

Avant d'utiliser ce logiciel

Lisez ce fichier d'aide avant d'utiliser le SEGA WORLDWIDE SOCCER PC pour Windows 95.

A propos du disque SEGA PC

*** Précautions de sécurité**

1. Dans certains cas très rares, la luminosité et le clignotement d'un moniteur ou d'un écran de télévision peuvent entraîner, chez certaines personnes des symptômes tels qu'une convulsion musculaire temporaire ou une perte de conscience. Les personnes ayant connu de tels symptômes devraient consulter un médecin avant toute utilisation de ce logiciel. Si de tels symptômes apparaissent pendant l'utilisation, cessez immédiatement l'emploi du logiciel et consultez un médecin.
2. Pendant l'utilisation de ce logiciel, assurez-vous que la pièce est bien éclairée et gardez une distance adéquate avec le moniteur ou l'écran de télévision. Pour votre santé, reposez-vous 10 à 20 minutes toutes les heures et n'utilisez pas ce logiciel lorsque vous êtes fatigués ou manquez de sommeil.

*** Eviter les défauts et la poussière sur le disque**

Lorsque vous maniez le disque, faites en sorte d'éviter que les faces ne soient en contact avec des imperfections et la poussière. Ne pliez pas le disque, et n'élargissez pas le trou au centre.

*** Ecrire sur le disque**

N'écrivez pas, et ne collez pas d'étiquettes sur la surface du disque.

*** Essuyer la poussière**

Essuyez délicatement la poussière du disque avec un chiffon doux, en partant du centre vers l'extérieur. N'utilisez pas de diluant ou de benzine.

*** Endroit de rangement**

Après utilisation, replacez le disque dans son boîtier et rangez-le dans un endroit ni trop chaud ni trop humide.

*** Le disque SEGA PC s'utilise uniquement sur ordinateur**

N'utilisez jamais le disque avec un lecteur de CD ordinaire. Ceci peut endommager les écouteurs ou enceintes.

*** Fonction auto-sauvegarde**

Ce logiciel de jeu sauvegarde les scores et les réglages des options sur votre disque dur. Du fait de cette fonction auto-sauvegarde, si vous appuyez sur le bouton de mise en marche ou sur le bouton de réinitialisation (excepté dans l'écran du titre), les données sauvegardées peuvent être détruites.

Explications sur les barres de menus

[Jeu]

- [Pause F3] Pour interrompre ou reprendre le jeu.
[Réinitialiser Alt+F2] Pour commencer un jeu à partir du début.
[Quitter Alt+F4] Pour terminer le jeu et retourner dans Windows 95.

[Réglage]

- [Réglage Appareil F5] Pour sélectionner l'appareil de commande utilisé par chaque joueur . Cette touche est également utilisée pour changer l'affectation des touches sur le clavier et des boutons sur un joystick ou une tablette de jeu. Pour utiliser un joystick ou une tablette de jeu, sélectionnez et ajustez le joystick (ou la tablette de jeu) sous Joystick ou Appareil de jeu sur la liste des commandes.
- [Mode écran] Ceci vous permet de changer la résolution de l'écran de jeu. Vous avez le choix entre six modes. Selon l'ordinateur que vous utilisez, la sélection du mode écran peut ne pas vous être possible.
- [Réglage son] Pour sélectionner la musique de fond du jeu. Vous pouvez sélectionner d'écouter de la musique (CD) ou des commentaires de radio anglaises ou allemandes en direct.
- [Données personnalisées] Pour sélectionner l'utilisation de [données 1] ou [données 2] créées avec Personnaliser les joueurs ou pour laisser les réglages initiaux inchangés sans les utiliser.
- [Mode revoir records] Pour régler le mode de sauvegarde pour revoirles buts. Ces actions sauvegardées peuvent être reproduites avec Golden Goal.
- [Options du jeu] Pour régler certaines options telles que le temps limite de jeu, l'angle de vue, et les applications des fautes, hors-jeu, et autres règles.

[Aide]

- [Table des matières F1] Pour faire apparaître les informations sur l'aide. Cliquez sur le sujet sur lequel vous désirez plus d'informations. La touche [F1] peut aussi être utilisée pour faire apparaître Aide.
- [A propos] Pour faire apparaître des information sur les versions.

Indications

- * Si mode plein écran est enclenché, appuyez sur [F3]. Le jeu sera interrompu momentanément et la barre de menus s'affichera.
- * Si votre ordinateur n'est pas très puissant, il vous est recommandé de sélectionner [320 x 240 plein écran 8 bit de couleur]dans [Mode écran].
- * Avant d'utiliser des joysticks ou des tablettes de jeu, assurez vous que vous avez sélectionné quel joueur va utiliser quelle joystick (ou tablette de jeu joystick) avec "Selection des Appareils de jeu", puis sélectionnez le type de joystick (ou tablette de jeu) et ajustez le avec Joystick ou Appareil de jeu sur la liste des commandes.

Ce logiciel de jeu permet le jeu simultané de jusqu'à quatre joueurs. [Sélection des appareils de jeu] vous permet de sélectionner l'appareil utilisé par chacun des joueurs, du clavier au joystick, numérotés de 1 à 4.

*** Remarque**

Si vous ne connectez pas de joystick ou de tablette de jeu, seul le clavier pourra être utilisé, auquel cas une seule personne pourra jouer.

Pour jouer à deux ou à quatre personnes, des joysticks ou tablettes de jeu sont nécessaires.

Un mode parmi quatre peut être sélectionné.

[Tous les buts]	Tous les buts sont sauvegardés. A la différence de [Buts choisis], le dialogue n'est pas affiché.
[Buts choisis]	Le dialogue est affiché à la fin du ralenti après que le but ait été marqué. Pour sauvegarder ou non l'action du but, sélectionnez [Oui]; ou [Non].
[Sauf buts annulés]	Comme dans [Buts choisis], sauf que le dialogue n'est pas affiché lorsqu'un ralenti est sauté.
[Pas enregistré]	Les actions des buts ne sont pas sauvegardées. Le dialogue n'est pas affiché.

*** Les buts déterminés par l'équipe contrôlée par l'ordinateur ne peuvent pas être sauvegardés.**

Le jeu permet les options suivantes, qui peuvent être modifiées:

- Niveau Pour ajuster la force de l'équipe de l'ordinateur.
- Temps Pour ajuster le temps de jeu pour chaque mi-temps.
- Vue Pour ajuster l'angle de vue pendant le jeu.
- Zoom Pour ajuster le grossissement du zoom pendant le jeu..
- Météo Pour ajuster les conditions météorologiques pendant le jeu.
- Repère Utilisé pour régler le repère: le repère peut se changer automatiquement ou manuellement pour chaque joueur. L'opération de changement de repère peut être effectuée même si [Automatique] est sélectionné.

Les règles sont détaillées. Cochez chaque règle que vous voulez utiliser pendant le jeu.

- Hors-jeu Pour jouer avec ou sans les hors-jeu.
- Faute Pour jouer avec ou sans les fautes.
- Cartons Pour jouer avec ou sans cartons jaunes et rouges.
- Blessure Pour établir si les joueurs peuvent être blessés ou non pendant le jeu.
- Arrêts de jeu Pour jouer avec ou sans les arrêts de jeu.
- Prolongations Pour jouer avec ou sans prolongations.
- Penalties Pour jouer avec ou sans les penalties lorsqu'un match se termine par un match nul.

*** L'état dans lequel une fenêtre de jeu est affichée complètement sur l'écran.**

Les quatre modes d'écran suivant sont possibles:

Fenêtre 320 x 240

Fenêtre 640 x 480

Plein écran 320 x 240 8 bit de couleur

Plein écran 320 x 240 16 bit de couleur

Plein écran 640 x 480 8 bit de couleur

Plein écran 640 x 480 16 bit de couleur

Procédure pour la sélection et le réglage d'un joystick (ou d'une tablette de jeu) avec [Joystick]

1. Sélectionnez [Liste des commandes] à partir de [Réglage] dans le menu [Départ] et ouvrez le fichier [Liste des commandes].
2. Cliquez deux fois sur [Joystick] pour faire apparaître la boîte de dialogue [Propriété joystick]. Si [Joystick] n'est pas dans le fichier liste des commandes, cherchez dans [Appareil de jeu].
3. Si vous avez connecté deux joysticks (ou tablettes de jeu) ou plus, cherchez la boîte [Joystick actuel], et cliquez dessus pour régler ou ajuster le joystick (la tablette de jeu).
4. Cherchez la boîte [Sélection joystick] et cliquez dessus pour le type de joystick utilisé. Si le joystick (la tablette de jeu) utilisé n'est pas affiché, cliquez sur [(Personnaliser...)].
5. Cliquez sur [Modifications], puis suivez les instructions affichées sur l'écran.

**Procédure pour la sélection et le réglage d'un joystick (ou d'une tablette de jeu)
avec [Appareil de jeu]**

1. Sélectionnez [Liste des commandes] à partir de [Réglage] dans le menu [Départ] et ouvrez le fichier [Liste des commandes].
2. Cliquez deux fois sur [Appareil de jeu] pour faire apparaître la boîte de dialogue [Propriété appareil de jeu]. Si [Appareil de jeu] n'est pas dans le fichier liste des commandes, cherchez dans [Joystick].
3. Si vous avez connecté deux joysticks (ou tablettes de jeu) ou plus, cherchez le joystick qui doit être réglé ou ajusté et cliquez dessus.
4. Cliquez sur le bouton [Affectation de l'appareil].
5. Cherchez la boîte [Sélection de l'appareil] et cliquez dessus pour le type de joystick utilisé. Si le joystick (la tablette de jeu) utilisé n'est pas affiché, cliquez sur [(Personnaliser...)].
6. Cliquez sur [OK].
7. Cliquez sur [Modifications], puis suivez les instructions affichées sur l'écran.

Opérations de base

Ce logiciel de jeu vous permet de changer, à votre guise, l'affectation des touches et boutons du clavier, et du joystick ou de la tablette de jeu en utilisant [Réglage clavier] et [Réglage joystick] dans [Réglage] sur la barre de menus. Les opérations décrites dans le manuel et dans cette section Aide partent du principe que l'affectation des touches n'a pas encore été changée.

Opérations clavier

Attaque (pendant le jeu)
Défence (pendant le jeu)
Sélection mode etc

Opérations joystick

Lorsque vous utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons:

Attaque (pendant le jeu)
Défence (pendant le jeu)
Sélection mode etc

Lorsque vous utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus

Attaque (pendant le jeu)
Défence (pendant le jeu)
Sélection mode etc

Lorsque vous utilisez une tablette de jeu Microsoft<R> Sidewinder<TM>

Attaque (pendant le jeu)
Défence (pendant le jeu)
Sélection mode etc

Indications

- * L'affectation des boutons décrite ci-dessus peut être altérée avec [Réglage clavier] et [Réglage joystick] sur la barre de menus.
- * Pour utiliser un joystick ou une tablette de jeu, vous devez sélectionner et ajuster le joystick (la tablette de jeu) avec Joystick ou Appareil de jeu sur la liste des commandes. Sans modifications, la tablette de jeu pour PC ou le joystick ne fonctionneront pas correctement.
- * Le jeu nécessite l'emploi d'un joystick ou d'une tablette de jeu avec quatre boutons ou plus. L'utilisation de toutes les fonctions du jeu nécessite un joystick ou une tablette de jeu possédant huit boutons ou plus. L'utilisation d'autres appareils peut altérer le fonctionnement de ce logiciel.

Attaque (clavier)



[Haut] [Bas] [Gauche] [Droite] Mouvement des joueurs et indication sur la direction de la passe

[W] Tous tirs

[X] Recherche d'équipier et passe, ou passe

[C] Passe longue, tir en l'air, ou centre

[Q] Le repère passe au gardien de but

[S] Choix tactique (pressing)

[D] Choix tactique (débordements)

[Shift] Accélération

[Ctrl] Le repère change

[Entrée] Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

Défense (clavier)



[Haut] [Bas] [Gauche] [Droite] Mouvement des joueurs

[W] Tackle glissé

[X] Interception ou charge de l'épaule

[C] Pas utilisée

[Q] Le repère passe au gardien de but

[S] Choix tactique (pressing)

[D] Choix tactique (piège du hors-jeu)

[S] + [D] Choix tactique (marquage individuel)

[Shift] Accélération

[Ctrl] Le repère change

[Entrée] Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

Sélection du mode (clavier)

[Haut] [Bas] [Gauche] [Droite] Sélectionner

[Entrée] Valider

[Esc] Annuler

Attaquer (quatre boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Mouvement des joueurs et indication sur la direction de la passe

Bouton #1 Tir

Bouton #2 Recherche d'équipier et passe, ou passe

Bouton #3 Passe longue, tir en l'air, ou centre

Bouton #4 Accélération

Cliquer deux fois sur bouton #4 Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] du clavier Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

*** Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement**

Défence (quatre boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Mouvement des joueurs

Bouton #1 Tackle glissé

Bouton #2 Interception ou charge de l'épaule

Bouton #3 Le repère change

Bouton #4 Accélération

Cliquer deux fois sur bouton #4 Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] du clavier Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

*** Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement**

Sélection du mode (quatre boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Sélectionner

Bouton #1 Valider

Bouton #2 Annuler

Attaque (huit boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Mouvement des joueurs et indication sur la direction de la passe

Bouton #1 Tir

Bouton #2 Recherche d'équipier et passe, ou passe

Bouton #3 Passe longue, tir en l'air, ou centre

Bouton #4 Le repère passe au gardien de but

Bouton #5 Choix tactique (pressing)

Bouton #6 Choix tactique (débordements)

Bouton #7 Accélération

Bouton #8 Le repère change

Cliquer deux fois sur bouton #7 Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] du clavier Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

*** Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement**

Défense (huit boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Mouvement des joueurs

Bouton #1 Tackle glissé

Bouton #2 Interception ou charge de l'épaule

Bouton #3 Pas utilisée

Bouton #4 Le repère passe au gardien de but

Bouton #5 Choix tactique (pressing)

Bouton #6 Choix tactique (piège du hors-jeu)

Bouton #7 + bouton #8 Choix tactique (marquage individuel)

Bouton #7 Accélération

Bouton #8 Le repère change

Cliquer deux fois sur bouton #7 Fait apparaître l'écran des systèmes.

[F3] du clavier Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

*** Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement**

Sélection du mode (huit boutons)

Haut, Bas, Gauche, Droite Sélectionner

Bouton #1 Valider

Bouton #2 Annuler

Attaque (tablette de jeu Microsoft<R> Sidewinder<TM> gamepad)

Haut, Bas, Gauche, Droite	Mouvement des joueurs et indication sur la direction de la passe
Bouton A	Tir
Bouton B	Recherche d'équipier et passe, ou passe
Bouton C	Passe longue, tir en l'air, ou centre
Bouton X	Le repère passe au gardien de but
Bouton Y	Choix tactique (pressing)
Bouton Z	Choix tactique (débordements)
Bouton L	Accélération
Bouton R	Le repère change
Bouton Start	Fait apparaître l'écran des systèmes
[F3] du clavier	Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

Défence (tablette de jeu Microsoft<R> Sidewinder<TM> gamepad)

Haut, Bas, Gauche, Droite	Mouvement des joueurs
Bouton A	Tackle glissé
Bouton B	Interception ou charge de l'épaule
Bouton C	Pas utilisée
Bouton X	Le repère passe au gardien de but
Bouton Y	Choix tactique (pressing)
Bouton Z	Choix tactique (piège du hors-jeu)
Bouton Y + bouton Z	Choix tactique (marquage individuel)
Bouton L	Accélération
Bouton R	Le repère change
Bouton Start	Fait apparaître l'écran des systèmes.
[F3] du clavier	Fait apparaître la barre de menus en interruption ou plein écran.

Sélection du mode (tablette de jeu Microsoft<R> Sidewinder<TM>)

Haut, Bas, Gauche, Droite Sélectionner

Bouton A Valider

Bouton B Annuler

Pour commencer le jeu



Appuyez sur le touche [Entrée] sur l'écran du titre pour faire apparaître l'écran de sélection du mode.

{button ,JI(`',`exhibition')}_ **EXHIBITION** Deux équipes au choix jouent un seul match d'exhibition (une à quatre personnes).

{button ,JI(`',`worldleague')}_ **WORLD LEAGUE** 16 équipes au choix jouent un total de 30 matches de ligue (une personne).

{button ,JI(`',`worldwidecup')}_ **WORLDWIDE CUP** Des équipes au choix jouent la coupe du monde (une personne).

{button ,JI(`',`cuptournament')}_ **CUP TOURNAMENT** Le jeu se joue en mode tournoi (une à quatre personnes).

{button ,JI(`',`pk')}_ **PK** Un match de tirs au but entre des équipes au choix (une à quatre personnes).

{button ,JI(`',`playeredit')}_ **PLAYER EDIT** Le nom des joueurs de chaque équipe peut être modifié.

{button ,JI(`',`segaranking')}_ **SEGA RANKING** Affiche les résultats et classements de toutes les équipes dans chaque mode (sauf "EXHIBITION" et "TIRS AU BUT").

{button ,JI(`',`network')}_ **LINK GAME** Une partie est disputée avec jusqu'à huit ordinateurs connectés à l'aide d'un LAN, modem, ou câble en série.

{button ,JI(`',`finegoals')}_ **FINE GOAL** Pendant une partie, les données peuvent être sauvegardées et revues.

EXHIBITION

Pour jouer une partie en exhibition, vous pouvez choisir les équipes parmi 48 équipes. Ce mode fonctionne comme suit.

1. Sélection des équipes



Sélectionnez d'abord le nombre et la combinaison des footballeurs de votre choix. Puis, sélectionnez le moment de la journée (nuit ou jour) et les équipes. Enfin, appuyez sur la touche (le bouton) Valider une nouvelle fois pour passer à la préparation du jeu.

Si vous appuyez sur la touche [Num 1] ou le bouton #3 (le bouton [X] si vous utilisez la tablette de jeu Microsoft(R) Sidewinder<TM>) du joystick ou de la tablette de jeu pendant la sélection, des données sur la force de chaque pays s'afficheront.

2. Préparation du jeu



Déterminez un environnement de jeu.

[START GAME]

Commencement d'un jeu à partir de l'écran des tactiques.

[STADIUM]

Sélectionnez l'un des trois types de stades du jeu.

[ENVIRONNEMENT]

Sélectionnez le moment de la journée (Day/Night) et les conditions météo (Fine/Rainy).

[HANDICAP] (uniquement pour les jeux à un joueur)

Dans une partie à un joueur, il est possible d'ajuster la force de chaque équipe. Cinq niveaux sont possibles, 3 est le niveau standard, et 1, 2, 3, 4, et 5 indiquent le niveau de la force dans cet ordre.

3. Ecran du match



L'écran pour vérifier les équipes en présence apparaît. Appuyer sur la touche (le bouton) Valider vous fait passer à l'écran des tactiques.

4. Ecran des tactiques



Cet écran des tactiques vous permet de décider des tactiques à utiliser pendant le jeu, de vérifier les aptitudes des footballeurs, et de remplacer des footballeurs. Les décisions prises ici peuvent grandement influencer la partie. Comprenez bien les articles suivant pour choisir les bonnes tactiques. Les opérations sur cet écran sont identiques dans tous les modes.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

Commencer un jeu.

Régler le mouvement des joueurs qui ne jouent pas.

Sélectionnez un type de tactique parmi sept:



[NORMAL]	Mouvement équilibré d'attaque et de défense
[OFFENSIVE]	Mouvement basé sur l'attaque
[DEFENSIVE]	Mouvement basé sur la défense
[COUNTER ATTACK]	Tous à l'attaque quand l'opportunité se présente
[RIGHTSIDE UP]	Percée sur l'aile droite
[LEFTSIDE UP]	Percée sur l'aile gauche
[CENTER UP]	Percée par le centre

Cet écran affiche le nombre de cartons jaunes, de blessures, ainsi que la forme actuelle de chacun des footballeurs. Le jeu comporte les cinq niveaux de forme suivants:

Très bonne	▲
Bonne	▲
Moyenne	◆
Mauvaise	▼
Très mauvaise	▼

Déterminer un système.



Sélectionnez un des 12 types de systèmes à l'aide des boutons de direction. Au départ, un système spécifique à l'équipe est sélectionné.

Cet écran affiche le nombre de cartons jaunes, de blessures, ainsi que la forme actuelle de chacun des footballeurs. Le jeu comporte les cinq niveaux de forme suivants:

- Très bonne ▲
- Bonne ▲
- Moyenne ◆
- Mauvaise ▼
- Très mauvaise ▼

Sélectionner la formation des défenseurs.



[SWEEPER] Un libéro devant le gardien de but

[LINE DEFENSE] Les défenseurs sont alignés horizontalement

Cet écran affiche le nombre de cartons jaunes, de blessures, ainsi que la forme actuelle de chacun des footballeurs. Le jeu comporte les cinq niveau de forme suivants:

Très bonne ▲
Bonne ▲
Moyenne ▲
Mauvaise ▲
Très mauvaise ▲

Les joueurs peuvent être substitués.



Sélectionnez les deux joueurs à substituer. Placer le curseur sur un joueur fait apparaître les caractéristiques de ce joueur.

Cet écran affiche le nombre de cartons jaunes, de blessures, ainsi que la forme actuelle de chacun des footballeurs. Le jeu comporte les cinq niveaux de forme suivants:

- Très bonne ▲▲
- Bonne ▲▲
- Moyenne ▲▲
- Mauvaise ▲▲
- Très mauvaise ▲▲

Les caractéristiques des joueurs de l'autre équipe peuvent être connues (uniquement pour un jeu avec l'ordinateur).



Cet écran affiche le nombre de cartons jaunes, de blessures, ainsi que la forme actuelle de chacun des footballeurs. Le jeu comporte les cinq niveau de forme suivants:

- Très bonne ▲
- Bonne ▲
- Moyenne ▲
- Mauvaise ▲
- Très mauvaise ▲

WORLD LEAGUE

C'est une série de matches qualificatifs entre 16 équipes librement sélectionnées. Puisque l'équipe ayant marqué le plus de buts gagne, il n'y a pas de prolongations. Une fois qu'un match de ligue a commencé, [Niveau], [Temps], et [Météo] de [Options pour le jeu] ne peuvent pas être changés jusqu'à la fin de ce match.

1. NOUVELLE SAISON / CONTINUE



En commençant du début

Sélectionner [File 1] ou [File 2] de [NEW SEASON].

En continuant à partir de

Sélectionner [File 1] ou [File 2] de [CONTINUE].

Cet écran passe à l'écran de sélection de l'équipe lorsque [NEW SEASON] est sélectionné, et à l'écran des résultats de la coupe quand [CONTINUE] est sélectionné. Sélectionner [NEXT GAME] commence une partie. Vous pouvez obtenir l'écran des performances individuelles des joueurs à partir de l'écran des résultats de la ligue.

* Sauvegarder les données du jeu

2. Sélectionner les équipes



Après avoir sélectionné [NEW SEASON], sélectionnez les équipes. Choisissez d'abord une période de la journée (jour/nuit), puis les équipes. Commencez par sélectionner l'équipe d'un joueur, puis sélectionnez les 15 autres équipes. Appuyez sur la [BARRE D'ESPACEMENT] ou sur le bouton #4 du joystick ou de la tablette de jeu (bouton [Start] si vous utilisez la tablette de jeu Microsoft(R) Sidewinder<TM>) et sélectionnez les équipes au hasard.

3. Ecran du match



L'écran qui apparaît ici vous indique l'équipe contre laquelle vous jouez. Appuyer sur la touche (le

bouton) Valider vous fait passer à l'écran des tactiques.

4. Ecran des tactiques



Cet écran des tactiques vous permet de décider des tactiques à utiliser pendant le jeu, de vérifier les aptitudes des joueurs, et de remplacer des joueurs. Les décisions prises ici peuvent grandement influencer la partie. Comprenez bien les articles suivant pour choisir les bonnes tactiques. Les opérations sur cet écran sont identiques dans tous les modes.

1. [OK]
2. [TACTICS]
3. [SYSTEM]
4. [DEFENSE TYPE]
5. [CHANGE MEMBERS]
6. [OPPONENT MEMBERS]

Sauvegarder les données du jeu

Dans "WORLD LEAGUE" et "WORLDWIDE CUP", les données du jeu peuvent être sauvegardées sur l'écran des résultats, à la fin de la partie. Après que vous ayez sélectionné [EXIT], le système vous demande si vous voulez sauvegarder les données du jeu. Pour sauvegarder sélectionnez [YES], sinon, sélectionner [NO].

* **Remarque:** Si vous sélectionnez [File 1] de [NEW SEASON] pour commencer un jeu, les données sont sauvegardées dans [File 1]. Pour continuer le jeu, sélectionnez [File 1] de [CONTINUE]. De la même façon, si vous sélectionnez [File 2] pour commencer un jeu, le jeu peut continuer avec [File 2]. Si un fichier contenant déjà des données est sélectionné pour [NEW SEASON], les données sauvegardées sont perdues.

Les résultats de toutes les équipes s'affichent.



Sélectionner une équipe vous fait passer à l'écran des performances individuelles des joueurs, tous les articles peuvent être examinés en utilisant les touches de direction (les boutons).

- [NEXT GAME] Met fin à l'écran des résultats de la ligue et commence le jeu suivant.
- [GOAL RANKING] Affiche le classement par buts actuel.
- [SCHEDULE] Affiche les résultats du moment et le calendrier des rencontres.
- [CHART] Affiche un tableau du classement.
- [NOT USABLE] Affiche les joueurs absents (pour blessure ou expulsion).

P = Jouer, W = Victoire, D = Match nul, L = Défaite, PTS = Points, GLS = Buts pour, A = Buts contre, GD = Différence de buts, P.K. = Penalties, F.K.= Coups francs, C.K. = Corners, OFFSD = Hors-jeu, SHOT = Nombre de tirs, FLS = Fautes, Y.C. = Cartons jaunes, R.C. = Cartons rouge

Vérifier les résultats d'un joueur.



Sur cet écran, il vous est possible de faire défiler les informations cachées en vous servant des touches de directions (des boutons).

GLS = Buts pour, ASST = Passe décisive, SV = Sauvetage, GAMES = Nombre de matches, INT = Interceptions, ABSNT = Absences

WORLDWIDE CUP

48 équipes participent à ce tournoi qui va décider de la meilleure équipe du monde. Les équipes ne peuvent pas se qualifier pour la phase finale sans avoir rempli certaines conditions pendant les premier et deuxième tours éliminatoires. Ce mode ne tient pas compte du réglage des pénalités de [Prolongations] de [Options pour le jeu]. Une fois commencé ce mode, [Niveau], [Temps] et [Météo] ne peuvent pas être changés jusqu'à la fin de ce mode.

1. NOUVELLE SAISON / CONTINUE



En commençant du début

Sélectionner [File 1] ou [File 2] de [NEW SEASON].

En continuant à partir de

Sélectionner [File 1] ou [File 2] de [CONTINUE].

Cet écran passe à l'écran de sélection de l'équipe lorsque [NEW SEASON] est sélectionné, et à l'écran des résultats de la coupe quand [CONTINUE] est sélectionné. Sélectionner [NEXT GAME] commence une partie. Vous pouvez obtenir l'écran des performances individuelles des joueurs à partir de l'écran des résultats de la ligue.

* Sauvegarder les données du jeu

2. Sélectionner les équipes



Sélectionnez les équipes participantes. Sélectionnez un moment de la journée (jour/nuit), puis les équipes. Les conditions préliminaires pour l'admission sont alors affichées.

3. Ecran du match



L'écran qui apparaît ici vous indique l'équipe contre laquelle vous jouez. Appuyer sur la touche (le bouton) Valider vous fait passer à l'écran des tactiques.

4. Ecran des tactiques



Cet écran des tactiques vous permet de décider des tactiques à utiliser pendant le jeu, de vérifier les aptitudes des joueurs, et de remplacer des joueurs. Les décisions prises ici peuvent grandement influencer la partie. Comprenez bien les articles suivant pour choisir les bonnes tactiques. Les

opérations sur cet écran sont identiques dans tous les modes.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

CUP TOURNAMENT

Sélectionnez entre 4 à 16 équipes parmi un total de 48 équipes qui s'affrontent dans ce tournoi. Dans ce mode, jusqu'à quatre personnes peuvent jouer (les réseaux ne peuvent pas être utilisés dans ce mode). Ce mode ne tient pas compte du réglage des pénalités de [Prolongations] et [Options pour le jeu].

1. Sélectionner le nombre d'équipes



Commencez par sélectionner le nombre d'équipes (de 4 à 16) qui vont disputer cette coupe.

2. Sélectionner les équipes



Sélectionnez les équipes, puis sélectionnez le nombre de joueurs: "Une personne", "Deux personnes", ou "Ordinateur." Appuyez sur la [BARRE D'ESPACEMENT] ou sur le bouton #4 du joystick ou de la tablette de jeu (le bouton [Start] si vous utilisez une tablette de jeu Microsoft(R) Sidewinder<TM>) pour sélectionner les équipes au hasard.

3. Tableau du tournoi



Cet écran affiche le tableau du tournoi, sur lequel vous pouvez vérifier les cartes de jeu de toutes les équipes. Les résultats des matches entre les équipes de l'ordinateur sont aussi affichés automatiquement.

4. Ecran du match



L'écran qui apparaît ici vous indique les équipes qui vont jouer. Appuyer sur la touche (le bouton) Valider vous fait passer à l'écran des tactiques.

5. Ecran des tactiques



Cet écran des tactiques vous permet de décider des tactiques à utiliser pendant le jeu, de vérifier les aptitudes des joueurs, et de remplacer des joueurs. Les décisions prises ici peuvent grandement influencer la partie. Comprenez bien les articles suivant pour choisir les bonnes tactiques. Les opérations sur cet écran sont identiques dans tous les modes.

1. [OK]
2. [TACTICS]
3. [SYSTEM]
4. [DEFENSE TYPE]
5. [CHANGE MEMBERS]
6. [OPPONENT MEMBERS]

P.K.

Ce mode vous permet de choisir n'importe quelle combinaison de deux équipes parmi les 48 équipes et de disputer un match de tirs au but.

Ce mode fonctionne comme suit

1. Sélectionner les équipes



D'abord, sélectionnez les joueurs, puis les équipes. Sélectionnez un moment de la journée (jour/nuit) et les équipes dans cet ordre.

2. Préparation du jeu



Définir l'environnement.

- [GAME START] Commence le match de tirs au but via l' [Ecran du match].
- [STADIUM] Sélectionnez l'un des trois types de stades du jeu.
- [ENVIRONMENT] Sélectionnez le moment de la journée (Day/Night) et les conditions météo (Fine/Rainy).
- [HANDICAP] (uniquement pour les jeux à un joueur) Dans une partie à un joueur, il est possible d'ajuster la force de chaque équipe. Cinq niveaux sont possibles, 3 est le niveau standard, et 1, 2, 3, 4, et 5 indiquent le niveau de la force dans cet ordre.

3. Ecran du match



L'écran qui apparaît ici vous indique les équipes qui vont jouer. Appuyer sur la touche (le bouton) Valider vous fait passer à l'écran des tactiques.

PLAYER EDIT

Ce mode vous permet de nommer les joueurs de chacune des équipes du jeu. Pour utiliser les données des noms des joueurs personnalisés dans ce mode, réglez [Données personnalisées] dans [Réglage] sur la barre de menus.

1. Personnaliser sélection équipe



Sélectionnez d'abord l'équipe à personnaliser. Sélectionnez un moment de la journée (jour/nuit), puis une équipe. L'écran "PERSONNALISER DONNEES" s'affichera. Sélectionnez l'un des quatre articles suivants:

- [EDIT DATA 1]** Pour personnaliser le contenu sauvegardé dans DONNEES 1. Après avoir personnalisé, les données sont sauvegardées dans DONNEES 1.
- [EDIT DATA 2]** Pour personnaliser le contenu sauvegardé dans DONNEES 2. Après avoir personnalisé, les données sont sauvegardées dans DONNEES 2.
- [RESTORE DATA 1]** Pour effacer le contenu sauvegardé dans DONNEES 1 et restaurer les DONNEES 1 originales.
- [RESTORE DATA 2]** Pour effacer le contenu sauvegardé dans DONNEES 2 et restaurer les DONNEES 2 originales.

2. Personnaliser le nom d'un joueur





Ceci vous permet de changer le nom d'un joueur. Sélectionnez le joueur dont vous désirez changer le nom. Lorsque l'écran d'entrée des noms s'affiche, entrez un nouveau nom. Puis, appuyez sur la touche [ESC] ou le bouton #2 du joystick ou de la tablette de jeu et placez le curseur sur [OK] pour fixer le nom.

3. Sauvegarder les données personnalisées



Après que vous ayez changé le nom d'un joueur, l'écran des [SAVE DATA] apparaît. Pour sauvegarder les données personnalisées, sélectionnez [SAVE], sinon, sélectionnez [CANCEL].

Indications

- Si vous n'avez pas personnalisé de données, le contenu de DATA 1 et DATA 2 est le même car il est identique lorsque le logiciel est à la vente.
- Quand vous entrez des caractères, les touches du clavier ne peuvent pas être utilisées.
- Pour utiliser des données personnalisées, réglez [Données personnalisées] dans [Réglage] sur la barre de menu.
- Explications sur les aptitudes personnelles de chaque joueur

Explications sur les aptitudes personnelles



1. TECHNIQUE Précision de tir
2. SPEED Vitesse de dribble, de sprint, et de course
3. BALANCE Equilibre
4. SHOT Puissance de tir
5. STAMINA Résistance à la fatigue
6. LEFT RIGHT FOOTED Meilleur pied

*** Le graphique jaune met en évidence les footballeurs vedettes.**

SEGA RANKING

Les résultats généraux des modes autres que [EXHIBITION] et [P.K.] peuvent être obtenus.



The screenshot shows the 'SEGA RANKING' screen with a list of countries and their scores. The countries are ranked from 1 to 10. The scores are displayed in three columns: 'WORLD', 'EUROPE', and 'ASIA'. The countries listed are BRAZIL, GERMANY, FRANCE, ITALY, HOLLAND, SWEDEN, SPAIN, RUSSIA, DENMARK, and PORTUGAL. All scores are currently 0/0.

Rank	Country	WORLD	EUROPE	ASIA
1	BRAZIL	0/0	0/0	0/0
2	GERMANY	0/0	0/0	0/0
3	FRANCE	0/0	0/0	0/0
4	ITALY	0/0	0/0	0/0
5	HOLLAND	0/0	0/0	0/0
6	SWEDEN	0/0	0/0	0/0
7	SPAIN	0/0	0/0	0/0
8	RUSSIA	0/0	0/0	0/0
9	DENMARK	0/0	0/0	0/0
10	PORTUGAL	0/0	0/0	0/0

Sélectionnez un mode d'affichage des résultats en vous servant des touches de direction horizontales (boutons/manette) et faites défiler la liste du classement en vous servant des touches de direction verticales.



En sélectionnant [MARKING] et en déterminant une équipe, vous pouvez marquer une équipe. Marquer l'équipe que vous utilisez vous permettra de connaître votre position dans le classement.

LINK GAME

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC vous permet de jouer sur des ordinateurs interconnectés. Jusqu'à quatre ordinateurs peuvent être interconnectés par un LAN, un modem, ou un câble en série.

Sélectionnez la méthode de connection des ordinateurs.

{button ,JI(`',`modem')}**Modem** Sélectionnez ceci pour jouer contre un joueur éloigné (deux personnes) lorsque vous utilisez une ligne de téléphone et un modem d'au moins 9600 bps.
Sélectionnez [[Modem Connection For Directplay].

{button ,JI(`',`lan')}**LAN** Si votre ordinateur est connecté à un LAN, vous pouvez jouer contre d'autres personnes dont les ordinateurs sont connectés au même LAN (de deux à quatre personnes).
Sélectionnez [IPX Connection For Directplay] ou [Internet TCP Connection For Directplay].

{button ,JI(`',`cable')}**Câble** Deux ordinateurs peuvent être interconnectés directement à l'aide d'un câble en série (câble croisé) pour permettre à deux personnes de jouer l'une contre l'autre.
Sélectionnez [Serial Connection For Directplay].

Jeu par modem (deux personnes)

Ceci vous permet de jouer contre un joueur éloigné en utilisant une ligne de téléphone et un modem d'au moins 9600 bps. Chacun des joueurs doit régler préalablement:

- Durée du match
- Côté de l'initiateur
- Réglage modem
- Paiement de l'appel téléphonique

** Avant de commencer un jeu sur modem **

Un jeu par modem nécessite les préparatifs suivants:

• **Connection modem**

Connectez un modem à votre ordinateur et une ligne téléphonique en vous aidant des manuels d'opération, ainsi que de l'Aide de Windows 95.

** Procédure pour commencer un jeu par modem **

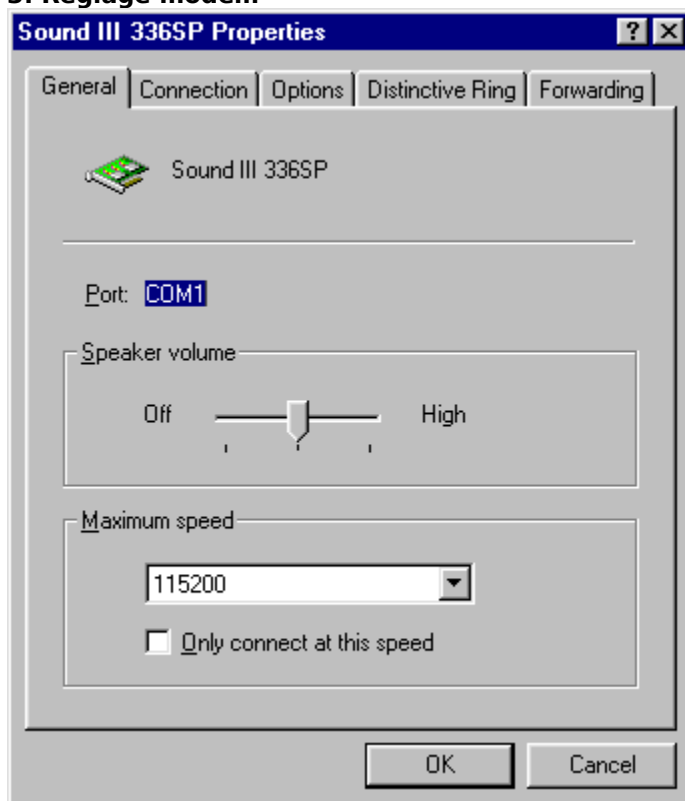
1. Sélectionner [Modem Connection For Directplay]

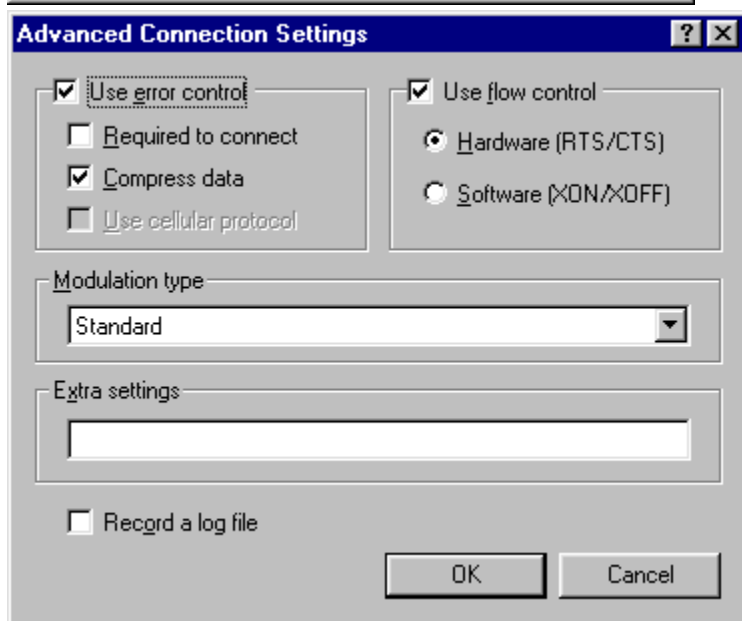
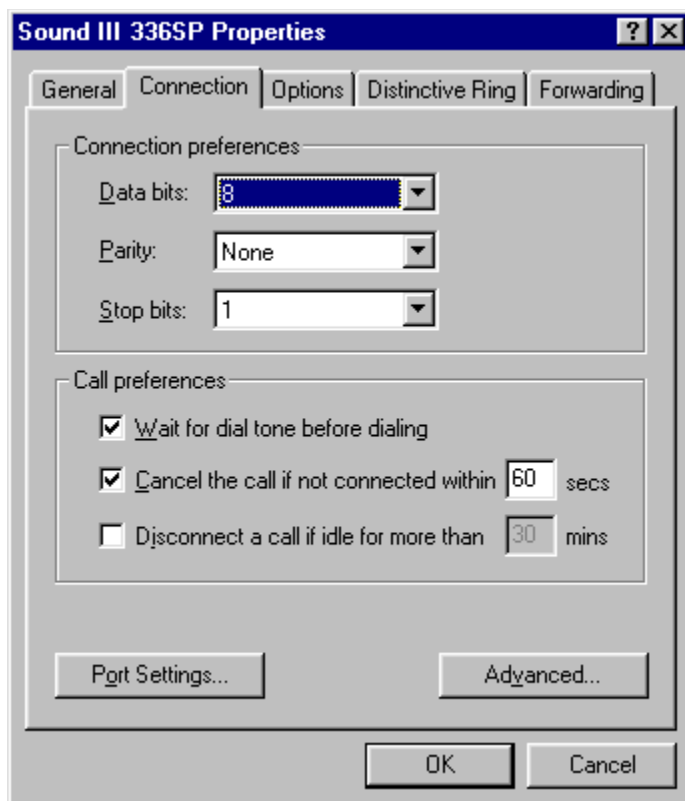
Sélectionner [LINK GAME] sur l'écran de sélection du mode fait apparaître la fenêtre de sélection d'une méthode de connection. Pour un jeu par modem, sélectionnez [Modem Connection For Directplay].

2. Entrer un nom

Entrez le nom du jeu par modem. Ceci permet à l'autre joueur de savoir qui vous êtes, choisissez donc un nom simple. Si le nom déjà affiché est bon, vous n'avez pas à entrer un nom.

3. Réglage modem





L'écran de réglage du modem est affiché. Sélectionnez le modem connecté et cliquez sur [Réglage] pour régler un port de communication et la vitesse de communication. Faites les réglages comme indiqué ci-dessus. Reportez-vous aux manuels d'opération du modem et de l'ordinateur, ainsi qu'à l'Aide de Windows 95 si nécessaire.

4. Sélectionner composer un numéro ou attendre un appel d'une autre personne

Si vous allez composer un numéro, sélectionnez [Composer]; si vous allez attendre l'appel de l'autre personne, sélectionnez [Attendre]. Si les deux joueurs sélectionnent soit [Composer] soit [Attendre]

ensemble, le match ne peut pas commencer. Mettez-vous d'accord à l'avance sur la personne qui va sélectionner [Composer] ou [Attendre].

5. Désignation de 1P ou 2P

Si vous sélectionnez [Composer], vous devenez le [1P] du jeu, en sélectionnant [Attendre], vous devenez le [2P]. Après avoir vérifié ceci, cliquez sur [OK].

6. Entrer un numéro de téléphone

Sur l'écran du joueur qui a sélectionné [Composer], la fenêtre d'entrée du numéro de téléphone apparaît. Entrez le numéro de téléphone de l'autre personne (vérifiez le numéro de téléphone à l'avance).

7. Fenêtre d'attente

Joueur [Attendre] Lorsque l'autre joueur apparaît, son nom est affiché sur la fenêtre d'attente. Si vous voulez jouer, cliquez sur [OK]. A ce moment-là, le match commence.

Joueur[Composer] Si l'autre personne accepte de jouer, le match commence.

Les opérations suivantes sont les mêmes que celles décrites dans le mode EXHIBITION.

Jeu par LAN (deux à quatre personnes)

Si votre ordinateur est connecté à un LAN, vous pouvez jouer contre d'autres personnes dont les ordinateurs sont connectés au même LAN. Comme ceci nécessite une vitesse de communication stable, selon l'environnement, il est possible que l'opération s'interrompe momentanément ou se ralentisse.

**** Avant de commencer un jeu par LAN ****

Un jeu par LAN nécessite les préparatifs suivants:

• Connection de l'ordinateur au LAN

Une partie de WORLDWIDE SOCCER PC par LAN nécessite un LAN avec TCP/IP ou le protocole compatible IPX/SPX. Pour plus d'informations sur la méthode de connection, adressez-vous à l'administrateur de réseau de votre LAN.

• Réglage [Réseau]

Pour le réglage, ouvrez [Réseau] dans [Liste des commandes]. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Aide de Windows 95, ou consultez l'administrateur de réseau de votre LAN. WORLDWIDE SOCCER PC ne nécessite pas la mise en place de partage de fichiers.

**** Procédure pour commencer un jeu par LAN ****

1. Sélectionner la méthode de connection

Sélectionner [LINK GAME] sur l'écran de sélection du mode fait apparaître la fenêtre de sélection d'une méthode de connection.

• Si vous utilisez un LAN avec TCP/IP

Sélectionnez [Internet TCP Connection For Directplay].

• Si vous utilisez un LAN avec le protocole compatible IPX/SPX

Sélectionnez [IPX Connection For Directplay].

2. Créer un nouveau groupe ou sélectionner un groupe de joueurs existant

• Si vous recrutez des joueurs pour créer un nouveau groupe

Cliquez sur [Créer].

• Si vous vous joignez à un groupe de joueurs existant

Les noms des groupes existants sont affichés dans la liste du haut. Sélectionnez le groupe auquel vous voulez vous joindre, et cliquez sur [Joindre]. Les joueurs du groupe choisi sont affichés sur la liste du bas. Si aucun groupe n'apparaît, cela signifie qu'aucun groupe ne recrute de compétiteurs. Créez un nouveau groupe.

{button ,J('`,`create')} **Si [Créer] est sélectionné**

{button ,J('`,`join')} **Si [Joindre] est sélectionné**

3. Entrer des noms

Entrez votre nom pour le jeu par LAN, ainsi que le nom du nouveau groupe à créer. Ces noms permettent aux autres joueurs de savoir qui vous êtes, choisissez donc des noms simples. Si les noms déjà affichés sont bons, vous n'avez pas à entrer de noms.

4. Attendre l'entrée d'autres joueurs

Les joueurs qui se joignent au groupe nouvellement créé sont affichés dans la liste de la fenêtre [Recrutement de compétiteurs]. Lorsqu'assez de joueurs se sont joints, cliquez sur [Départ]. De deux à quatre joueurs peuvent participer.

5. Désignation de 1P, 2P, 3P, et 4P

Désignez chacun des joueurs: 1P, 2P, 3P et 4P. Cliquez sur [ok] pour commencer le jeu. Les opérations suivantes sont les mêmes que celles décrites dans le mode EXHIBITION.

3. Entrer un nom

Entrez le nom du jeu par LAN. Ceci permet aux autres joueurs de savoir qui vous êtes, choisissez donc un nom simple. Si le nom déjà affiché est bon, vous n'avez pas à entrer un nom.

4. Attendre l'entrée d'autres joueurs

Les joueurs qui se joignent au groupe sont affichés dans la liste de la fenêtre [Recrutement de compétiteurs]. Attendez que le joueur qui a créé le groupe arrête le recrutement.

5. Désignation de 1P, 2P, 3P, et 4P

Le joueur qui a créé le groupe assigne 1P, 2P, 3P, et 4P à chacun des joueurs. Attendez que ceci soit fait. Le jeu commence à la fin de cette opération. Les opérations suivantes sont les mêmes que celles décrites dans le mode EXHIBITION.

Jeu par câble (deux personnes)

Pour une partie à deux joueurs, deux ordinateurs peuvent être connectés l'un à l'autre à l'aide d'un câble en série (câble croisé).

** Avant de commencer un jeu par câble **

Un jeu par câble nécessite la connection par câble en série (câble croisé) de deux ordinateurs. Pour la méthode de connection, reportez-vous aux manuels d'opération des ordinateurs, ainsi qu'à l'Aide de Windows 95.

** Procédure pour commencer un jeu par câble **

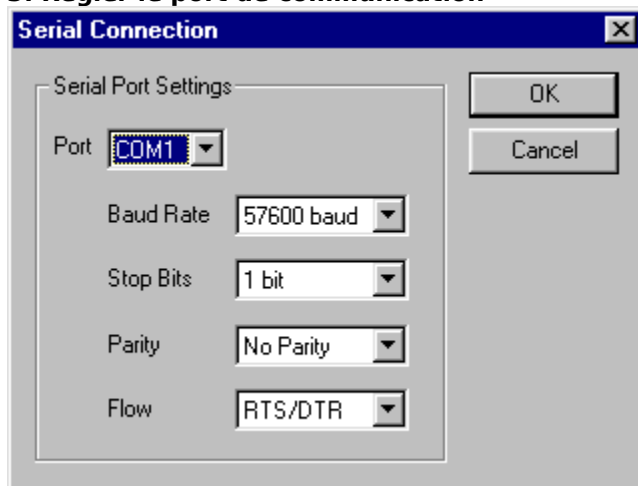
1. Sélectionner [Serial Connection For Directplay]

Sélectionner [LINK GAME] sur l'écran de sélection du mode fait apparaître la fenêtre de sélection d'une méthode de connection. Pour un jeu par câble, sélectionnez [Serial Connection For Directplay].

2. Entrer un nom

Entrez votre nom pour le jeu par câble. Ceci permet à l'autre joueur de savoir qui vous êtes, choisissez donc un nom simple. Si le nom déjà affiché est bon, vous n'avez pas à entrer un nom.

3. Régler le port de communication



L'écran de réglage du port de communication apparaît. Faites les réglages comme indiqué ci-dessus, pour correspondre à ceux de l'autre ordinateur. [Bits/seconde] est limité selon les types d'ordinateurs. Ajustez une vitesse que votre ordinateur supporte, un minimum de 9600 bps est nécessaire. Reportez-vous au manuel d'opération de l'ordinateur si nécessaire.

4. Déterminer la connection

Un message s'affiche vous indiquant que vous attendez l'autre personne. Si l'autre joueur a déjà terminé la procédure de connection, ce message n'apparaît pas.

Lorsque l'autre personne apparaît, son nom est affiché. Cliquez sur [OK].

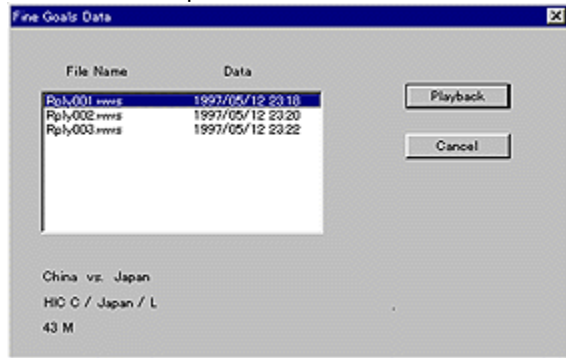
5. Désignation de J1 ou J2

Le système vous indique si vous êtes J1 ou J2. Cliquez sur [OK] pour commencer le jeu.

Les opérations suivantes sont les mêmes que celles décrites dans le mode EXHIBITION.

GOLDEN GOAL

Ce mode vous permet de revoir les actions de but sauvegardées pendant le jeu.



Sélectionnez les données dans le dialogue, et cliquez sur [Revoir].

Indications

- Les informations sur des données choisies sont affichées sur la partie inférieure du dialogue.
- Pour la méthode de sauvegarde des actions de but pendant le jeu, reportez-vous aux explications de [Mode revisionner] dans [Réglages] sur la barre de menus.

Explications sur l'écran de jeu

Les écrans affichés pendant le jeu sont communs à tous les modes.



1. Repère

Le footballeur que vous contrôlez est marqué d'un numéro. Le numéro représente le footballeur actif.

2. Score actuel

3. Temps de jeu écoulé

4. Radar

Les positions du ballon et des footballeurs sont affichées. Le point de croisement des lignes indique la position du ballon.

5. Footballeur actif

Le nom du footballeur contrôlé à ce moment-là par un joueur est affiché. Tâchez de savoir quel footballeur vous contrôlez pendant que vous jouez!

C'est parti! - Techniques et règles.-

{button ,Jl(`',`tech_kougekikb')}_Techniques d'attaque

Ces techniques sont à utiliser lorsqu'un co-équipier a le ballon: attaque avec dribble, et tir vers les cages adverses en utilisant une combinaison de passes, feintes, et centres. Ceci est le modèle de base de l'attaque.

{button ,Jl(`',`tech_shubikb')}_Techniques de défense

Ces techniques sont à utiliser lorsque l'équipe adverse a le ballon. Il vous faut prendre le ballon du joueur qui s'approche en utilisant des techniques telles qu'un tackle glissé et une charge de l'épaule, mais attention aux fautes selon la force de vos charges.

{button ,Jl(`',`tech_kyotsukb')}_Techniques communes à l'attaque et la défense

{button ,Jl(`',`tech_bfreekb')}_Techniques quand le ballon est libre

Dès que le ballon est libre, l'action qui suit (passe ou tir) peut être effectuée sans bloquer le ballon.

{button ,Jl(`',`tech_restartkb')}_Techniques de remise en jeu

Quand le ballon sort du terrain ou que le jeu s'arrête pour faute ou autre raison, la remise en jeu se fait par une touche, une sortie de but, un corner, un coup-franc, ou un penalty.

Indications

- Il vous est possible de changer l'affectation des touches et des boutons du clavier, du joystick ou de la tablette de jeu avec [Réglage clavier] et [Réglage Joystick] de [Réglage] sur la barre de menus. Le manuel d'opération et ce fichier d'Aide supposent que les touches n'ont pas encore été ré-affectées.
- Si vous utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant moins de sept boutons, certaines des techniques décrites ici ne vous seront pas accessibles. Pour utiliser toutes les techniques, servez-vous d'un clavier ou d'un joystick/une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques d'attaque (clavier)



* La description suivante suppose qu'un clavier est utilisé. Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_kougeki4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_kougeki8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`tech_kougekims')} **Pour la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tous tirs Appuyer sur la touche [W] vous permet de tirer. Si vous appuyez sur la touche rapidement, le tir sera faible, alors qu'en gardant la touche enfoncée plus longtemps, vous obtiendrez un tir plus fort. Le ballon peut être dirigé vers les coins des cages en utilisant la touche en combinaison avec les flèches de direction. Si vous appuyez sur la touche alors que vous êtes dans votre moitié de terrain, le tir sera net.

Lob Le lob se fait en appuyant sur la touche [C] immédiatement après avoir appuyé sur la touche [W]. Toutefois, si les cages sont trop éloignées, cette opération est ignorée.

Recherche d'équipier et passe En appuyant sur la touche [X] vous passez le ballon à l'équipier se trouvant en face de vous.

Passe En appuyant deux fois sur la touche [X] vous passez le ballon.

Passe longue Appuyer sur la touche [C] vous permet de faire une longue passe en face de vous. Cette opération peut devenir un centre, selon votre position.

Centre Appuyer sur la touche [C], lorsque vous êtes d'un côté ou de l'autre du but adverse, vous permet de centrer le ballon devant le but pour un de vos équipiers.

Tir en l'air En appuyant deux fois sur la touche [C] vous envoyez doucement le ballon au dessus des têtes des footballeurs.

Une-deux Appuyer sur la touche [X] tout en gardant la touche [Ctrl] enfoncée vous permet de faire un une-deux en vous servant d'un équipier proche.

Talonnade En appuyant sur la flèche de direction dans le sens opposé de votre course et en appuyant en même temps sur la touche [X] avant de vous retourner, vous effectuerez une talonnade.

«Coup du Sombrero» En appuyant sur la flèche de direction dans le sens opposé de votre course tout en dribblant, puis en appuyant à nouveau dans la direction de la course avant

de vous retourner, et en appuyant la sur la touche [X], vous effectuerez un «coup du Sombrero» (vous ramènerez le ballon devant vous par-dessus votre tête).

Feinte Appuyer deux fois sur la flèche de direction juste à côté de la direction de votre course tout en dribblant vous permet de faire une feinte, comme si vous étiez passé par-dessus le ballon.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a deux types de choix tactiques en système de défense:

Pressing : Appuyer sur la touche [S] effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Débordement : Lorsque vous appuyez sur [D], le défenseur se joint à l'attaque par un débordement.

Techniques d'attaque (joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, ou pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_kougekikb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_kougeki8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`tech_kougekims')} **Pour la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tous tirs Appuyer sur le bouton #1 vous permet de tirer. Si vous appuyez sur le bouton rapidement, le tir sera faible, alors qu'en gardant le bouton enfoncé plus longtemps, vous obtiendrez un tir plus fort. Le ballon peut être dirigé vers les coins des cages en utilisant le bouton en combinaison avec les boutons/la manette de direction. Si vous appuyez sur le bouton alors que vous êtes dans votre moitié de terrain, le tir sera net.

Lob Le lob se fait en appuyant sur le bouton #3 immédiatement après avoir appuyé sur le bouton #1. Toutefois, si les cages sont trop éloignées, cette opération est ignorée.

Recherche d'équipier et passe En appuyant sur le bouton #2 vous passez le ballon à l'équipier se trouvant en face de vous.

Passe En appuyant deux fois sur le bouton #2 vous passez le ballon.

Passe longue Appuyer sur le bouton #3 vous permet de faire une longue passe en face de vous. Cette opération peut devenir un centre, selon votre position.

Centre Appuyer sur le bouton #3, lorsque vous êtes d'un côté ou de l'autre du but adverse, vous permet de centrer le ballon devant le but pour un de vos équipiers.

Tir en l'air En appuyant deux fois sur le bouton #3, vous envoyez doucement le ballon au dessus des têtes des footballeurs.

Une-deux Ne peut pas être utilisé.

Talonnade En appuyant sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de votre course et en appuyant en même temps sur le bouton #2 avant de vous retourner, vous effectuerez une talonnade.

«Coup du Sombrero» En appuyant sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de votre course tout en dribblant, puis en appuyant à nouveau dans la direction de la course avant de vous retourner, et en appuyant la sur le bouton #2, vous effectuerez un «coup du Sombrero» (vous ramènerez le ballon devant vous par-dessus votre tête).

Feinte En appuyant deux fois sur les boutons de direction/la manette juste à côté de la direction de votre course tout en dribblant vous permet de faire une feinte, comme si vous étiez passé par-dessus le ballon.

Choix tactique Ne peut pas être utilisé.

Indication

- Si vous jouez avec un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons, certaines techniques du WORLDWIDE SOCCER PC ne peuvent pas être utilisées. Pour avoir accès à toutes les techniques, utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques d'attaque(joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_kougekikb')} **Pour clavier**

{button ,Jl(`',`tech_kougeki4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_kougekims')} **Pour la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tous tirs Appuyer sur le bouton #1 vous permet de tirer. Si vous appuyez sur le bouton rapidement, le tir sera faible, alors qu'en gardant le bouton enfoncé plus longtemps, vous obtiendrez un tir plus fort. Le ballon peut être dirigé vers les coins des cages en utilisant le bouton en combinaison avec les boutons/la manette de direction. Si vous appuyez sur le bouton alors que vous êtes dans votre moitié de terrain, le tir sera net.

Lob Le lob se fait en appuyant sur le bouton #3 immédiatement après avoir appuyé sur le bouton #1. Toutefois, si les cages sont trop éloignées, cette opération est ignorée.

Recherche d'équipier et passe En appuyant sur le bouton #2 vous passez le ballon à l'équipier se trouvant en face de vous.

Passe En appuyant deux fois sur le bouton #2 vous passez le ballon.

Passe longue Appuyer sur le bouton #3 vous permet de faire une longue passe en face de vous. Cette opération peut devenir un centre, selon votre position.

Centre Appuyer sur le bouton #3, lorsque vous êtes d'un côté ou de l'autre du but adverse, vous permet de centrer le ballon devant le but pour un de vos équipiers.

Tir en l'air En appuyant deux fois sur le bouton #3, vous envoyez doucement le ballon au dessus des têtes des footballeurs.

Une-deux Appuyer sur le bouton #2 tout en gardant le bouton #8 enfoncé vous permet de faire un une-deux en vous servant d'un équipier proche.

Talonnade En appuyant sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de votre course et en appuyant en même temps sur le bouton #2 avant de vous retourner, vous effectuerez une talonnade.

«Coup du Sombrero» En appuyant sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de votre course tout en dribblant, puis en appuyant à nouveau dans la direction de la course avant de vous retourner, et en appuyant la sur le bouton #2, vous effectuerez un «coup du Sombrero» (vous ramènerez le ballon devant vous par-dessus votre tête).

Feinte En appuyant deux fois sur les boutons de direction/la manette juste à côté de la direction de votre course tout en dribblant vous permet de faire une feinte, comme si

vous étiez passé par-dessus le ballon.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a deux types de choix tactiques en système de défense:.

Pressing : Appuyer sur le bouton #5 effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Débordement : Lorsque vous appuyez sur le bouton #6, le défenseur se joint à l'attaque par un débordement.

Techniques d'attaque (tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>)

* La description suivante suppose qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée.

Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`,`tech_kougekikb')} Pour clavier

{button ,JI(`,`tech_kougeki4')} Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons

{button ,JI(`,`tech_kougeki8')} Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus

Tous tirs Appuyer sur le bouton A vous permet de tirer. Si vous appuyez sur le bouton rapidement, le tir sera faible, alors qu'en gardant le bouton enfoncé plus longtemps, vous obtiendrez un tir plus fort. Le ballon peut être dirigé vers les coins des cages en utilisant le bouton en combinaison avec le bouton de direction. Si vous appuyez sur le bouton alors que vous êtes dans votre moitié de terrain, le tir sera net.

Lob Le lob se fait en appuyant sur le bouton C immédiatement après avoir appuyé sur le bouton A. Toutefois, si les cages sont trop éloignées, cette opération est ignorée.

Recherche d'équipier et passe En appuyant sur le bouton B vous passez le ballon à l'équipier se trouvant en face de vous.

Passe En appuyant deux fois sur le bouton B vous passez le ballon.

Passe longue Appuyer sur le bouton C vous permet de faire une longue passe en face de vous. Cette opération peut devenir un centre, selon votre position..

Centre Appuyer sur le bouton C, lorsque vous êtes d'un côté ou de l'autre du but adverse, vous permet de centrer le ballon devant le but pour un de vos équipiers.

Tir en l'air En appuyant deux fois sur le bouton C, vous envoyez doucement le ballon au dessus des têtes des footballeurs.

Une-deux Appuyer sur le bouton B tout en gardant le bouton R enfoncé vous permet de faire un une-deux en vous servant d'un équipier proche.

Talonnade En appuyant sur un bouton de direction dans le sens opposé de votre course et en appuyant en même temps sur le bouton B avant de vous retourner, vous effectuerez une talonnade.

«Coup du Sombrero» En appuyant sur un bouton de direction dans le sens opposé de votre course tout en dribblant, puis en appuyant à nouveau dans la direction de la course avant de vous retourner, et en appuyant la sur le bouton B, vous effectuerez un «coup du Sombrero» (vous ramènerez le ballon devant vous par-dessus votre tête).

Feinte En appuyant deux fois sur un bouton de direction juste à côté de la direction de votre course tout en dribblant vous permet de faire une feinte, comme si vous étiez passé par-dessus le ballon.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a deux types de choix tactiques en système de défense:

Pressing : Appuyer sur le bouton Y effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Débordement : Lorsque vous appuyez sur le bouton Z, le défenseur se joint à l'attaque par un débordement.

Techniques de défense (clavier)



* La description suivante suppose qu'un clavier est utilisé. Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_shubi4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_shubi8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,Jl(`',`tech_shubims')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tackle glissé En appuyant sur la touche [W] lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon, vous effectuerez un tackle glissé.

Interception En appuyant sur la touche [X] lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon ou qui fait une passe, vous intercepterez le ballon.

Charge de l'épaule Appuyer sur la touche [X] tout en courant parallèlement au joueur adverse qui a le ballon vous permet de lui prendre le ballon par une charge de l'épaule.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a trois types de choix tactiques en système de défense:

Pressing: Appuyer sur la touche [S] effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Piège du hors-jeu: Appuyer sur la touche [D] fait avancer la ligne de défense de façon à créer un piège du hors-jeu. Cette opération peut d'échouer.

Marquage individuel: Appuyer simultanément sur les touches [S] et [D] vous permet de mettre en place un marquage individuel. Si le nombre de footballeurs est insuffisant, le marquage des joueurs se concentre sur ceux qui sont proches du ballons.

Techniques de défense(joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, ou pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`,`tech_shubikb')} **Pour clavier**

{button ,Jl(`,`tech_shubi8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,Jl(`,`tech_shubims')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tackle glissé En appuyant sur le bouton #1 lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon, vous effectuerez un tackle glissé.

Interception En appuyant sur le bouton #2 lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon ou qui fait une passe, vous intercepterez le ballon.

Charge de l'épaule Appuyer sur le bouton #2 tout en courant parallèlement au joueur adverse qui a le ballon vous permet de lui prendre le ballon par une charge de l'épaule.

Choix tactique Ne peut pas être utilisé.

Indication

- Si vous jouez avec un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons, certaines techniques du WORLDWIDE SOCCER PC ne peuvent pas être utilisées. Pour avoir accès à toutes les techniques, utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques de défense(joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_shubikb')} **Pour clavier**

{button ,Jl(`',`tech_shubi4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_shubims')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tackle glissé En appuyant sur le bouton #1 lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon, vous effectuerez un tackle glissé.

Interception En appuyant sur le bouton #2 lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon ou qui fait une passe, vous intercepterez le ballon.

Charge de l'épaule Appuyer sur le bouton #2 tout en courant parallèlement au joueur adverse qui a le ballon vous permet de lui prendre le ballon par une charge de l'épaule.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a trois types de choix tactiques en système de défense:

Pressing: Appuyer sur le bouton #5 effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Piège du hors-jeu: Appuyer sur le bouton #6 fait avancer la ligne de défense de façon à créer un piège du hors-jeu. Cette opération peut d'échouer.

Marquage individuel: Appuyer simultanément sur les boutons #5 et #6 vous permet de mettre en place un marquage individuel. Si le nombre de footballeurs est insuffisant, le marquage des joueurs se concentre sur ceux qui sont proches du ballons.

Techniques de défense (tablette de jeu Microsoft(R) Side Winder<TM>)

* La description suivante suppose qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée.

Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_shubikb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_shubi4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_shubi8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

Tackle glissé En appuyant sur le bouton A lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon, vous effectuerez un tackle glissé.

Interception En appuyant sur le bouton B lorsque vous êtes près d'un joueur adverse qui a le ballon ou qui fait une passe, vous intercepterez le ballon.

Charge de l'épaule Appuyer sur le bouton B tout en courant parallèlement au joueur adverse qui a le ballon vous permet de lui prendre le ballon par une charge de l'épaule.

Choix tactique Vous pouvez donner des instructions aux footballeurs qui n'ont pas le ballon. Il y a trois types de choix tactiques en système de défense:

Pressing: Appuyer sur le bouton Y effectue un pressing. Les footballeurs autres que ceux qui ont le ballon s'approchent du ballon.

Piège du hors-jeu: Appuyer sur le bouton Z fait avancer la ligne de défense de façon à créer un piège du hors-jeu. Cette opération peut échouer.

Marquage individuel: Appuyer simultanément sur les boutons Y et Z vous permet de mettre en place un marquage individuel. Si le nombre de footballeurs est insuffisant, le marquage des joueurs se concentre sur ceux qui sont proches du ballons.

Techniques communes à l'attaque et la défense (clavier)



* La description suivante suppose qu'un clavier est utilisé. Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_kyotsu4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_kyotsu8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,Jl(`',`tech_kyotsums')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Réception de balle haute Lorsque le ballon est en l'air, ceci vous permet de le réceptionner rapidement en bougeant votre joueur jusqu'au point de chute du ballon.

Accélération Appuyer sur la touche [Shift] tout en contrôlant votre joueur ou appuyer deux fois sur les flèches de direction dans le sens de la course tout en dribblant, vous permettra de faire une accélération. Pour que le joueur s'arrête pendant son accélération, appuyez deux fois sur la flèche de direction dans le sens opposé de la course.

Le repère change Lorsqu'aucun joueur n'a le ballon, les touches [Ctrl] et [Q] permettent respectivement un changement du repère sur un joueur proche du ballon et sur le gardien de but.

Opérations du gardien Le gardien de but peut être contrôlé en plaçant le repère sur lui. En appuyant sur la touche [W], [X], ou [C] vous pouvez faire plonger le gardien dans la direction du ballon pour faire un arrêt. Lorsque le gardien a le ballon, utilisez la touche [X] pour lancer le ballon à la main et la touche [C] pour faire un dégagement du pied.

* Opérations du gardien pendant un match de tirs au but

Pendant qu'un joueur adverse tire, appuyez sur une flèche de direction pour que le gardien plonge dans cette direction pour faire un arrêt.

Flèche de gauche: Plongeon à gauche.

Flèche de droite: Plongeon à droite.

Flèches non utilisées: Pour arrêt au centre.

Techniques communes à l'attaque et la défense(joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)



* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, ou pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_kyotsukb')} **Pour clavier**

{button ,Jl(`',`tech_kyotsu8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,Jl(`',`tech_kyotsums')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Réception de balle haute Lorsque le ballon est en l'air, ceci vous permet de le réceptionner rapidement en bougeant votre joueur jusqu'au point de chute du ballon.

Accélération Appuyer sur le bouton #4 tout en contrôlant votre joueur ou appuyer deux fois sur les boutons de direction/la manette dans le sens de la course tout en dribblant, vous permettra de faire une accélération. Pour que le joueur s'arrête pendant son accélération, appuyez deux fois sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de la course.

Le repère change Lorsqu'aucun joueur n'a le ballon, le bouton #3 permet un changement du repère sur un joueur proche du ballon.

Opérations du gardien Le gardien de but peut être contrôlé en plaçant le repère sur lui. En appuyant sur le bouton #1, #2 ou #3 vous pouvez faire plonger le gardien dans la direction du ballon pour faire un arrêt. Lorsque le gardien a le ballon, utilisez le bouton #2 pour lancer le ballon à la main et le bouton #3 pour faire un dégagement du pied.

* **Opérations du gardien pendant un match de tirs au but**

Pendant qu'un joueur adverse tire, appuyez sur un bouton de direction pour que le gardien plonge dans cette direction pour faire un arrêt.

Bouton de direction/manette gauche: Plongeon à gauche.

Bouton de direction/manette droite: Plongeon à droite.

Boutons/manette non utilisés: Pour arrêt au centre.

Indication

- Si vous jouez avec un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons, certaines techniques du WORLDWIDE SOCCER PC ne peuvent pas être utilisées. Pour avoir accès à toutes les techniques, utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques communes à l'attaque et la défense(joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_kyotsukb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_kyotsu4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_kyotsums')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Réception de balle haute Lorsque le ballon est en l'air, ceci vous permet de le réceptionner rapidement en bougeant votre joueur jusqu'au point de chute du ballon.

Accélération Appuyer sur le bouton #7 tout en contrôlant votre joueur ou appuyer sur les boutons de direction/la manette dans le sens de la course tout en dribblant, vous permettra de faire une accélération. Pour que le joueur s'arrête pendant son accélération, appuyez sur les boutons de direction/la manette dans le sens opposé de la course.

Le repère change Lorsqu'aucun joueur n'a le ballon, les boutons #8 et #4 permettent respectivement un changement du repère sur un joueur proche du ballon et sur le gardien de but.

Opérations du gardien Le gardien de but peut être contrôlé en plaçant le repère sur lui. En appuyant sur le bouton #1, #2 ou #3 vous pouvez faire plonger le gardien dans la direction du ballon pour faire un arrêt. Lorsque le gardien a le ballon, utilisez le bouton #2 pour lancer le ballon à la main et le bouton #3 pour faire un dégagement du pied.

*** Opérations du gardien pendant un match de tirs au but**

Pendant qu'un joueur adverse tire, appuyez sur un bouton de direction pour que le gardien plonge dans cette direction pour faire un arrêt.

Bouton de direction/manette gauche: Plongeon à gauche.

Bouton de direction/manette droite: Plongeon à droite.

Boutons/manette non utilisés: Pour arrêt au centre.

Techniques communes à l'attaque et la défense (tablette de jeu Microsoft(R) Side Winder<TM>)

* La description suivante suppose qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée.

Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_kyotsukb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_kyotsu4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_kyotsu8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

Réception de balle haute Lorsque le ballon est en l'air, ceci vous permet de le réceptionner rapidement en bougeant votre joueur jusqu'au point de chute du ballon.

Accélération Appuyer sur le bouton L tout en contrôlant votre joueur ou appuyer sur le bouton de direction dans le sens de la course tout en dribblant, vous permettra de faire une accélération. Pour que le joueur s'arrête pendant son accélération, appuyez sur le bouton de direction dans le sens opposé de la course.

Le repère change Lorsqu'aucun joueur n'a le ballon, les boutons R et X permettent respectivement un changement du repère sur un joueur proche du ballon et sur le gardien de but.

Opérations du gardien Le gardien de but peut être contrôlé en plaçant le repère sur lui. En appuyant sur le bouton A, B ou C vous pouvez faire plonger le gardien dans la direction du ballon pour faire un arrêt. Lorsque le gardien a le ballon, utilisez le bouton B pour lancer le ballon à la main et le bouton C pour faire un dégagement du pied.

*** Opérations du gardien pendant un match de tirs au but**

Pendant qu'un joueur adverse tire, appuyez sur un bouton de direction pour que le gardien plonge dans cette direction pour faire un arrêt.

Bouton de direction gauche: Plongeon à gauche.

Bouton de direction droite: Plongeon à droite.

Boutons non utilisés: Pour arrêt au centre.

Techniques quand le ballon est libre (clavier)



* La description suivante suppose qu'un clavier est utilisé. Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_bfree4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_bfree8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`tech_bfreems')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tir direct Appuyer sur la touche [W] vous permet de faire un tir direct, sans blocage.

Passé directe Appuyer sur la touche [X] vous permet de faire une passe directe, sans blocage.

Passé longue directe Appuyer sur la touche [C] vous permet de faire une passe longue directe, sans blocage.

Tête plongeante Appuyer simultanément sur les touches [W] et [X] vous permet de faire une tête plongeante.

Reprise de volée Appuyer simultanément sur les touches [X] et [C] vous permet de faire une reprise de volée.

Techniques quand le ballon est libre (Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, ou pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_bfreekb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_bfree8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`tech_bfreems')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tir direct Appuyer sur le bouton #1 vous permet de faire un tir direct, sans blocage.

Passé directe Appuyer sur le bouton #2 vous permet de faire une passe directe, sans blocage.

Passé longue directe Appuyer sur le bouton #3 vous permet de faire une passe longue directe, sans blocage.

Tête plongeante Appuyer simultanément sur les boutons #1 et #2 vous permet de faire une tête plongeante.

Reprise de volée Appuyer simultanément sur les boutons #2 et #3 vous permet de faire une reprise de volée.

Indication

- Si vous jouez avec un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons, certaines techniques du WORLDWIDE SOCCER PC ne peuvent pas être utilisées. Pour avoir accès à toutes les techniques, utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques quand le ballon est libre (joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_bfreekb')} **Pour clavier**

{button ,Jl(`',`tech_bfree4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_bfreems')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Tir direct Appuyer sur le bouton #1 vous permet de faire un tir direct, sans blocage.

Passe directe Appuyer sur le bouton #2 vous permet de faire une passe directe, sans blocage.

Passe longue directe Appuyer sur le bouton #3 vous permet de faire une passe longue directe, sans blocage.

Tête plongeante Appuyer simultanément sur les boutons #1 et #2 vous permet de faire une tête plongeante.

Reprise de volée Appuyer simultanément sur les boutons #2 et #3 vous permet de faire une reprise de volée.

Techniques quand le ballon est libre (tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>)

* La description suivante suppose qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée.

Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_bfreekb')} **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_bfree4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`tech_bfree8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

Tir direct Appuyer sur le bouton #1 vous permet de faire un tir direct, sans blocage.

Passé directe Appuyer sur le bouton #2 vous permet de faire une passe directe, sans blocage.

Passé longue directe Appuyer sur le bouton #3 vous permet de faire une passe longue directe, sans blocage.

Tête plongeante Appuyer simultanément sur les boutons #1 et #2 vous permet de faire une tête plongeante.

Reprise de volée Appuyer simultanément sur les boutons #2 et #3 vous permet de faire une reprise de volée.

Techniques de remise en jeu (clavier)



* La description suivante suppose qu'un clavier est utilisé. Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button ,Jl(`',`tech_restart4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,Jl(`',`tech_restart8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,Jl(`',`tech_restartms')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

** Lorsque le ballon sort du terrain:

Touche En spécifiant la direction de la touche à l'aide d'une flèche de direction, puis en appuyant sur la touche [X], vous effectuerez une touche vers l'équipier le plus proche, si vous appuyez sur la touche [C], la touche sera longue. L'angle peut être changé en appuyant sur la touche [Shift] avant de lancer le ballon.

Dégagement du gardien En spécifiant la direction du tir à l'aide d'une flèche de direction, puis en appuyant sur la touche [X], vous effectuerez un dégagement proche, si vous appuyez sur la touche [C], le dégagement sera long. L'angle peut être changé en appuyant sur la touche [Shift] avant de dégager le ballon.

Corner En spécifiant la direction du tir à l'aide d'une flèche de direction, puis en appuyant sur la touche [W], vous effectuerez un tir directement vers le but, si vous appuyez sur la touche [X] le tir sera plus long, et si vous appuyez sur la touche [C], le tir sera plus haut. L'angle peut être changé en appuyant sur la touche [Shift] avant de tirer.

** Lorsqu'il y a faute

Coup franc Lorsque la faute a lieu en dehors de la surface de réparation, un coup franc est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide d'une flèche de direction, puis en appuyant sur la touche [W] vous tirerez directement au but, si vous appuyez sur la touche [X] vous effectuerez une passe, et si vous appuyez sur la touche [C], vous effectuerez une longue passe.

Penalty Lorsque la faute a lieu dans la surface de réparation, un penalty est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide d'une flèche de direction, puis en appuyant sur la touche [W] vous effectuerez un tir puissant (plus puissant que contrôlé), et en appuyant sur la touche [X], vous effectuerez un tir à ras de terre contrôlé.

** Avertissement sur les fautes dangereuses

Si vous faites une charge de l'épaule ou un tackle glissé sur un adversaire, vous encourez le risque de

recevoir un carton jaune ou rouge. Si deux cartons jaunes ou un carton rouge sont distribués pendant un même match, le footballeur est expulsé du terrain. Si deux cartons jaunes sont distribués, le footballeur ne jouera pas le prochain match, et après une deuxième fois, le footballeur ne pourra pas participer à deux matches. Rappelez-vous bien de ces règles!

Techniques de remise en jeu (joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, ou pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`tech_restartb')}] **Pour clavier**

{button ,JI(`',`tech_restart8')}] **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`tech_restartms')}] **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**** Lorsque le ballon sort du terrain:**

Touche En spécifiant la direction de la touche à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez une touche vers l'équipier le plus proche, si vous appuyez sur le bouton #3, la touche sera longue. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #4 avant de lancer le ballon.

Dégagement du gardien En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez un dégagement proche, si vous appuyez sur le bouton #3, le dégagement sera long. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #4 avant de dégager le ballon.

Corner En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous effectuerez un tir directement vers le but, si vous appuyez sur le bouton #2, le tir sera plus long, et si vous appuyez sur le bouton #3, le tir sera plus haut. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #4 avant de tirer.

**** Lorsqu'il y a faute**

Coup franc Lorsque la faute a lieu en dehors de la surface de réparation, un coup franc est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous tirerez directement au but, si vous appuyez sur le bouton #2 vous effectuerez une passe, et si vous appuyez sur le bouton #3, vous effectuerez une longue passe.

Penalty Lorsque la faute a lieu dans la surface de réparation, un penalty est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous effectuerez un tir puissant (plus puissant que contrôlé), et en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez un tir à ras de terre contrôlé.

**** Avertissement sur les fautes dangereuses**

Si vous faites une charge de l'épaule ou un tackle glissé sur un adversaire, vous encourez le risque de recevoir un carton jaune ou rouge. Si deux cartons jaunes ou un carton rouge sont distribués pendant un même match, le footballeur est expulsé du terrain. Si deux cartons jaunes sont distribués, le footballeur ne jouera pas le prochain match, et après une deuxième fois, le footballeur ne pourra pas participer à deux matches. Rappelez-vous bien de ces règles!

Indication

- Si vous jouez avec un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons, certaines techniques du WORLDWIDE SOCCER PC ne peuvent pas être utilisées. Pour avoir accès à toutes les techniques, utilisez un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus, tel que la tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>.

Techniques de remise en jeu (joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* La description suivante suppose qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(``,`tech_restartkb')} **Pour clavier**

{button ,JI(``,`tech_restart4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(``,`tech_restartms')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**** Lorsque le ballon sort du terrain:**

Touche En spécifiant la direction de la touche à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez une touche vers l'équipier le plus proche, si vous appuyez sur le bouton #3, la touche sera longue. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #7 avant de lancer le ballon.

Dégagement du gardien En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez un dégagement proche, si vous appuyez sur le bouton #3, le dégagement sera long. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #7 avant de dégager le ballon.

Corner En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous effectuerez un tir directement vers le but, si vous appuyez sur le bouton #2, le tir sera plus long, et si vous appuyez sur le bouton #3, le tir sera plus haut. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton #7 avant de tirer.

**** Lorsqu'il y a faute:**

Coup franc Lorsque la faute a lieu en dehors de la surface de réparation, un coup franc est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous tirerez directement au but, si vous appuyez sur le bouton #2 vous effectuerez une passe, et si vous appuyez sur le bouton #3, vous effectuerez une longue passe.

Penalty Lorsque la faute a lieu dans la surface de réparation, un penalty est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide des boutons de direction/de la manette, puis en appuyant sur le bouton #1, vous effectuerez un tir puissant (plus puissant que contrôlé), et en appuyant sur le bouton #2, vous effectuerez un tir à ras de terre contrôlé.

**** Avertissement sur les fautes dangereuses:**

Si vous faites une charge de l'épaule ou un tackle glissé sur un adversaire, vous encourez le risque de recevoir un carton jaune ou rouge. Si deux cartons jaunes ou un carton rouge sont distribués pendant un même match, le footballeur est expulsé du terrain. Si deux cartons jaunes sont distribués, le footballeur ne jouera pas le prochain match, et après une deuxième fois, le footballeur ne pourra pas participer à deux matches. Rappelez-vous bien de ces règles!

Techniques de remise en jeu (tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>)

* La description suivante suppose qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée.

Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`,`tech_restartb')}_ **Pour clavier**

{button ,JI(`,`tech_restart4')}_ **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`,`tech_restart8')}_ **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

**** Lorsque le ballon sort du terrain:**

Touche En spécifiant la direction de la touche à l'aide d'un bouton de direction, puis en appuyant sur le bouton B, vous effectuerez une touche vers l'équipier le plus proche, si vous appuyez sur le bouton C, la touche sera longue. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton L avant de lancer le ballon.

Dégagement du gardien En spécifiant la direction du tir à l'aide d'un bouton de direction, puis en appuyant sur le bouton B, vous effectuerez un dégagement proche, si vous appuyez sur le bouton C, le dégagement sera long. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton L avant de dégager le ballon.

Corner En spécifiant la direction du tir à l'aide d'un bouton de direction, puis en appuyant sur le bouton A, vous effectuerez un tir directement vers le but, si vous appuyez sur le bouton B, le tir sera plus long, et si vous appuyez sur le bouton C, le tir sera plus haut. L'angle peut être changé en appuyant sur le bouton L avant de tirer.

**** Lorsqu'il y a faute:**

Coup franc Lorsque la faute a lieu en dehors de la surface de réparation, un coup franc est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide d'un bouton de direction, puis en appuyant sur le bouton A, vous tirerez directement au but, si vous appuyez sur le bouton B vous effectuerez une passe, et si vous appuyez sur le bouton C, vous effectuerez une longue passe.

Penalty Lorsque la faute a lieu dans la surface de réparation, un penalty est accordé. En spécifiant la direction du tir à l'aide d'un bouton de direction, puis en appuyant sur le bouton A, vous effectuerez un tir puissant (plus puissant que contrôlé), et en appuyant sur le bouton B, vous effectuerez un tir à ras de terre contrôlé.

**** Avertissement sur les fautes dangereuses:**

Si vous faites une charge de l'épaule ou un tackle glissé sur un adversaire, vous encourez le risque de recevoir un carton jaune ou rouge. Si deux cartons jaunes ou un carton rouge sont distribués pendant un même match, le footballeur est expulsé du terrain. Si deux cartons jaunes sont distribués, le footballeur ne jouera pas le prochain match, et après une deuxième fois, le footballeur ne pourra pas participer à deux matches. Rappelez-vous bien de ces règles!

Utilisation des écrans du système (clavier)



* Cette page explique comment utiliser les écrans du système, en supposant qu'un clavier est utilisé.

Pour joysticks et tablettes de jeu, cliquez sur un des suivants:

{button, JI(' ', `system_gamen4')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button, JI(' ', `system_gamen8')} **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button, JI(' ', `system_gamenms')} **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Faire apparaître l'écran du système: Touche [Entrée]

Annuler l'écran du système: Touche [Esc]



Appuyer sur la touche [Entrée] pendant le jeu fait apparaître l'écran du système présenté ci-dessus. Servez-vous du curseur de l'écran pour sélectionner les opérations suivantes.

REPLAY

Pour reversionner la partie.

Revisionner en marche arrière: Touche [1]

Revisionner en marche avant: Touche [3]

Avance image par image: Touche [4]

Rotation du champ: Flèches [Gauche] [Droite]

Elargissement et réduction du champ: Flèches [Haut] [Bas]

Quitter l'écran revisionner: Touche [ESC]

STRATEGY

L'écran des tactiques apparaît, il vous permet d'effectuer des opérations telles que le changement de footballeur. Lorsque le ballon est sur le terrain, vous ne pouvez accéder à l'écran des tactiques qu'en interrompant le jeu.

RADAR

Ceci vous permet d'enclencher ou non les radars indiquant la position des footballeurs des deux équipes ainsi que de celle du ballon.

CHANGE PLAYER

Régalez le changement du repère sur AUTOMATIQUE ou MANUEL afin de permettre à un footballeur de

se reposer.

ZOOM

Réglez la grandeur du zoom pendant le jeu en utilisant les flèches de direction horizontales.

VIEW

Réglez l'angle de vue pendant le jeu en utilisant les flèches de direction horizontales.

QUIT GAME

Met fin au jeu en cours et fait réapparaître l'écran de sélection du mode. Pour annuler cette opération, sélectionnez [NO].

Utilisation des écrans du système (joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons)

* Cette page explique comment utiliser les écrans du système, en supposant qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant quatre à sept boutons est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`system_gamenkb')}] **Pour clavier**

{button ,JI(`',`system_gamen8')}] **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

{button ,JI(`',`system_gamenms')}] **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Faire apparaître l'écran du système: Cliquer deux fois sur le bouton #4

Annuler l'écran du système: Bouton #2

* Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement.



Cliquer deux fois sur le bouton #4 pendant le jeu fait apparaître l'écran du système présenté ci-dessus. Servez-vous du curseur de l'écran pour sélectionner les opérations suivantes.

REPLAY

Pour reversionner la partie.

Revisionner en marche arrière: Bouton #1

Revisionner en marche avant: Bouton #3

Avance image par image: Bouton #4

Rotation du champ: Boutons de direction/manette droite ou gauche

Elargissement et réduction du champ: Boutons de direction/manette haut ou bas

Quitter l'écran revisionner: Bouton #2

STRATEGY

L'écran des tactiques apparaît, il vous permet d'effectuer des opérations telles que le changement de footballeur. Lorsque le ballon est sur le terrain, vous ne pouvez accéder à l'écran des tactiques qu'en interrompant le jeu.

RADAR

Ceci vous permet d'enclencher ou non les radars indiquant la position des footballeurs des deux équipes ainsi que de celle du ballon.

CHANGE PLAYER

Réglez le changement du repère sur AUTOMATIQUE ou MANUEL afin de permettre à un footballeur de se reposer.

ZOOM

Réglez la grandeur du zoom pendant le jeu en utilisant les boutons de direction horizontaux/la

manette.

VIEW

Réglez l'angle de vue pendant le jeu en utilisant les boutons de direction horizontaux/la manette.

QUIT GAME

Met fin au jeu en cours et fait réapparaître l'écran de sélection du mode. Pour annuler cette opération, sélectionnez [NON].

Utilisation des écrans du système (joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus)

* Cette page explique comment utiliser les écrans du système, en supposant qu'un joystick ou une tablette de jeu ayant huit boutons ou plus est utilisé. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`system_gamenkb')}] **Pour clavier**

{button ,JI(`',`system_gamen4')}] **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`system_gamenms')}] **Pour tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>**

Faire apparaître l'écran du système: Cliquez deux fois sur le bouton #7

Annuler l'écran du système: Bouton #2

* Cliquer deux fois: appuyer deux fois sur le même bouton rapidement.



Cliquer deux fois sur le bouton #7 pendant le jeu fait apparaître l'écran du système présenté ci-dessus. Servez-vous du curseur de l'écran pour sélectionner les opérations suivantes.

REPLAY

Pour reversionner la partie.

Revisionner en marche arrière: Bouton #1

Revisionner en marche avant: Bouton #3

Avance image par image: Bouton #4

Rotation du champ: Boutons de direction/manette droite ou gauche

Elargissement et réduction du champ: Boutons de direction/manette haut ou bas

Quitter l'écran revisionner: Bouton #2

STRATEGY

L'écran des tactiques apparaît, il vous permet d'effectuer des opérations telles que le changement de footballeur. Lorsque le ballon est sur le terrain, vous ne pouvez accéder à l'écran des tactiques qu'en interrompant le jeu.

RADAR

Ceci vous permet d'enclencher ou non les radars indiquant la position des footballeurs des deux équipes ainsi que de celle du ballon.

CHANGE PLAYER

Réglez le changement du repère sur AUTOMATIQUE ou MANUEL afin de permettre à un footballeur de se reposer.

ZOOM

Réglez la grandeur du zoom pendant le jeu en utilisant les boutons de direction horizontaux/la

manette.

VIEW

Réglez l'angle de vue pendant le jeu en utilisant les boutons de direction horizontaux/la manette.

QUIT GAME

Met fin au jeu en cours et fait réapparaître l'écran de sélection du mode. Pour annuler cette opération, sélectionnez [NON].

Utilisation des écrans du système (tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM>)

* Cette page explique comment utiliser les écrans du système, en supposant qu'une tablette de jeu Microsoft(R) SideWinder<TM> est utilisée. Pour d'autres joysticks, tablettes de jeu, et pour clavier, cliquez sur un des suivants:

{button ,JI(`',`system_gamenkb')}] **Pour clavier**

{button ,JI(`',`system_gamen4')}] **Pour joystick ou tablette de jeu ayant quatre à sept boutons**

{button ,JI(`',`system_gamen8')}] **Pour joystick ou tablette de jeu ayant huit boutons ou plus**

Faire apparaître l'écran du système: Bouton Start

Annuler l'écran du système: Bouton Start



Appuyer sur le bouton start pendant le jeu fait apparaître l'écran du système présenté ci-dessus. Servez-vous du curseur de l'écran pour sélectionner les opérations suivantes.

REPLAY

Pour reversionner la partie.

Revisionner en marche arrière: Bouton A

Revisionner en marche avant: Bouton B

Avance image par image: Bouton C

Rotation du champ: Bouton de direction droite ou gauche

Elargissement et réduction du champ: Bouton de direction haut ou bas

Quitter l'écran revisionner: Bouton Start

STRATEGY

L'écran des tactiques apparaît, il vous permet d'effectuer des opérations telles que le changement de footballeur. Lorsque le ballon est sur le terrain, vous ne pouvez accéder à l'écran des tactiques qu'en interrompant le jeu.

RADAR

Ceci vous permet d'enclencher ou non les radars indiquant la position des footballeurs des deux équipes ainsi que de celle du ballon.

CHANGE PLAYER

Réglez le changement du repère sur AUTOMATIQUE ou MANUEL afin de permettre à un footballeur de se reposer.

ZOOM

Réglez la grandeur du zoom pendant le jeu en utilisant le bouton de direction horizontal.

VIEW

Réglez l'angle de vue pendant le jeu en utilisant le bouton de direction horizontal.

QUIT GAME

Met fin au jeu en cours et fait réapparaître l'écran de sélection du mode. Pour annuler cette opération, sélectionnez [NON].

A la fin de la partie

* Explications sur l'écran des résultats du match



- 1. MATCH STATS** Affiche des données du match telles que le nombre de tirs et de fautes pour les deux équipes.
- 2. GOALS** Affiche les buts des deux équipes, des détails sur les buts, et les buteurs.
- 3. PLAYER STATS** Affiche des informations sur chacun des footballeurs des équipes de la partie actuelle (nombre de buts, nombre de fautes, etc).
- 4. EXIT** Pour quitter l'écran des résultats du match et passer au prochain écran.

* Déroulement de chaque mode à la fin d'une partie

EXHIBITION / P.K./ LINK GAME

Après avoir quitté l'écran des résultats du match, "NOUVELLE PARTIE?" s'affiche. Pour revisionner, changer d'équipe, régler l'environnement du jeu, et quitter ce mode, sélectionnez respectivement [OUI], [CHANGEMENT D'EQUIPE], [REGLAGES DU JEU], et [QUITTER].

WORLD LEAGUE / WORLDWIDE CUP

Après avoir quitté l'écran des résultats du match, l'écran de sauvegarde s'affiche. Sélectionnez [OUI] ou [NON]. Vous avez alors la possibilité de continuer le jeu. Pour continuer, sélectionnez [OUI], pour quitter ce mode, sélectionnez [NON].

CUP TOURNAMENT

Si une équipe gagne un match de la Coupe, le drapeau de l'équipe apparaît sur le tableau du tournoi, une rangée au dessus, et l'équipe passe au prochain match. Si elle perd, l'équipe gagnante est affichée sur le tableau et le jeu se termine.

Des problèmes pendant le jeu?

Si vous avez des problèmes avec ce jeu, veuillez contacter l'agent indiqué sur le manuel SEGA WORLDWIDE SOCCER PC.

Vous pouvez également obtenir des informations sur les logiciels SEGA pour PC sur le WEB:

Japon : <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>

U.S.A : <http://www.sega.com/segapc/>

Europe : <http://www.sega-europe.com/>

L'EQUIPE SEGA WORLDWIDE SOCCER PC

Directeur de produit

ASAI Toshinori

Producteur

KOZU Akira

Assistant du producteur

Rich Lloyd

Programmeurs

TAKEYA Yasuaki

UEDA Tensei

SUGITA Masahiro

WATABIKI Masaaki

SATOH Tatsuya

Artistes

ARAI Ryuhei

FUKUMOTO Hisato

YOSHIMORI Katsufumi

Son

MURASAKI Hirofumi

SENOUE Jun

OKAMOTO Seiroh

Commentateur

Gary Bloom

Robert Missler

Chef de produit pour l'Europe

Hitendra Naik

Chef de produit pour le Royaume Uni

Paul Chapman

Chef du contrôle et du support produit

John Murphy

Liaison consommateur pour le Royaume Uni

Dave Wilkin

**** Equipe de la version originale pour SEGA SATURN ****

Producteur exécutif

NAGATA Koichi

Producteur

KOBAYASHI Hirotsugu

Directeur

LEE Hiroyasu

Planificateurs

YANAGIHORI Takayuki

KAMINAGAYOSHI Takehiro

Programmeurs

MURAYAMA Kenji
KATO Maki
AIBA Koji

Artistes

SASAKI Koichi
SANPEI Masahiro
MASUDA Harumi
MIKAME Akira
TAKEUCHI Daichi

Son

MURASAKI Hirofumi
SENOUE Jun
NANBA Mariko
OKAMOTO Seiroh
KOBAYASHI Saori

Copyright et marque déposée

- Microsoft(R) Windows(R)95 système d'exploitation sont des marques déposées de la société américaine Microsoft aux Etats Unis et dans les autres nations.
- Microsoft(R) DirectX<TM> série d'API, Microsoft(R) DirectDraw<TM> interface de programmation d'application, Microsoft(R) DirectSound<TM> interface de programmation d'application, et DirectPlay<TM> interface de programmation d'application sont des marques déposées de la société américaine Microsoft aux Etats Unis et dans les autres nations.
- La tablette de jeu Microsoft(R) Sidewinder<TM> est une marque déposée de la société américaine Microsoft aux Etats Unis et dans les autres nations.
- Pentium(R) est une marque déposée de la société Intel.
- SEGA, SEGA PC sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
- SEGA WORLDWIDE SOCCER PC est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.
- Sega Saturn est une marque déposée de Sega Enterprises, Ltd.



(C)SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997 Tous droits réservés.

