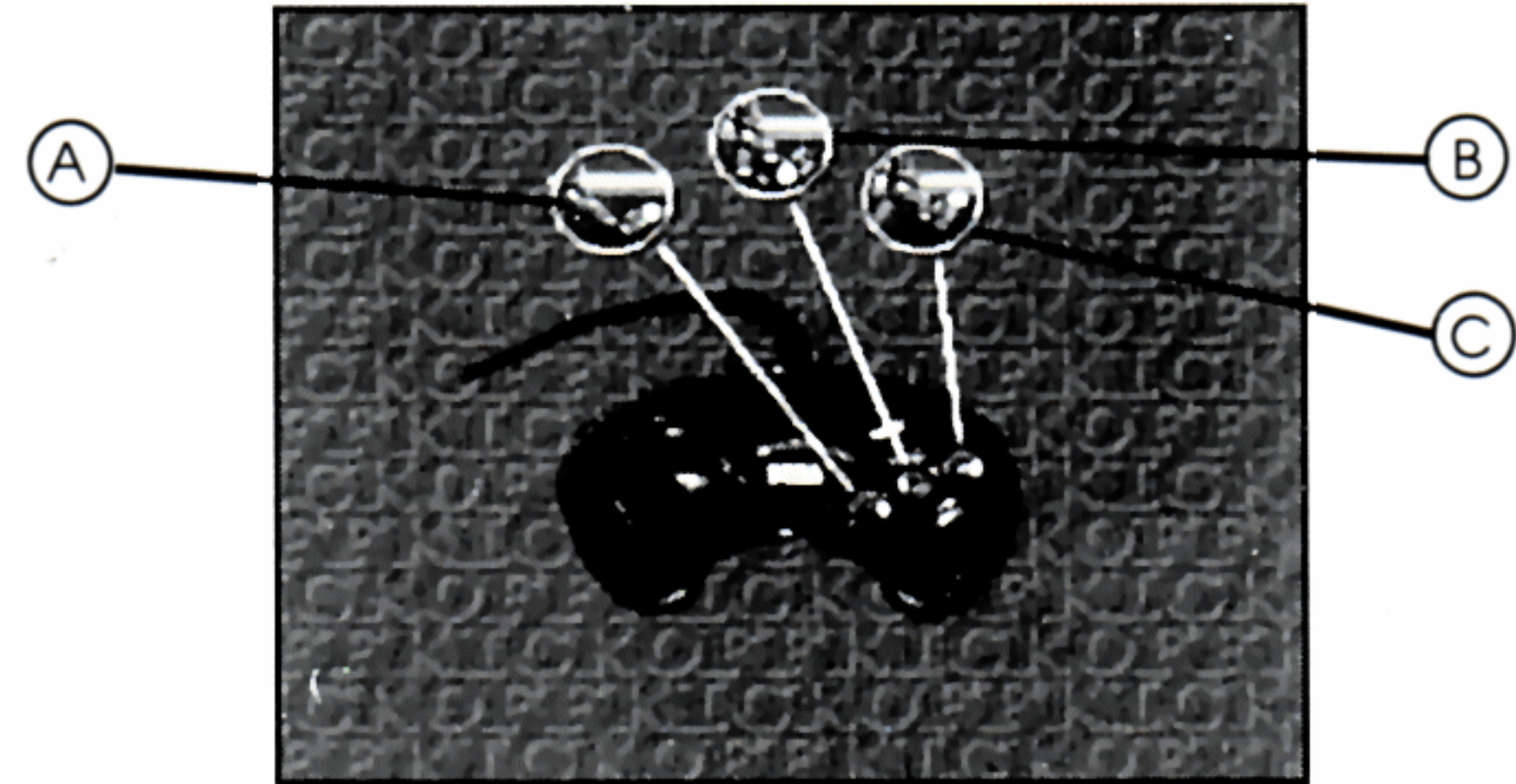
3. Numéro du joueur: Identifie le numéro de maillot attribué à chaque joueur.

4. "Marqueurs": Vous pouvez assigner 2 joueurs pour marquer un joueur adverse. Pour cela, mettez en évidence un de vos joueurs et appuyez sur le bouton-A. Un nombre apparaîtra dans la position du "marqueur". Appuyez vers le HAUT/BAS sur le bouton-D pour sélectionner le numéro du joueur que vous voulez marquer, et appuyez sur le bouton-B. Répétez ce processus si vous voulez utiliser deux "marqueurs". Pour annuler la sélection d'un "marqueur", mettez le joueur en évidence et appuyez sur le bouton-A.

5/6/7. Options, décisions et Vue Aérienne Tactiques: A partir des 10 options affichées sur la partie options Tactiques de l'écran, vous devrez sélectionner 4 options à confirmer dans le cadre de Décisions Tactiques afin de les utiliser dans le match qui va être disputé. Pour cela, mettez un emplacement en évidence dans le cadre de Décisions Tactiques, en appuyant sur le bouton-C. les formations

apparaissent dans la Vue Aérienne Tactique. En appuyant sur le bouton-D vers la gauche ou la droite, vous pourrez mettre en évidence une des tactiques du cadre d'Options Tactiques. Appuyez sur le bouton START pour placer la tactique dans le cadre de Décisions Tactiques.

8. Ecran de Configuration du Control Pad: Mettez cette option en évidence en appuyant vers le bas sur le bouton-D, et appuyez sur le bouton-B.



Les options par défaut sont les suivantes:

Le bouton-A sert à shooter.

Le bouton-B sert à prendre le ballon.

Le bouton-C sert à broser la balle.

Appuyez sur le bouton-B pour faire défiler les options disponibles.

Appuyez sur le bouton START pour quitter cet écran et passer à l'écran Manager.

Confirmer: Mettez cette option en évidence et appuyez sur le bouton-B pour commencer le match.

Quitter: Retourner au Menu Principal.

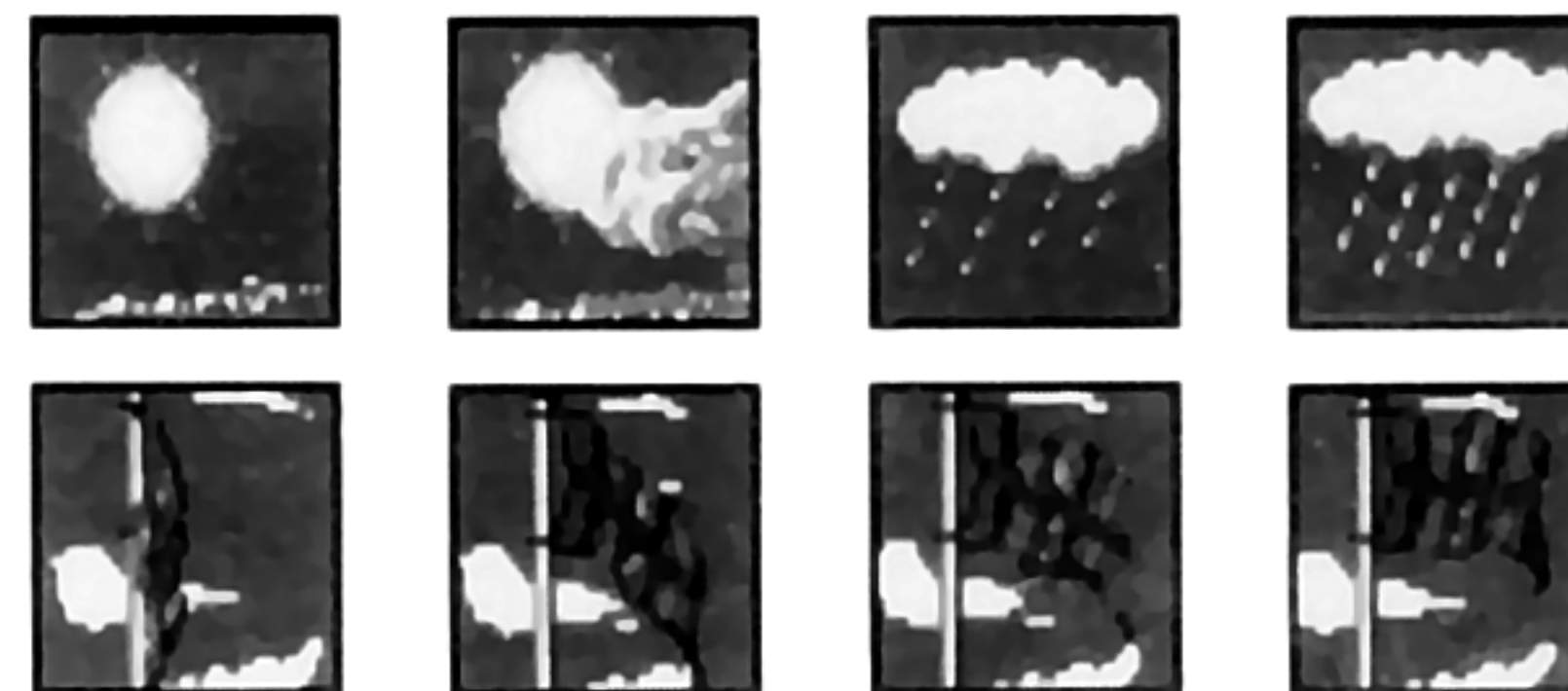
Lorsque vous avez sélectionné vos options, l'écran Kick-off apparaît.



- | | | |
|--------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. Equipe Joueur 1 | 6. Maillots Equipe 1 | 11. Joueur Niveau 2 |
| 2. Score Joueur 1 | 7. Piece Joueur 1 | 12. Jouer Niveau 2 |
| 3. Coup D'Envoi | 8. Decision du Pile ou Face | 13. Conditions Meteorologiques |
| 4. Score Joueur 2 | 9. Piece Joueur 2 | 14. Arbitre |
| 5. Equipe Joueur 2 | 10. Maillots Equipe 2 | 15. Vent |

Pile ou face: L'ordinateur lance la pièce automatiquement. Le joueur qui gagne peut choisir sa moitié de terrain. Le joueur qui perd effectue le coup d'envoi. Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas pour décider.

Conditions météorologiques: Elles sont variables: ensoleillé, couvert avec possibilité de pluie, bruine et averse. La force du vent est également variable: légère, moyenne et forte.



Appuyez sur le bouton-B pour COMMENCER LE JEU.

MENU D'ENTRAINEMENT

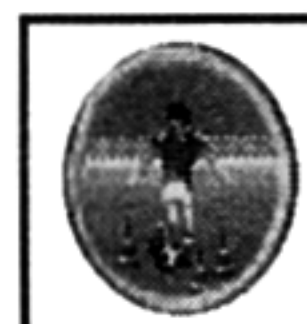
CONTROLE DU BALLON

S'ENTRAINER
AUX TIRS AU
BUT



S'ENTRAINER
AUX COUPS
SPECIAUX

QUITTER



Contrôle du ballon: Appuyez sur le bouton-B pour vous entraîner à contrôler le ballon sur le terrain.



(Entraînement aux coups spéciaux: Cette option vous permet de vous entraîner à effectuer 10 coups spéciaux différents; les coups francs, les corners et les penalties. Appuyez sur le bouton-B pour commencer. Utilisez le bouton-D pour déplacer le ballon sur le terrain et appuyez sur le bouton-B pour confirmer la position de votre coup. Si le ballon se trouve près d'un drapeau de corner, un corner sera tiré; de même, si le ballon est placé dans la zone de penalties, un penalty sera tiré.

Quitter vous ramène au Menu Principal.



S'entraîner aux penalties: Si vous choisissez cette option vous pourrez tirer et recevoir 5 penalties.

L'ECRAN D'OPTIONS

Lorsque vous activez cet écran, vous verrez apparaître un sous-menu comportant les 9 options suivantes:

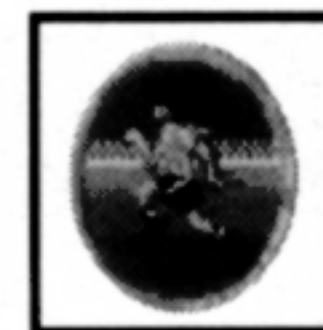
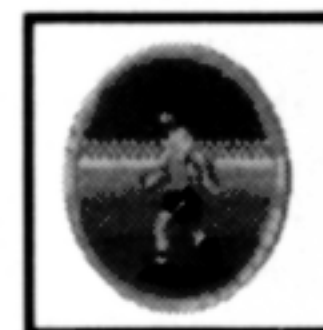


1. Prolongations
2. Vitesse du Jeu
3. Effacer Memoire
4. Type de Terrain
5. Quitter

6. Duree du Match
7. Hors Jeu
8. Aptitudes
9. Conditions de Jeu



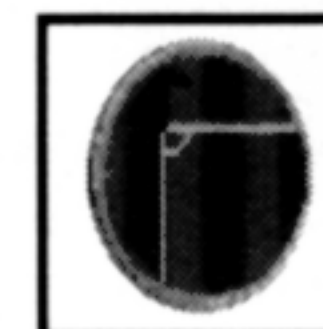
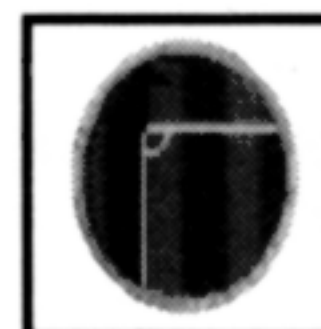
Prolongations: Appuyez sur le bouton-B pour activer/désactiver (ON/OFF) cette option. Le réglage par défaut est désactivé (OFF). Vous ne pouvez sélectionner cette option que pour les matches simples ou les internationaux amicaux. Si les deux équipes sont toujours à égalité après les prolongations, on effectue une série de penalties éliminatoires.



Vitesse du jeu: Vous pouvez sélectionner l'une des vitesses suivantes: Trainer (lente), Medium (moyenne), et Fast (rapide). Le réglage par défaut est rapide.

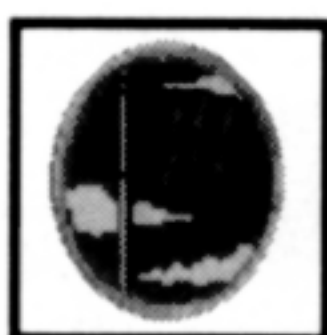
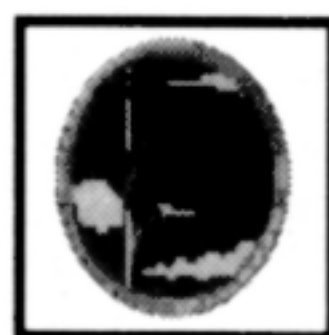


Effacer mémoire: Mettez cette option en évidence et appuyez sur le bouton-B pour effacer la mémoire, et restaurer les réglages par défaut. **ATTENTION:** En utilisant cette option, vous perdrez les jeux sauvegardés, et les données des équipes.

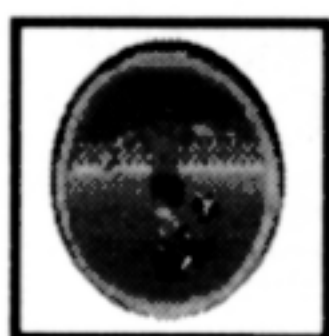


Type de terrain: En appuyant sur le bouton-B vous permuterez entre un terrain synthétique ou naturel. Le réglage par défaut est naturel (grass).

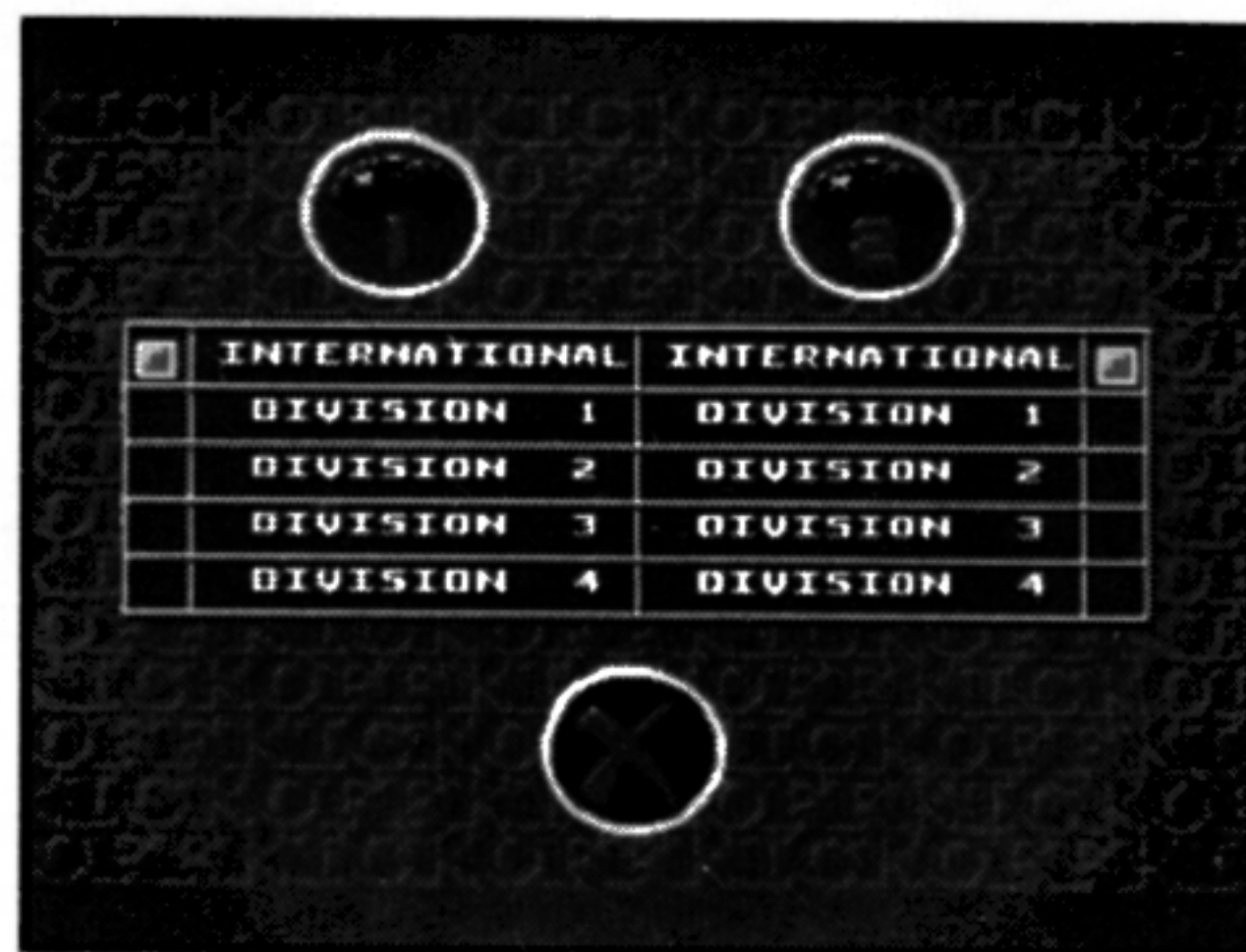
Quitter: Vous ramène au menu principal.



Conditions de jeu: Appuyez sur le bouton-B pour activer/désactiver (ON/OFF) les conditions météorologiques. (Lorsque les conditions météo sont activées, le vent et la pluie peuvent affecter le jeu à des degrés variables). Le réglage par défaut est désactivé.



Aptitudes: Lorsque vous sélectionnez cette icône, un sous-menu s'affiche pour vous permettre de régler votre niveau d'aptitude en fonction de vos adversaires. (Lorsque l'option un joueur est sélectionnée, l'ordinateur utilise automatiquement la sélection d'aptitude du joueur 2. Pour les matches amicaux uniquement).



INTERNATIONAL, 1ère, 2ème, 3ème et 4ème DIV. Les niveaux d'aptitude des deux équipes disputant un match simple, peuvent être déterminés indépendamment, permettant à deux joueurs d'aptitudes et d'expérience différentes, de s'affronter à égalité. Les attributs et les aptitudes de chaque joueur de l'équipe sont ajustés pour correspondre au niveau d'aptitude.

Joueur 1: Appuyez sur le bouton-D vers la gauche, puis vers le haut ou le bas pour mettre en évidence le niveau d'aptitude désiré, et appuyez sur le bouton-B.

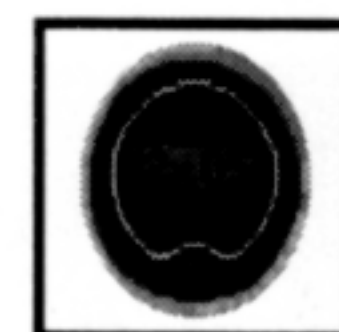
Joueur 2: Appuyez sur le bouton-D vers la droite, puis vers le haut ou le bas pour mettre en évidence le niveau d'aptitude désiré, et appuyez sur le bouton-B.

Mettez le X en évidence et appuyez sur le bouton-B pour retourner au menu d'Options.

Le réglage par défaut est International.



Hors-jeu: Appuyez sur le bouton-B pour activer/désactiver (ON/OFF) cette option. Le réglage par défaut est désactivé.

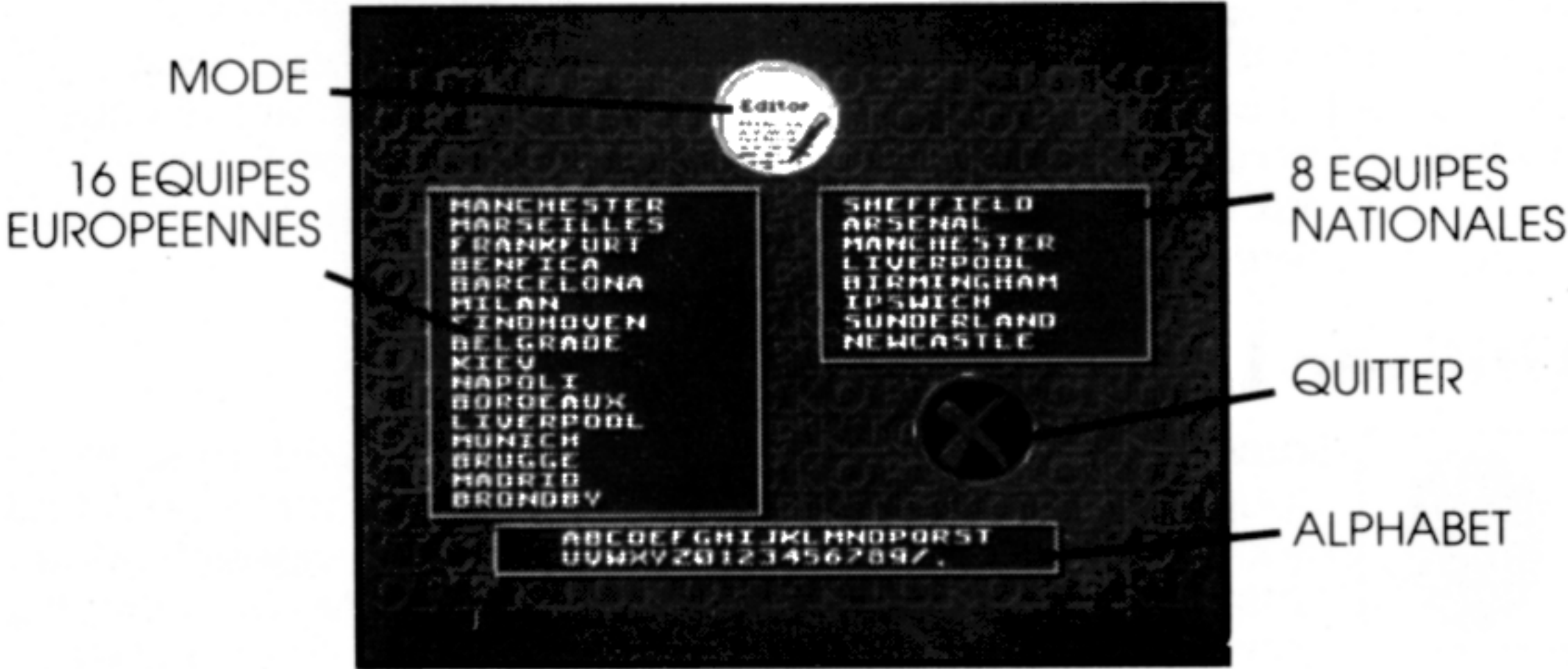


Durée du match: Appuyez sur le bouton-B pour choisir entre 2 x 3 minutes, 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, ou 2 x 20 minutes. Le réglage par défaut est 2 x 3 minutes.

L'ECRAN EDITEUR:



Lorsque vous sélectionnez cette option, un sous-menu apparaît pour que vous puissiez éditer vos équipes.



Pour éditer une équipe, appuyez sur le bouton-D vers le haut/bas afin de mettre une option en évidence. Les options suivantes sont disponibles:

Pour éditer les joueurs d'une équipe: appuyez sur le bouton-A.

MANCHESTER							
	NAME	HR	PC	ST	RS	SH	TV
1	S MICHAEL	WH	BL	87	88	98	86
2	D BACHCE	WH	BL	68	67	94	82
3	S SPRUCE	WH	BL	91	79	95	81
4	D ERWIN	WH	BL	81	91	96	82
5	C SLACKMORE	WH	BL	93	98	69	73
6	E BARRISTER	WH	BL	84	95	73	97
7	G JOBBSON	WH	BL	89	67	74	79
8	P HINCE	WH	BL	94	94	96	85
9	M FEELER	WH	BL	94	88	71	72
10	W NEBB	WH	BL	80	85	91	80
11	O BERGESSEON	WH	BL	78	81	83	85
	M DOBBINS	WH	BL	78	75	82	91
	B ECLAIR	WH	BL	74	89	90	91
	M HUES	WH	BL	82	87	84	87
	L BLUNT	WH	BL	89	74	94	80
	R GRIGGS	WH	BL	81	95	89	73

- 1. Equipe
- 2. Nom du Joueur
- 3. Couleur de la Peau
- 4. Couleur des Cheveux
- 5. Allure
- 6. Endurance
- 7. Souplesse
- 8. Tir
- 9. Tacle
- 10. Quitter
- 11. Alphabet

Nom du joueur: Appuyez vers le haut ou le bas sur le bouton-D pour mettre en évidence le joueur à éditer. Appuyez sur le bouton-B pour commencer à éditer ce nom. Lorsque vous êtes dans ce mode, le bouton-A efface le nom, le bouton-B ajoute une lettre, et le bouton-C efface une lettre. Utilisez le bouton-D pour mettre en valeur une lettre de l'alphabet. Lorsque vous avez terminé d'écrire le nom, appuyez sur le bouton Start.

Couleur de la peau et des cheveux: Appuyez sur le bouton-D vers la droite pour passer à ces options, puis appuyez sur le bouton-B pour faire défiler les options disponibles. WH= Blanc, BK= Noir, BL= Blond.

Allure, Endurance, Souplesse, Tir et Tacle: ces attributs sont prédéterminés et ne peuvent pas être modifiés.

Allure: Vitesse du joueur.

Endurance: Un joueur qui a une mauvaise endurance perd de la vitesse ainsi que ses capacités lorsqu'il se fatigue. Un terrain artificiel fatigue les joueurs plus vite qu'un terrain naturel.

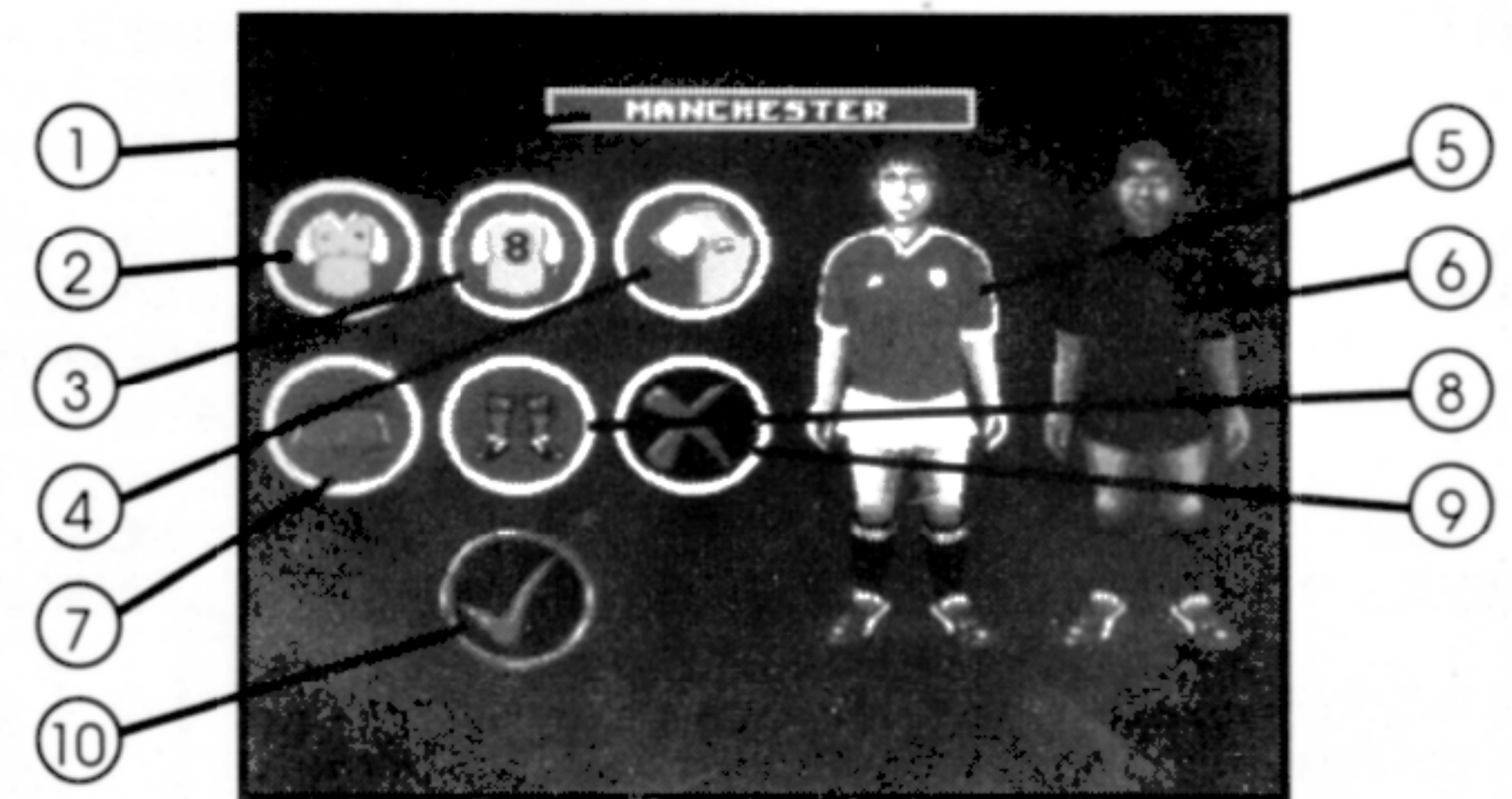
Souplesse: Plus la souplesse est élevée, plus le joueur aura de chances d'éviter les blessures.

Tir: Puissance de tir.

Tacle: Force de tacle.

Pour éditer le nom de l'équipe: appuyez sur le bouton-B. Lorsque vous êtes dans ce mode, le bouton-A efface le nom, le bouton-B ajoute une lettre, et le bouton-C efface une lettre. Utilisez le bouton-D pour mettre en valeur les lettres de l'alphabet. Lorsque vous avez terminé d'écrire le nom, appuyez sur le bouton Start.

Pour éditer les couleurs de l'équipe: appuyez sur le bouton-C.



- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Equipe | 6. Maillot a L'Exterieur |
| 2. Couleur du Maillot | 7. Couleur des Shorts |
| 3. Couleur des Manches | 8. Couleur des Chaussettes |
| 4. Couleur de la Bordure | 9. Restaurer Options D'Origine |
| 5. Maillot a Domicile | 10. Quitter |

Appuyez sur Return pour quitter: Utilisez le bouton-D pour mettre en valeur l'icône que vous avez choisie. Le bouton-B fait défiler les options de maillots à domicile, alors que les boutons-A ou C vous permettent d'accéder aux maillots de matches à l'extérieur. Si vous mettez le X en évidence et appuyez ensuite sur le bouton-B, vous reviendrez aux couleurs d'origine. Si vous sélectionnez la coche (V), vous retournerez à l'Editeur.

Utiliser L'Option Sauvegarder:



Sauvegarder: Sur les menus de compétitions de Ligue et de Coupe, vous avez la possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment. Utilisez le bouton-D pour mettre en valeur l'icône coffre fermé, et appuyez sur le bouton-B. REMARQUE: cette option sauvegarde les scores et les positions des équipes,

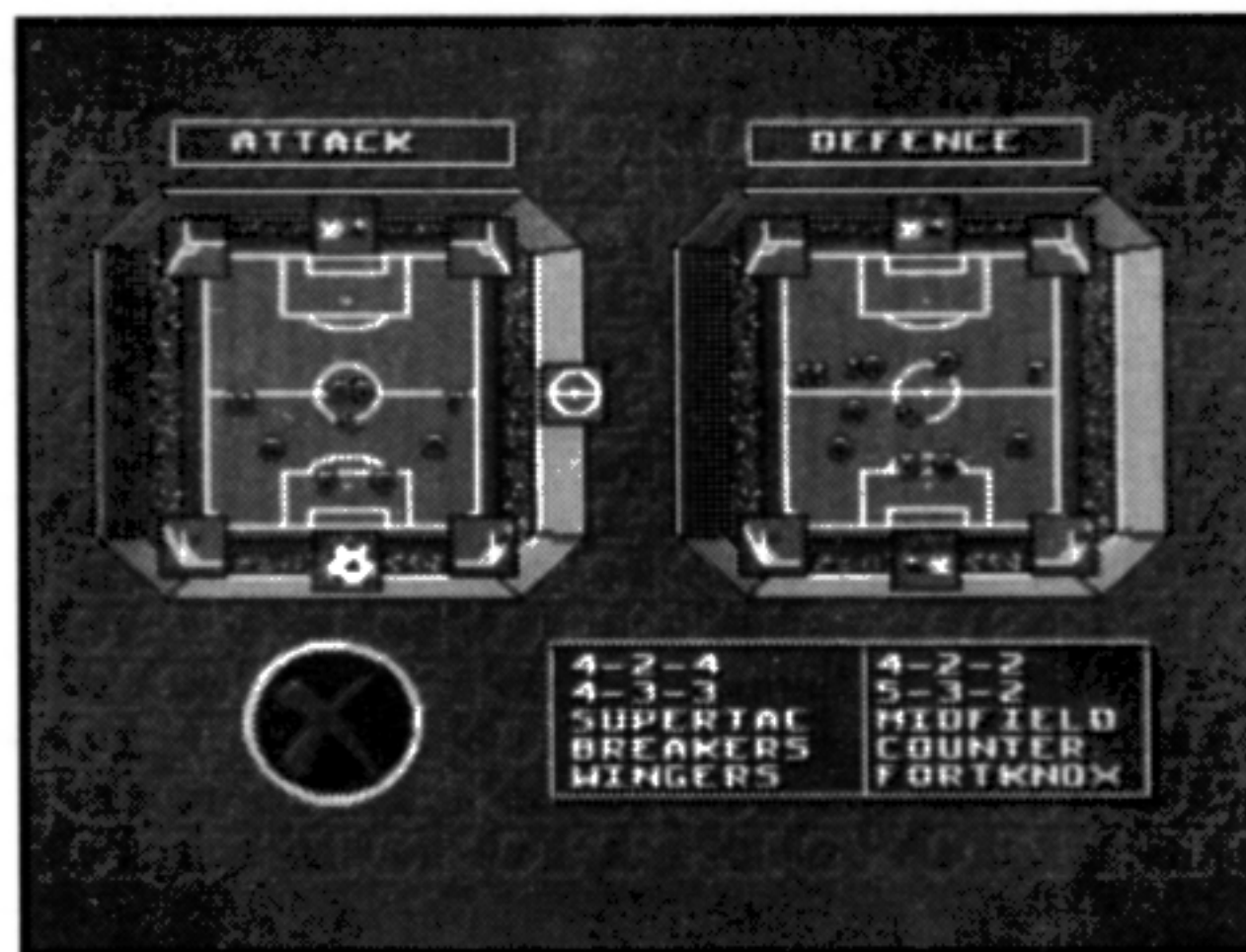
et non pas les configurations de jeu/d'équipe. Vous pouvez sauvegarder tous les changements concernant les équipes, en sélectionnant l'option coffre fermé, dans l'éditeur. Cette option annulera la sauvegarde précédente.



Restaurer: Pour restaurer ce que vous avez sauvegardé, sélectionnez l'icône coffre ouvert.



Voir international: Pour accéder au menu, appuyez sur le bouton-B. Utilisez le bouton-D pour mettre une équipe en évidence. Appuyez sur le bouton-A pour afficher les noms des joueurs et leurs attributs. Appuyez sur le bouton-C pour voir les maillots de l'équipe. Appuyez sur le bouton-B pour quitter ces écrans.



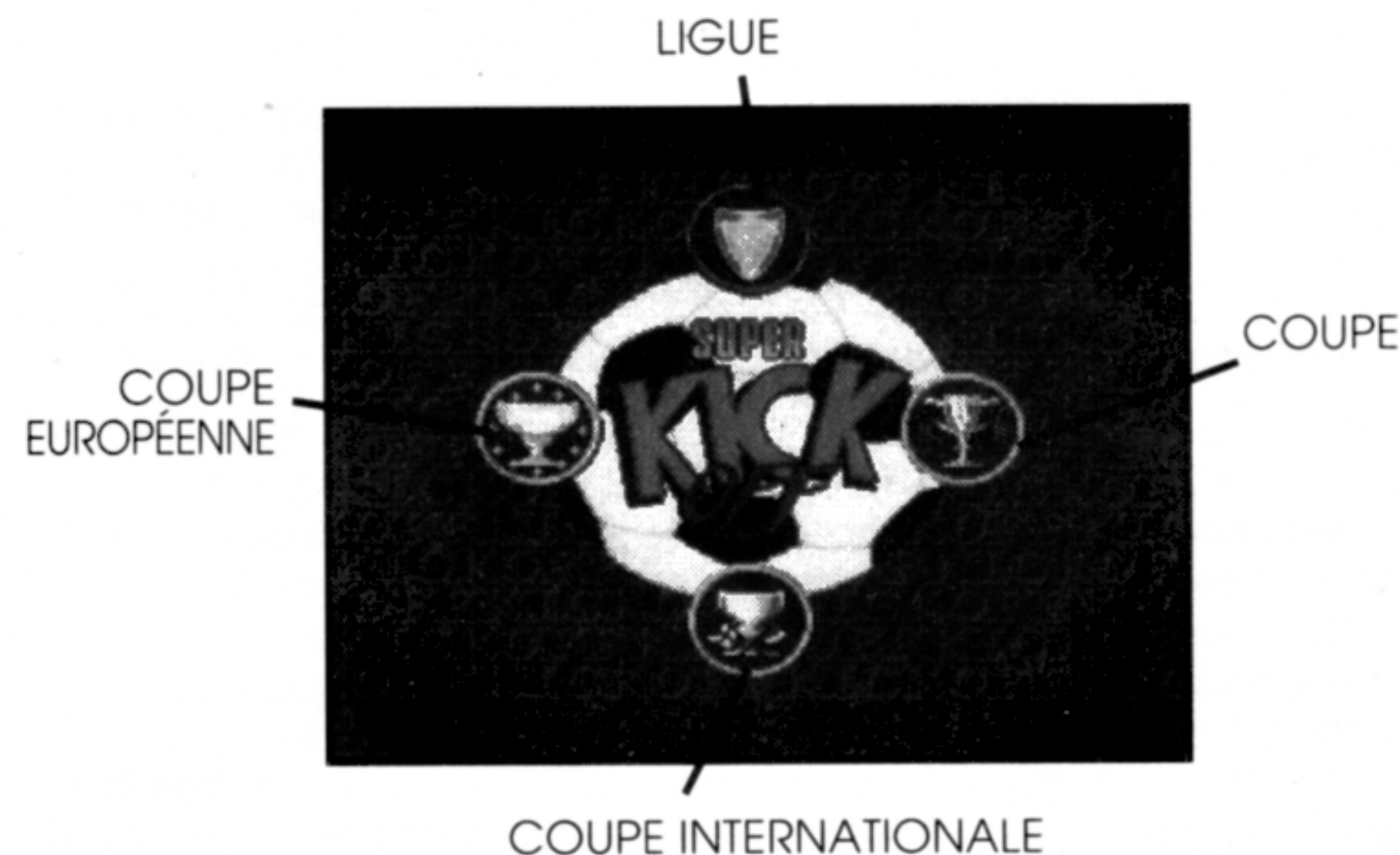
Voir tactiques: Vous pouvez choisir parmi 10 options tactiques différentes. Pour voir une tactique, appuyez sur le bouton-C. Si vous

appuyez sur le bouton-D vers le haut, vous ferez apparaître le ballon. Vous pouvez modifier la position du ballon en appuyant sur le bouton-D. Si vous appuyez sur le bouton-B, vos joueurs seront placés en formation, en fonction de la position du ballon sur le terrain. (Le ballon peut être placé sur n'importe laquelle des 18 positions). Si vous mettez le X en évidence et que vous appuyez sur le bouton-B, vous quitterez ce menu et passerez à l'écran d'Options.

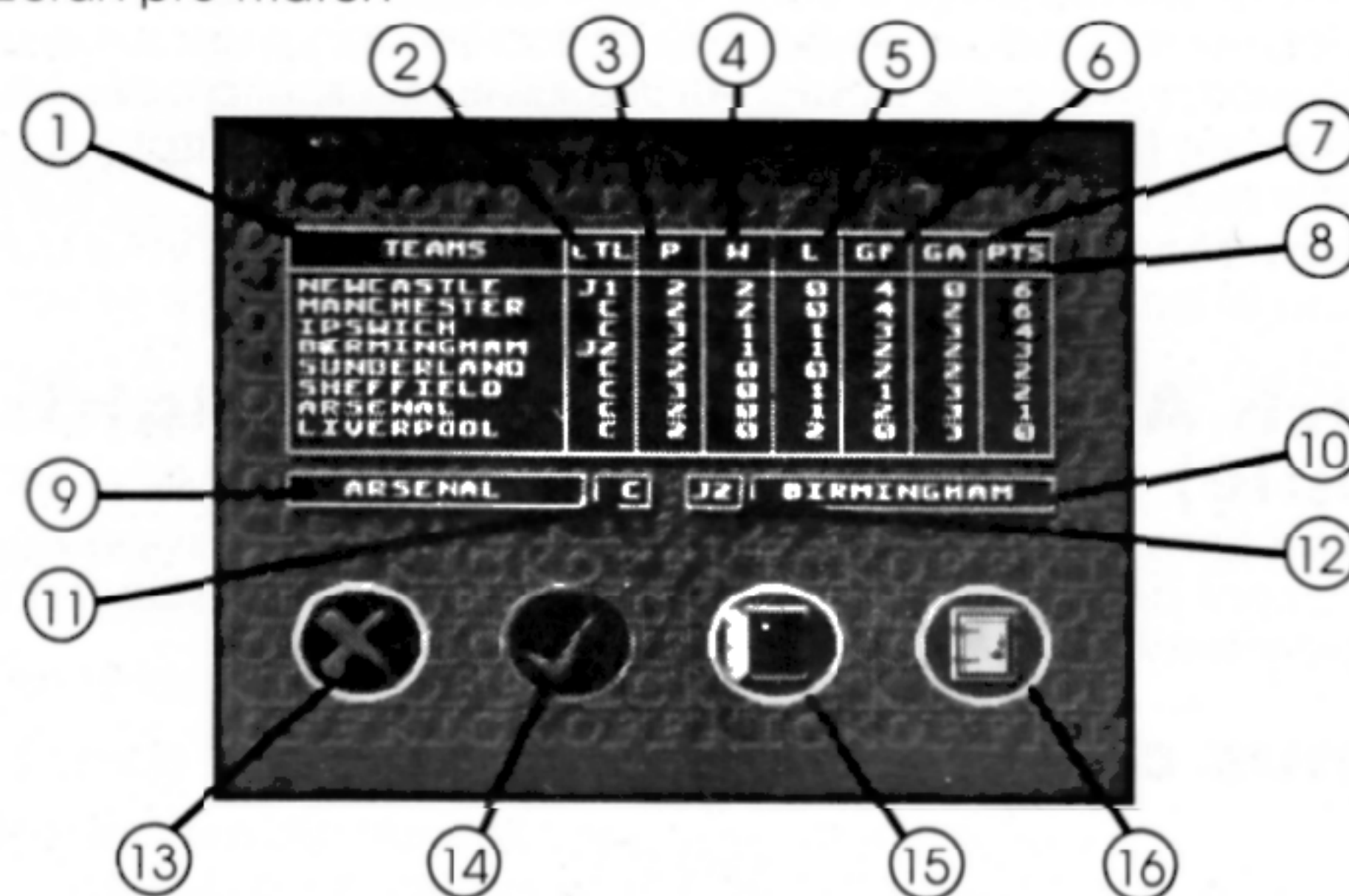
Match Amical International (Match Simple)

Les instructions concernant le Match Simple (Amical Européen) s'appliquent à cette option, la seule variation étant la sélection de l'équipe internationale.

Menus de Ligue et de Coupe



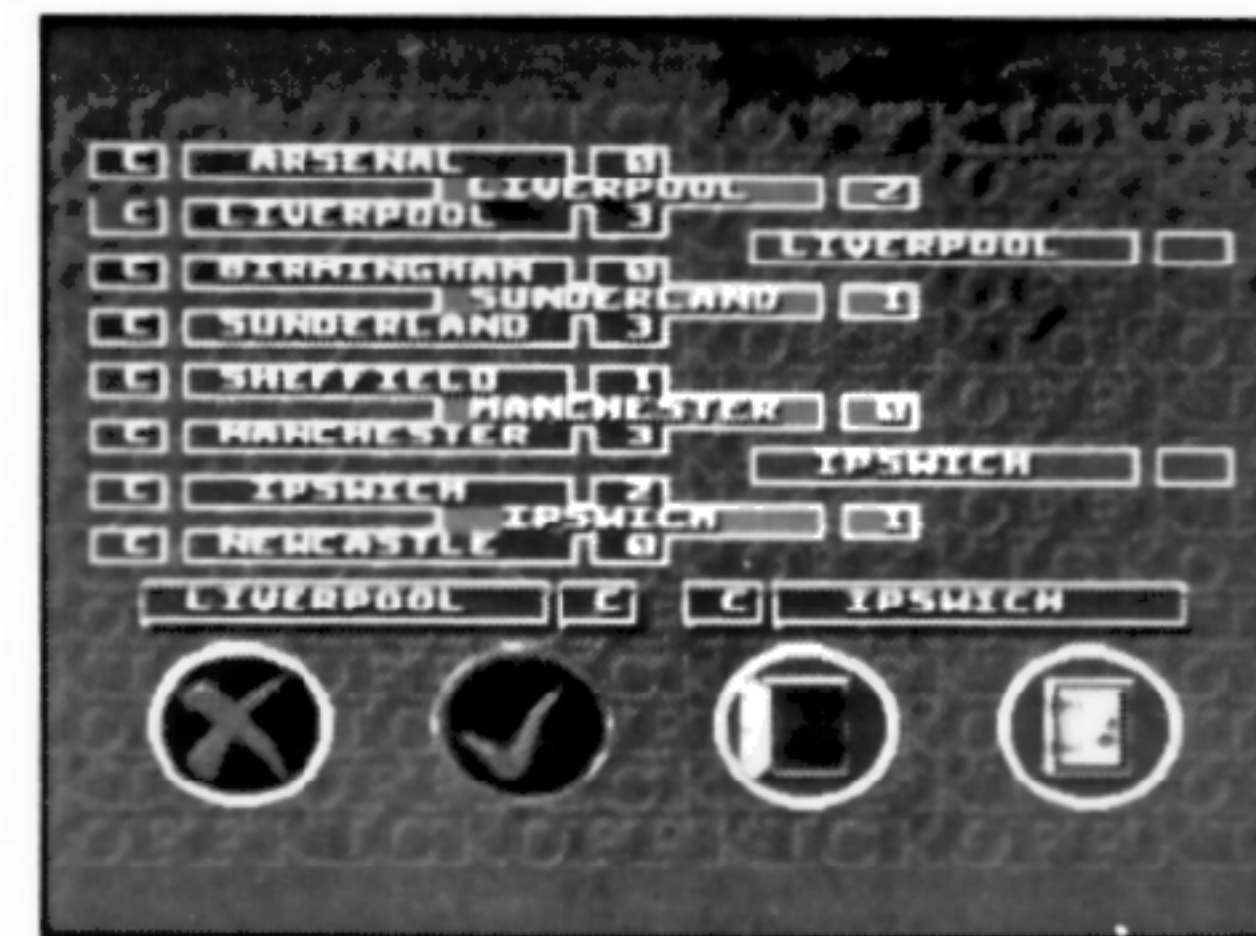
Ligue: Ecran pré-match



- 1. Equipes
- 2. Contrôle
- 3. Joué
- 4. Gagné
- 5. Perdu
- 6. Buts marqués
- 7. Buts encaissés
- 8. Points
- 9. Prochain match à jouer, Equipe 1
- 10. Prochain match à jouer, Equipe 2
- 11. Score de l'Equipe 1
- 12. Score de l'Equipe 2
- 13. Quitter
- 14. Confirmer
- 15. Restaurer le jeu
- 16. Sauvegarder le jeu

Contrôle: Lorsque les tableaux apparaissent, la lettre C figure à côté de toutes les équipes, pour indiquer qu'elles sont contrôlées par l'ordinateur. Pour placer l'équipe sous le contrôle du joueur, mettez en évidence le nom de l'équipe et appuyez sur le bouton-A. La lettre C sera remplacée par J1 ou J2.

Si un C apparaît dans la colonne contrôle des deux équipes qui s'affrontent, l'ordinateur prédira les résultats en se basant sur les attributs et les capacités des joueurs de chaque équipe. **REMARQUE:** J1 et J2 ne peuvent être utilisés qu'une seule fois dans la compétition. Les options Sauvegarder et Restaurer sont expliquées ci-avant.



LA COUPE: Le tournoi de Coupe rassemble 8 équipes. En cas de match nul, les prolongations ont lieu. Si le résultat demeure inchangé, les tirs au but ou penalties détermineront le vainqueur.

COUPE INTERNATIONALE: Sélectionnez 8 équipes parmi les 16 disponibles. Ces 8 équipes seront ensuite divisées en deux groupes de quatre.



Echanger des équipes: Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas, afin de mettre une équipe en évidence dans la poule de 16 équipes. Appuyez vers la gauche/droite sur le bouton-D pour mettre en valeur l'une des 8 équipes de Compétition.

Pour échanger une équipe, mettez en évidence les deux équipes et appuyez sur le bouton-B pour confirmer vos sélections. Sélectionnez Exit (Quitter) pour retourner au Menu Principal.

Chaque équipe d'un groupe affronte une fois l'autre équipe.

L'équipe gagnante reçoit 3 points. En cas de match nul à la fin de la totalité du temps alloué, chaque équipe obtient 1 point. Le vainqueur et le second de chaque groupe disputent ensuite la seconde manche. Le vainqueur du groupe A affronte le second du groupe B, et le second du groupe A affronte le vainqueur du groupe B. Les deux manches suivantes sont éliminatoires.

Si les équipes sont à égalité à la fin du match, les prolongations sont accordées. Si le résultat est inchangé après les prolongations, le vainqueur est déterminé par les pénalties. Les vainqueurs de la demi-finale vont en finale. Les règles des demi-finales s'appliquent aux finales.

COUPE EUROPÉENNE: La compétition se joue entre 16 équipes, en deux manches, à domicile et à l'extérieur. Les noms des équipes et ceux des joueurs peuvent être édités et sauvegardés en utilisant l'option EDITEUR du Menu Principal. Si les équipes sont à égalité après les deux manches, un but marqué à l'extérieur compte double, et détermine le vainqueur. Si les scores sont toujours identiques, les tirs au but à la fin de la seconde manche déterminent le vainqueur.

CTL	TEAMS	R1	R1	OF	OF	SF	SF	F
C	FRANKFURT	2	0	1	1			
C	MARSEILLES	2	0	1	1			
C	BENFICA	2	0	1	2	0	0	
C	BARCELONA	2	0	1	2	0	0	
C	MILAN	2	0	1	2	0	0	
C	KIEU	2	0	1	2	0	0	
J	MANCHESTER	2	0	1	1	1	0	
J	BORDEAUX	2	0	1	1	1	0	
J	MADRID	2	0	1	1	1	0	
J	LIVERPOOL	2	0	1	1	1	0	
J	MUNICH	2	0	1	1	1	2	
J	BRUGGE	2	0	1	1	1	2	
J	EINHOVEN	2	0	1	1	1	2	
J	BRONDBY	2	0	1	1	1	2	
J	NAPOLI	2	0	1	1	1	2	
J	BELGRADE	2	0	1	1	1	2	



CONTROLES DU JEU

Les contrôles du ballon ont été conçus pour que leur utilisation soit facile. Lors de jeux rapides et stressants, vous n'avez pas le temps de vous souvenir de mouvement de joystick complexes; l'action doit être instinctive. Les contrôles sont simples à apprendre, et vous pouvez vous entraîner en utilisant l'option ENTRAÎNEMENT du Menu Principal.

Mouvement: Le joueur se déplace dans les huit directions du joystick.

Coup de tête: Si le ballon est en l'air, appuyez sur le bouton-B pour faire sauter le joueur. Utilisez le bouton-D pour déterminer la direction du ballon lorsque le joueur est en l'air.

Tacle: L'objectif de ce mouvement est de s'emparer du ballon contrôlé par l'adversaire. Le tacle doit s'effectuer face à face, ou en doublant l'adversaire pour récupérer le ballon qui roule devant lui. Un tacle en glissade sur un adversaire qui n'est pas en possession du ballon est une FAUTE. Si le ballon est au sol, appuyez sur le bouton-B pour effectuer un tacle en glissade. Vous devez toucher le ballon avant de toucher l'adversaire, pour éviter d'être pénalisé. Un tacle en glissade par derrière peut être une faute.

Dribble: Le ballon roule devant le joueur. La distance qu'il couvre dépend de la vitesse du joueur au moment du tir.

Tir: Appuyez sur le bouton-A pour shooter dans la direction à laquelle le joueur fait face.

Passe: Vous devez bloquer le ballon avant de pouvoir faire une passe. Appuyez sur le bouton-B pour bloquer le ballon, utilisez le bouton-D pour déterminer la direction dans laquelle vous voulez faire la passe, et relâchez le bouton.

Coup brossé: Si le ballon est au sol, appuyez sur le bouton-C pour brosser la balle dans la direction à laquelle le joueur fait face.

Reprise de volée: Si le ballon est en l'air, appuyez sur le bouton-B; vous devez tourner le dos aux buts, sinon le ballon sera envoyé dans la direction opposée aux buts.

Le contrôle du ballon devient encore plus complexe si vous utilisez l'option "After Touch" (Effet).

After Touch (Effet): Cette option vous permet de modifier légèrement la direction du ballon, une fois que vous avez shooté. La direction doit être modifiée immédiatement après avoir shooté, car le contrôle n'est que très brièvement efficace. Avec un peu d'entraînement, cette option peut avoir un effet dévastateur. Si vous appuyez vers la gauche ou la droite sur le bouton-D, le ballon sera dévié vers la gauche ou la droite.

Tirs au but: Si après les prolongations les deux équipes sont à égalité, les tirs au but détermineront le vainqueur. Chaque camp a droit à cinq penalties, tirés à tour de rôle. Le vainqueur est l'équipe qui marque le plus de buts. Si les deux équipes sont toujours à égalité, chaque camp tire un penalty, alternativement. Lorsque les deux

équipes ont tiré, et qu'il y a une différence d'un but, l'équipe qui a le plus grand nombre de buts gagne. Les penalties continuent jusqu'à ce qu'il y ait une différence d'un but.

Hors jeu: Un joueur est considéré hors jeu, si au moment où il reçoit le ballon, il n'y a pas de défenseur entre lui et le gardien de but, et qu'il se trouve dans la partie adverse du terrain.

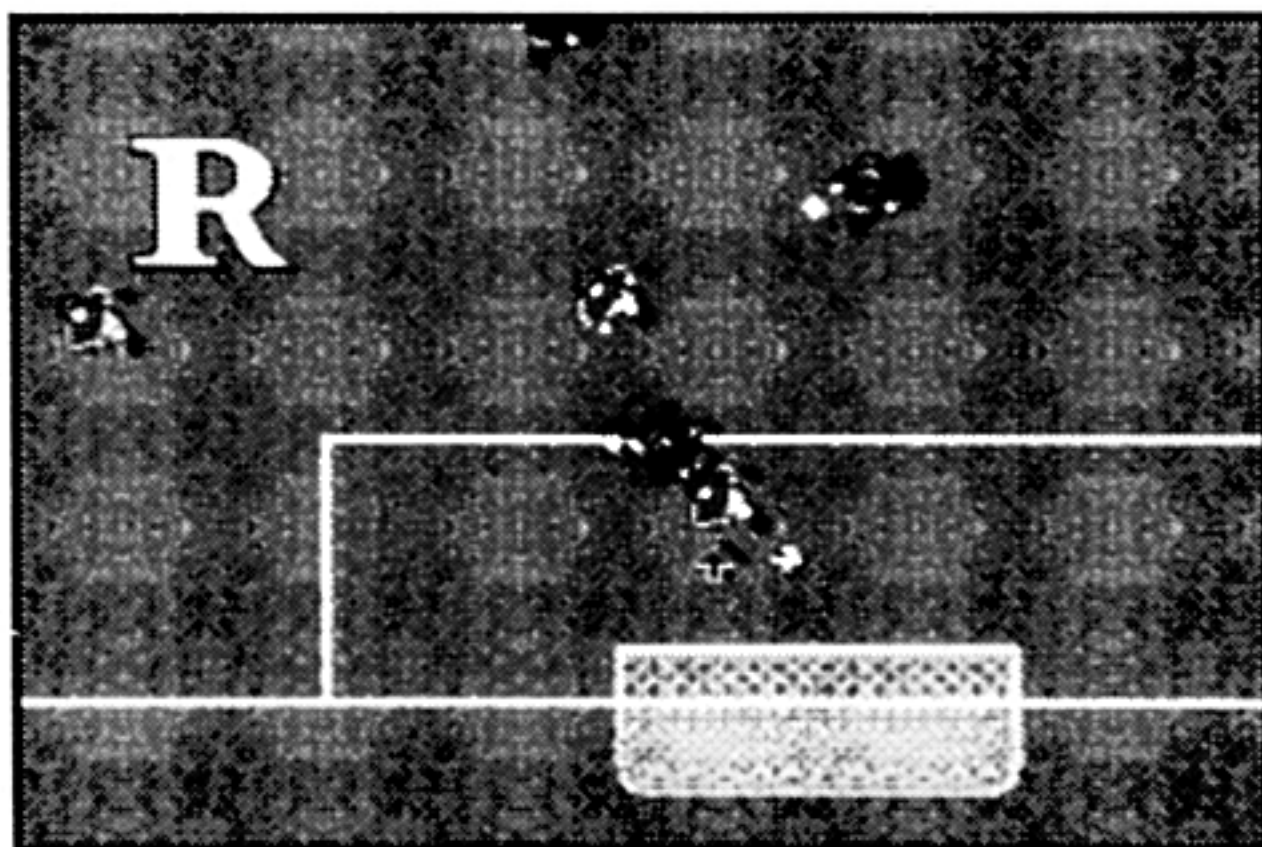
Faute professionnelle: Si un joueur en possession du ballon est envoyé à terre lorsqu'il est dans le camp adverse et qu'il n'y a pas de défenseur entre lui et le gardien, le joueur qui a commis la faute recevra un carton rouge.

Arbitres: Il y a 16 arbitres différents, ayant chacun leur caractère et leurs capacités.



MENU PAUSE: Appuyez sur bouton START pour pauser le jeu; vous verrez alors apparaître les options suivantes:

Radar: Appuyez sur le bouton-B pour modifier la taille, ou effacer le radar de l'écran.



Revoir: Appuyez sur le bouton-B pour revoir l'action filmée par les caméras.

Tactiques (Tactics): Appuyez sur le bouton-B pour afficher la tactique actuellement employée. Appuyez sur le bouton-D vers la droite/ gauche afin de faire défiler les quatre tactiques, définies préalablement sur l'écran Manager. Appuyez une seconde fois sur le bouton-B pour confirmer votre sélection. **REMARQUE:** Vous ne pouvez modifier que vos propres tactiques. (Cette option n'est pas disponible en mode Entraînement).

Substitution: Vous pouvez faire deux substitutions au cours du match. Vous ne pouvez pas substituer un joueur qui vient de recevoir un carton rouge. Vous ne pouvez effectuer qu'UNE substitution à la fois.

LE GARDIEN DE BUT NE PEUT PAS ETRE SUBSTITUE.

Le numéro et le nom d'un joueur apparaîtront sur l'écran. Appuyez sur le bouton-D vers la droite ou la gauche pour passer en revue les joueurs sur le terrain. Lorsque le numéro et le nom du joueur que vous voulez remplacer apparaissent, appuyez sur le bouton-B. Les noms des remplaçants apparaîtront alors dans le coin inférieur droit. Utilisez le bouton-D pour les faire défiler, et appuyez sur le bouton-B pour

sélectionner, ou sur le bouton-C pour annuler la substitution. Vous pouvez faire une substitution uniquement lorsque le ballon est à l'arrêt. Si un joueur est blessé, il sera automatiquement remplacé. (La substitution n'est pas disponible en mode Entraînement).

Quitter: Quitter le jeu pour retourner au menu approprié. (Cette option n'est pas disponible pour les coups spéciaux d'entraînement ou les options penalties d'entraînement). Appuyez sur Start pour reprendre le jeu.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf dans les cas suivants:

Lorsqu'il défend un penalty: Le contrôle revient alors au joueur. Le gardien se tient au centre. Maintenez le bouton-D enfoncé dans la direction désirée, et appuyez sur le bouton-B pour sauvegarder. Cette opération doit être effectuée à la seconde près.

Lors d'un dégagement: Le gardien dégage automatiquement, à moins que le joueur ne veuille le faire. Si le joueur n'active pas cette option rapidement, l'ordinateur prend le contrôle. Appuyez sur le bouton-B pour que le gardien dégage. Plus vous appuyez sur le bouton, plus le tir sera long. Utilisez le joystick pour déterminer la direction du tir.

COUPS SPECIAUX

Corners: Il y a neuf types de corners. Les corners tirés du coin supérieur gauche ou inférieur droit du terrain.

VERS	DIRECT	AU LOIN	
			HAUT
			MOYEN
			BAS

Les corners tirés du coin supérieur droit ou inférieur gauche du terrain.

REMARQUE: Si la direction n'est pas sélectionnée, le tir sera droit et de hauteur moyenne.

Vérifiez la position de vos joueurs sur le scanner pour sélectionner le corner approprié, appuyez sur le bouton-D dans la direction voulue, puis sur le bouton-B pour tirer. Vous déterminez la force du tir en maintenant le bouton-B enfoncé plus ou moins longtemps.

Dévier le ballon: Vous pouvez incurver un corner en appuyant sur le bouton-D vers la gauche/droite, jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur.

Penalties: L'angle du tir et sa hauteur sont contrôlés, permettant au buteur de mettre le ballon n'importe où dans le filet. Le pointeur de la barre se déplace rapidement de gauche à droite indiquant la direction horizontale, si le ballon était tiré de cette position. Appuyez sur le bouton-B pour commencer à courir. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus le ballon monte. Il est donc possible de mettre le ballon dans la lucarne, de le garder au sol, ou de le faire passer au-dessus des buts.

Une courte pression gardera la balle au sol. Pendant les penalties, le contrôle du gardien revient au joueur; cf. CONTROLE DU GARDIEN DE BUT.

Coups francs: Vous obtenez un coup franc si une faute a été commise. Si la faute a été commise juste en dehors de la surface de réparation, vous obtiendrez un coup franc spécial. Les adversaires forment un mur de 4 ou 5 joueurs devant les buts, pour bloquer

	AU LOIN	DIRECT	VERS
HAUT			
MOYEN			
BAS			

	AU LOIN	DIRECT	VERS
HAUT			
MOYEN			
BAS			

le tir. Le ballon est placé à l'endroit où la faute a été commise, et le mur se trouve à une distance minimale de 9,15 m du ballon.

Tirer un coup franc: Deux joueurs prennent position pour tirer un coup franc.

L'élan: Appuyez sur le bouton-B. Avant que le joueur ne shoote, appuyez sur le bouton-C. Le premier joueur se détournera du ballon et le 2d joueur shootera.

Défendre un coup franc: Un mur de joueurs est formé à environ 9,15 m du ballon, en ligne droite. Appuyez sur le bouton-B pour que le joueur le plus proche du ballon saute.

Touche: L'ordinateur remettra automatiquement le ballon en jeu, à moins que le joueur ne prenne le contrôle. Vous pouvez faire une remise en jeu longue ou courte, dans l'une des trois directions.

TOUCHE LONGUE	TOUCHE COURTE

A PARTIR DE LA LIGNE DE TOUCHE GAUCHE

GARANTIE LIMITEE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel, à n'importe quel moment et sans avertissement préalable. U.S. Gold ne garantit pas de façon explicite ou implicite, la qualité, loyale et marchande, ou la compatibilité de ce manuel pour tout autre usage.

Si le produit présentait une imperfection pendant les 90 jours de garantie limitée (à l'exception du logiciel fourni "tel quel"), retournez le jeu dans ses conditions initiales au lieu d'achat.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

Patents: U.S. Nos. 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076; Europe No. 80244; Canada No. 1, 183, 276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
©1992 ANCO Software Ltd. All rights reserved.
U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel. 021 625 3366. U.S. GOLD is a
registered trademark of U.S. Gold Ltd.

PRINTED IN JAPAN