

SNSP-3U -EUR



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Pour lancer le jeu

Introduisez la cassette de jeu dans votre SNES et mettez ce dernier sous tension. La page de démonstration s'affiche, suivie de la page de titre.

Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de sélection des modes de jeu.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir le mode de jeu puis sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour modifier le choix.



MODES DE JEU

≡ **Partie ouverte**

Partie de football habituelle

≡ **Football international**

Dans ce cas, ont lieu des championnats et des tournois. Pour les championnats, 26 équipes sont divisées en 6 groupes et sont mises en concurrence pour une place dans le tournoi. Les deux meilleures équipes de chaque groupe peuvent participer au tournoi qui se déroule avec 16 équipes.

≡ **Championnat du monde**

Chaque équipe rencontre deux fois les autres équipes (au total, il y a donc 46 parties) de manière à déterminer le champion.

≡ **Coup de pied de pénalité**

Dans ce cas, la compétition a lieu par coups de pied de pénalité.

≡ **Entraînement**

Les joueurs peuvent améliorer leurs possibilités au cours d'attaques de durées déterminées.

≡ **Scénario**

C'est un moyen d'apprendre à jouer et d'être dans des conditions très voisines d'une partie réelle.

≡ **Options**

Vous pouvez choisir le difficulté de la partie et modifier diverses options.

≡ **Mot de passe**

Lancement de la partie

1 Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir la nature de la partie puis sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

Un joueur contre l'ordinateur: Pour un joueur. Choisissez votre équipe et celle de l'ordinateur.

Joueur 1 contre joueur 2: Pour deux joueurs. Chaque joueur choisit son équipe.

Ordinateur contre ordinateur: Pour l'ordinateur uniquement. Vous choisissez les équipes.

* La Coupe internationale et le Championnat du monde ne peuvent être joués que par un seul joueur.

2 La page de sélection des équipes étant affichée, appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir votre équipe puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

3 Précisez les conditions et les règles de la partie. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour placer le curseur sur le mode désiré puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

* La Coupe internationale et le Championnat du monde durent 5 minutes. Les conditions météorologiques et le stade sont automatiquement choisis par l'ordinateur. La marque est affichée à la fin de chaque partie.

Reprise de l'action

L'action ayant entraîné une marque peut être rejouée quand il s'agit d'une partie ouverte, d'une coupe internationale ou d'un championnat du monde.

Après la marque d'un but, la page de reprise de l'action s'affiche.

Jeu à l'envers: Bouton B

Jeu: Bouton A

Pause: Boutons X + Y

Début de la partie (pile ou face)

Avant que ne commence la partie, la position de chaque équipe et l'engagement du match sont déterminés par un pile ou face.

L'équipe qui gagne ce pile ou face, choisit le meilleur côté du terrain ou l'engagement (coup de pied d'engagement) au moyen de la croix + du pavé de commande puis d'une pression sur la touche A.

Substitution de joueur

Vous pouvez changer de joueur lorsque cela s'avère nécessaire.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le joueur que vous souhaitez remplacer puis appuyez sur le bouton A.

Amenez le curseur sur le remplaçant puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix. Après avoir choisi le joueur entrant, appuyez sur le bouton B.

Substitution de joueur au cours de la partie

Pour substituer un joueur au cours de la partie, appuyez sur le bouton Select de manière à afficher la marque de changement. Dès que le ballon sort du terrain, la page de sélection des joueurs s'affiche.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le joueur à remplacer puis appuyez sur le bouton A et répétez les instructions ci-dessus de manière à réaliser la substitution. Cela fait, ce qui est illustré ci-contre s'affiche. Amenez le curseur sur la case de lancement de la partie puis appuyez sur le bouton A pour reprendre celle-ci.



MARQUE DE CHANGEMENT

Affichage des cartons jaunes

Pour afficher le nombre de cartons jaunes attribués à un joueur, appuyez sur les boutons L et R après avoir affiché la page de substitution de joueur. Appuyez une nouvelle fois sur ces boutons de manière à afficher la page de condition des joueurs.

Changement de stratégie

Vous pouvez modifier la stratégie des équipes en jeu.

Vous pouvez modifier la position des avants (FW), des demis (MF) et des arrières (DF).

FW: Les avants sont les joueurs de première ligne qui tentent de marquer des buts.

MF: Les demis sont tout à la fois des attaquants et des défenseurs.

DF: Les arrières tentent de s'emparer du ballon que possèdent les attaquants de manière à préparer la contre-attaque de leur équipe.

Appuyez vers la droite ou vers la gauche sur la croix + du pavé de commande pour définir les stratégies puis sur le bouton A lorsque cette opération est terminée.

Vous pouvez choisir l'une des cinq stratégies prévues.

- Pas de stratégie
- Tous les joueurs attaquent
- Tous les joueurs sont sur la défensive
- Contre-attaque (Les avants et les demis passent à l'attaque)
- Mise hors jeu (Les défenseurs avancent de manière à ce que les attaquants soient mis hors jeu)

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir une stratégie puis sur le bouton A. Cela fait, appuyez sur le bouton B.

Changement de stratégie au cours de la partie

Pour changer de stratégie au cours d'une partie, appuyez sur le bouton Select de manière à afficher la marque de changement. Lorsque le ballon sort du terrain, la page de changement de stratégie s'affiche.

Marque de changement

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur la nouvelle stratégie que vous désirez employer puis appuyez sur le bouton A. Cela fait, ce qui est illustré ci-contre s'affiche. Amenez le curseur sur la case de lancement de la partie puis appuyez sur le bouton A pour reprendre celle-ci.

Stade

- Vous pouvez choisir un stade dans votre pays ou dans un pays étranger.
- Vous pouvez définir les conditions météorologiques.
- Vous pouvez changer l'aspect du gazon mais cela ne modifie en rien les conditions du terrain.

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir une condition du jeu, et vers la gauche ou vers la droite pour valider ou non. Lorsque tous les choix sont terminés, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Règles

Vous avez le choix de trois arbitres.

Carlos: Il est sévère. **Heinz:** Il est honnête. **Tanaka:** Il est accommodant.

- Vous pouvez également tenir compte, ou non, des fautes, des hors jeu et des cartons jaunes.

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le paramètre désirée et vers la droite ou vers la gauche pour tenir compte, ou non, des règles et choisir un arbitre. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Uniformes

Vous pouvez choisir l'uniforme des joueurs lorsque vous jouez seul ou avec un ami.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur le maillot, le short et les chaussettes dont vous désirez changer l'aspect puis appuyez sur le bouton A pour passer au tableau qui suit.

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir les couleurs. Appuyez sur le bouton B pour revenir dans la fenêtre supérieure. Appuyez sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Modification des sons

Vous pouvez utiliser STEREO ou MONAURAL et entendre, ou non, les applaudissements.

Sons: Stéréophonique ou monophonique

Applaudissements: Avec ou sans

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le poste désiré et vers la droite ou vers la gauche pour entendre, ou non, les sons. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B lorsque tous les choix sont terminés.

Vous choisissez 5 joueurs dans chaque équipe; chacun donnera un coup de pied de pénalité. L'équipe qui marque le plus grand nombre de points gagne la manche. Choisissez P*K après avoir affiché la page de sélection des modes de jeu.

Lancement de la partie

1. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir la nature de la partie puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

Un joueur contre l'ordinateur: Pour un joueur. Choisissez votre équipe et celle de l'ordinateur.

Joueur 1 contre joueur 2: Pour deux joueurs. Chaque joueur choisit son équipe.

Ordinateur contre ordinateur: Pour l'ordinateur uniquement. Vous choisissez les équipes.

2. La page de sélection des équipes étant affichée, appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir votre équipe puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

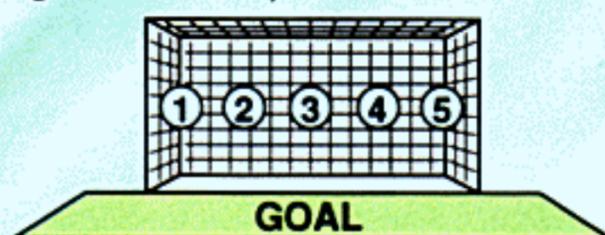
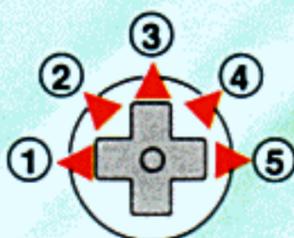
3. Précisez les conditions et les règles de la partie. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour amener le curseur sur les 5 botteurs à la disposition du joueur 1 puis appuyez sur le bouton A. Le cas échéant, utilisez le bouton B pour annuler votre choix.

La question "Have you selected your 5 players?" s'affiche. Si vous avez choisi vos 5 joueurs, appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Répétez ces opérations pour le joueur 2. Si vous désirez substituer des joueurs, appuyez sur le bouton B pour afficher la page de sélection des joueurs.

Pour donner un coup de pied de pénalité

Mouvements du botteur et du gardien de but

1. Direction du tir (direction du mouvement du gardien de but)



2. Appuyez sur les boutons A et B pour déplacer le gardien de but et le faire bondir.



Mouvements du botteur

1) Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour définir la direction du tir.

2) Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour botter.

* Pour viser le centre, relâchez la pression sur la croix + du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Mouvements du gardien de but

1) Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour définir la direction du gardien de but.

2) Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour déplacer le gardien de but.

* Le gardien de but ne peut pas se déplacer tant que le botteur n'a pas frappé le ballon.

Mort subite

Si la manche P*K se termine à égalité, faites appel à d'autres joueurs pour botter jusqu'à ce qu'une des deux équipes gagne. Choisissez les joueurs après avoir affiché la page de sélection des joueurs.

Les joueurs doivent s'entraîner en dribblant et en tirant au but lors d'attaque survenant à des moments précis et ayant une durée limitée. Choisissez l'entraînement après avoir affiché la page de sélection des modes de jeu.

1. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir les lettres correspondant au nom du joueur; appuyez sur le bouton A après chaque sélection. Cela fait, choisissez OK puis appuyez sur le bouton A.

2. Appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour choisir le niveau de difficulté de la partie puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour choisir le niveau de difficulté précédent.

Lancement de la partie

(Dans l'ordre: dribble, passe, tir, défense et corner.)

1. Les résultats et les messages sont affichés après chaque épreuve. La page portant ces messages et résultats étant affichée, appuyez sur le bouton A pour passer à l'épreuve suivante, ou sur le bouton B pour revenir en arrière.

2. Les résultats et les classements pour l'ensemble des épreuves sont affichés. La page portant ces classements et résultats étant affichée, appuyez sur le bouton A pour passer à l'épreuve suivante, ou sur le bouton B pour revenir en arrière.

Partie d'entraînement

- Le but d'une attaque est de dribbler, passer, tirer, défendre et botter d'un corner dans le minimum de temps. Plus vous êtes rapide, plus votre marque est élevée.
- Lorsque l'attaque prévue pour chaque épreuve est terminée, vous disposez de 30 secondes pendant lesquelles vous pouvez tirer au but. Vous recevez 30 points si vous marquez un but et chaque seconde restant est transformée en points.

Epreuves

Dribble: Dribblez pour éviter les adversaires et vous vous emparez de drapeaux aussi rapidement que possible. L'attaque avec dribble se termine lorsque vous avez pris possession de tous les drapeaux.

Passe: Passez le ballon aussi rapidement que possible aux autres 10 joueurs, à l'exclusion du gardien de but. L'attaque avec passe se termine lorsque vous avez passé le ballon aux 10 joueurs.

Tir: Tirez selon une trajectoire qui évite les adversaires. L'attaque se termine lorsque vous réussissez un tir.

Défense: Emparez-vous, aussi rapidement que possible, du ballon que les adversaires détiennent. Cela fait, l'attaque se termine et vous recevez un bonus. Un avant demeure sur le terrain. Faites-lui une longue passe et bottez face au gardien de but. Il n'y a pas d'hors jeu dans cette épreuve.

Corner: Visez le but selon la trajectoire définie, ou bien envoyez le ballon au centre. L'attaque se termine dès que vous tirez.

Il existe 9 scénarios. La partie se termine si vous gagnez; être à égalité n'est pas gagner.

- Il ne peut pas y avoir de prolongation. Plus le nombre d'astérisques est élevé, plus la partie est difficile.

Lancement de la partie

- Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir un scénario puis appuyez sur le bouton B pour lancer la partie.
- Les résultats sont affichés sur la page des résultats des scénarios lorsque la partie se termine.

Options

Pour choisir le difficulté de la partie et diverses options. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir une option ou la modifier. Appuyez sur le bouton B pour afficher à nouveau la page de sélection des modes de jeu.

- **Durée de la partie:** 3, 5 ou 7 minutes par mi-temps
- **Difficulté de la partie:** EASY (facile), NORMAL (normal), HARD (difficile)
- **Gardien de but:** AUTO (automatique) ou MANUAL (manuel), pour le joueur 1 ou le joueur 2
- **Configurations des boutons:** Bouton de présentation et explications concernant le jeu.

Configurations des boutons

Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour choisir le rôle des boutons puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour afficher à nouveau la page des options.

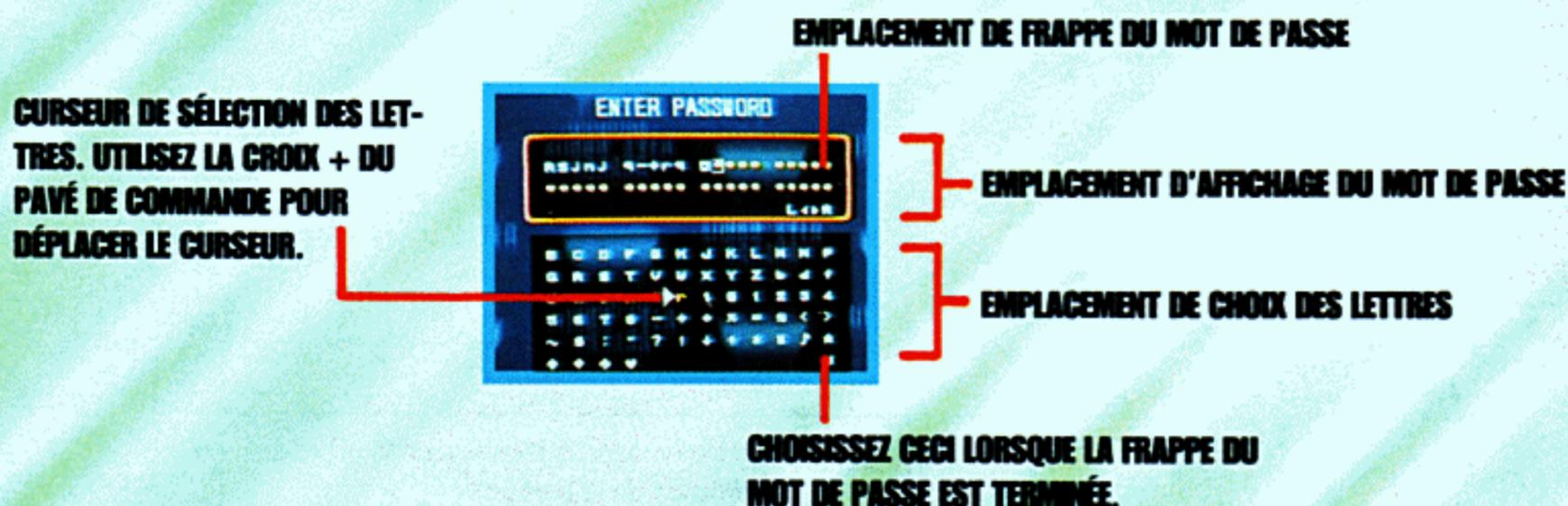
Vous pouvez amener le curseur sur un joueur, selon que vous choisissiez le réglage A ou le réglage B.

Appuyez sur les boutons L et R pour voir les déplacements de chaque joueur.

Si vous tapez le mot de passe correct, vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez interrompue.

Emplacement de frappe du mot de passe

Vous devez taper le mot de passe aux endroits où le ballon tourne. Utilisez le bouton L pour déplacer le curseur vers la gauche et le bouton R pour le déplacer vers la droite.



Commandes de base

Croix + du pavé de commande: Pour déplacer le curseur vers la lettre que vous désirez utiliser.

Bouton A: Pour valider la sélection d'une lettre. Après avoir validé une lettre, le curseur occupe l'emplacement de la lettre suivante.

Bouton B: Pour effacer la dernière sélection. Après effacement, le curseur occupe l'emplacement précédent.

Boutons L/R: Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite sans effacement. Ces boutons sont utiles pour modifier une lettre erronée que vous n'avez pas immédiatement corrigée.

Lorsque la frappe du mot de passe est terminée: Placez le curseur sur OK, à la partie inférieure droite de l'écran, puis appuyez sur le bouton A. Si le mot de passe est correct, la partie reprend. Dans le cas contraire, un signal sonore vous en avertit et vous devez taper à nouveau le mot de passe.

Utilisation de la boîte de commande

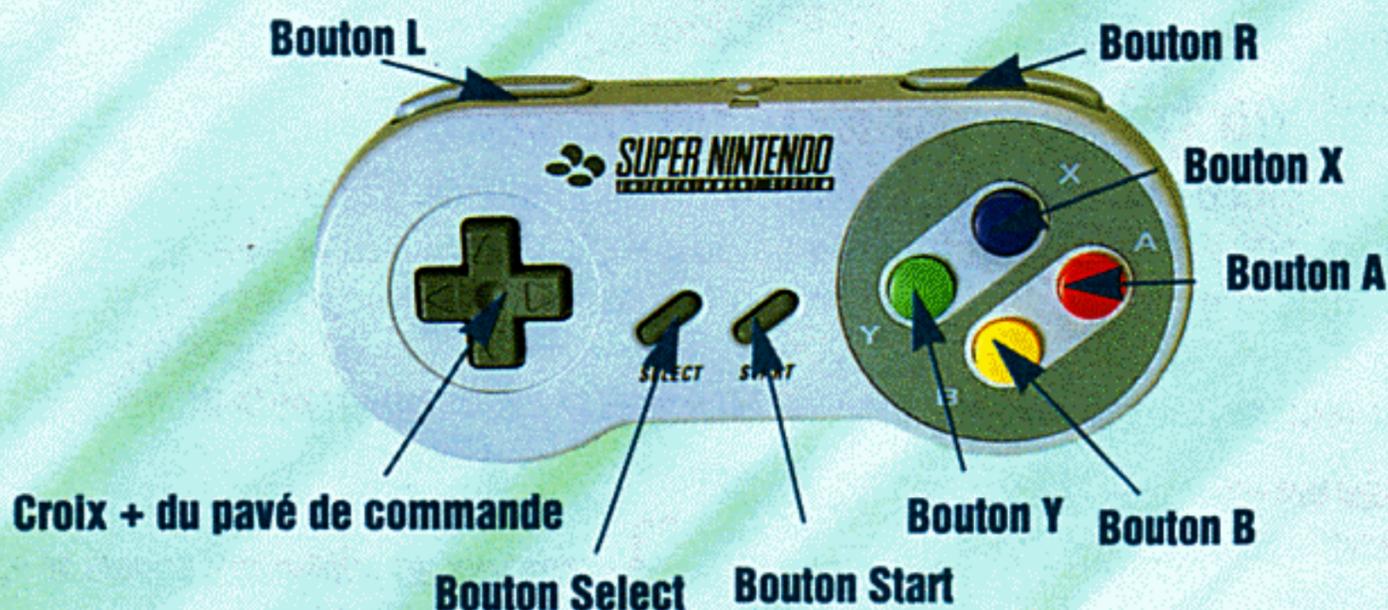


Tableau des actions des joueurs

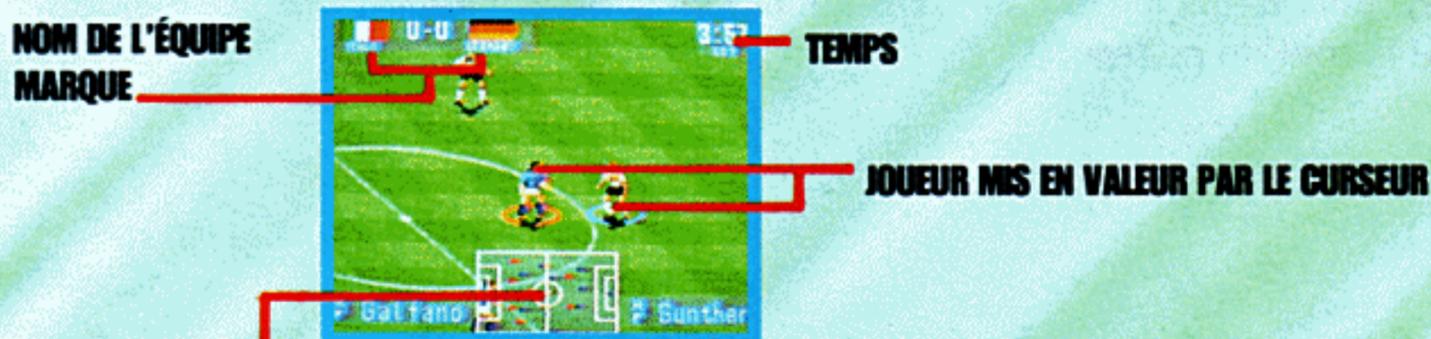
Bouton	Croix	Mouvement du joueur
A	✓ ✓ X	Coup de pied sur le ballon dans la direction de la pression Centrage dans la direction de la pression Volée (le ballon demeure en l'air)
B	✓ X	Passe dans la direction de la pression Volée (le ballon demeure en l'air)
Y	✓	Elancement
X	Tir	
+	• Mouvement du joueur • Trajectoire courbe • Actionne les flèches de coup de pied, de corner et de tir au but.	
R	Changement de joueur (curseur)	
L	Exécution de la stratégie choisie	

✓ = vous appuyez sur la croix + du pavé de commande

X = vous n'appuyez pas sur la croix + du pavé de commande

Centrage: Une passe le long de la ligne de touche visant le but adverse où les deux équipes sont aux prises.
Volée: Maintien du ballon en l'air.

Opérations sur le terrain



RADAR: POUR VISUALISER LES MOUVEMENTS DES JOUEURS SUR LE TERRAIN.

- Vous pouvez agir sur le joueur qui a été mis en valeur par le curseur. Tous les autres joueurs se déplacent automatiquement.
- Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour déplacer le joueur. Quand le joueur touche le ballon, il le conserve et dribble.
- Si le mode de fonctionnement du gardien de but est **MANUAL**, appuyez sur le bouton A pour qu'il frappe le ballon des mains ou du pied, et sur le bouton B pour qu'il s'empare du ballon. Lorsque le gardien de but possède le ballon, il peut le lancer à la main ou le botter.

Changement du curseur

Type A: Utilisez le bouton R pour amener le curseur sur un joueur proche du ballon.

Type B: Appuyez sur la croix + du pavé de commande (dans la direction du joueur à qui vous désirez donner le ballon) et sur le bouton R pour amener le curseur sur un autre joueur.

Opérations sur le terrain

Frappe du ballon: Plus longue est la pression sur le bouton A, plus rapide et plus puissant est le coup de pied.

Trajectoire du ballon: Après avoir frappé le ballon, appuyez sur la croix + du pavé de commande dans la direction que doit emprunter le ballon pour en modifier la trajectoire.

Garde du ballon: Si vous tournez le dos à l'adversaire, il est difficile pour lui de s'emparer du ballon.

Coup de talon: Talonnez pour envoyer le ballon vers l'arrière. Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour diriger le ballon vers l'arrière tandis que le joueur se retourne.

Coup franc • corner: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour placer la flèche dans la direction du tir puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B. Plus longue est la pression sur le bouton A, plus rapide et plus puissant est le coup franc.

Remise en jeu: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour préciser la direction de la remise en jeu puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Tête: Le joueur fait automatiquement une tête vers le haut ou vers le bas selon la position du ballon lorsque vous appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

Volée du talon: Relâchez la croix + du pavé de commande tout en prenant un élan et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour conduire le ballon devant vous, par-dessus votre tête.

Glissement: Appuyez sur le bouton A quand un adversaire a le ballon de manière à glisser vers lui et à botter le ballon.

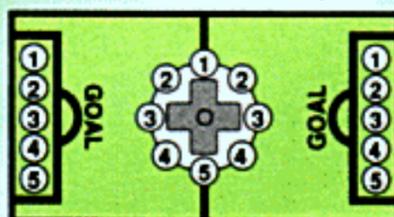
Charge: Appuyez sur le bouton B quand un adversaire a le ballon de manière à vous en emparer.

Coup de pied par-dessus tête: Lorsque le ballon et le joueur ont des directions opposées, appuyez sur la croix + du pavé de commande pour modifier la trajectoire du ballon puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B pour effectuer un coup de pied par-dessus tête.

Passe à un partenaire: Tout en prenant de l'élan au moyen du bouton Y, appuyez sur le bouton B pour passer le ballon à un partenaire. En maintenant la pression sur les boutons Y et B, le partenaire renvoie le ballon en face de vous.

Tir: Appuyez sur le bouton X pour tirer alors que vous êtes dans le camp adverse. Si vous êtes dans votre camp, appuyez sur la croix + du pavé de commande pour préciser la direction puis appuyez sur le bouton X pour effectuer un coup de pied donnant au ballon une trajectoire élevée. Plus longue est la pression sur le bouton X, plus haute est la trajectoire.

But: Appuyez sur la croix + du pavé de commande pour contrôler la trajectoire du tir.



- **Faute:** Si vous passez derrière un adversaire en glissant, l'équipe adverse gagne un coup franc. Si vous commettez cette faute dans la surface de réparation, l'équipe adverse gagne un coup de pied de pénalité (la page P*K s'affiche).
- **Cartons jaunes et exclusion du terrain:** Vous êtes pénalisé d'un carton jaune si vous exécutez un mouvement dangereux tel qu'une faute en glissant. Après le second carton jaune, vous recevez un carton rouge et êtes exclu du terrain.
- **Passe au gardien de but:** Le gardien de but ne peut pas utiliser ses mains pour recevoir une passe d'un partenaire.
- **Hors jeu:** Après un hors jeu, la partie reprend là où l'hors jeu a été commis.

Hors jeu: Un hors jeu survient lorsque vous passez le ballon à un partenaire qui est devant vous, dans le camp adverse, et n'est séparé du gardien de but que par un seul adversaire.

Coup franc direct: Une équipe gagne un coup franc direct lorsque l'équipe adverse commet une faute. Le botteur peut tirer ce coup franc en visant directement le but.

Coup franc indirect: Une équipe gagne un coup franc indirect lorsque l'équipe adverse commet une faute. Ce coup franc implique qu'un partenaire du tireur touche le ballon avant qu'il ne pénètre dans le but.

Coup de pied de pénalité: Un coup de pied de pénalité est prévu dans le cas où un de vos défenseurs commet une faute qui entraînerait un coup franc dans la surface de réparation de votre équipe.

Coup franc: C'est un coup qui n'est pas bloqué et tiré de l'endroit où a été commise la faute.

Corner: Un corner survient lorsqu'un membre de votre équipe est le dernier joueur à toucher le ballon avant qu'il ne sorte du terrain en franchissant la ligne de but. L'équipe adverse botte le ballon du coin du terrain le plus proche du point de sortie du ballon.

Remise en jeu: Lorsque le ballon franchit une ligne de touche, l'équipe dont aucun membre n'est le dernier à avoir touché le ballon, procède à sa remise en jeu à partir du point de sortie du ballon. Aucun point n'est marqué si le ballon est lancé dans le but.

<p>ETATS-UNIS Equipe de défense 4-4-2</p>	<p>SUEDE Equipe de défense 4-5-1</p>	<p>CAMEROUN Equipe d'attaque 4-4-2</p>
<p>MEXIQUE Equipe d'attaque 3-4-3</p>	<p>FRANCE Equipe d'attaque 4-3-3</p>	<p>NIGÉRIA Equipe d'attaque 3-5-2</p>
<p>COLOMBIE Equipe d'attaque 4-4-2</p>	<p>ANGLETERRE Equipe d'attaque 4-3-3</p>	<p>RUSSIE Equipe de défense 5-3-2</p>
<p>BRÉSIL Equipe d'attaque 4-4-2</p>	<p>ESPAGNE Equipe d'attaque 3-4-3</p>	<p>NORVEGE Equipe de défense 4-4-2</p>
<p>ARGENTINE Equipe d'attaque 4-4-2</p>	<p>PAYS-BAS Equipe d'attaque 3-4-3</p>	<p>PAYS DE GALLES Equipe d'attaque 4-4-2</p>
<p>BULGARIE Equipe d'attaque 4-3-3</p>	<p>ITALIE Equipe d'attaque 4-4-2</p>	<p>DANEMARK Equipe d'attaque 4-4-2</p>
<p>ROUMANIE Equipe d'attaque 4-5-1</p>	<p>ALLEMAGNE Equipe de défense 5-3-2</p>	<p>SUISSE Equipe de défense 4-4-2</p>
<p>BELGIQUE Equipe de défense 4-4-2</p>	<p>CORÉE DU SUD Equipe d'attaque 3-5-2</p>	<p>AUTRICHE Equipe de défense 4-4-2</p>
<p>IRLANDE Equipe de défense 4-4-2</p>	<p>ARABIE SAOUDITE Equipe de défense 4-4-2</p>	

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

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

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

**KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

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

DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON