

DINO DINI'S SOCCER



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze 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 SPELEN 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 SPIELKASSETTE 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 SPELKASSETTE 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.

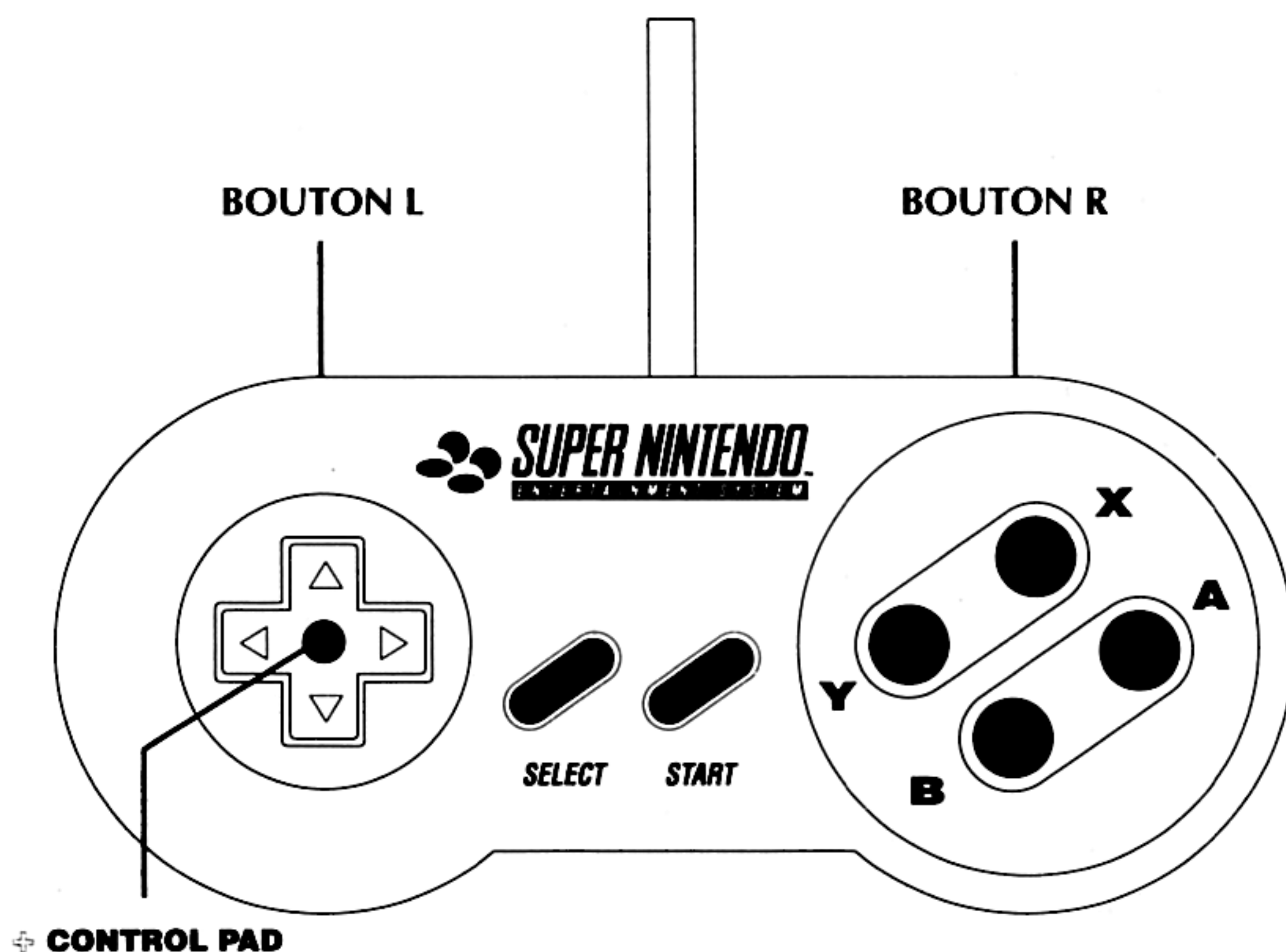
**DINO DINI'S
SOCCER**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Attention: A lire avant d'utiliser votre système de jeu vidéo Super Nintendo. Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes n'ayant jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, êtes épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez l'un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

COMMENCER

1. Branchez votre SNES en suivant les instructions du fabricant et vérifiez que la console est éteinte (OFF). Branchez votre joystick (ou vos joysticks, si vous en avez deux).
2. Insérez la cartouche Dino Dini's Soccer™ dans la console, son étiquette vous faisant face et poussez-la fermement.
3. Allumez la console (ON). Après quelques secondes, l'écran titre apparaîtra. Lorsque l'écran d'introduction de Dino Dini's Soccer™ apparaît, vous pouvez commencer à jouer. Important: si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez immédiatement la console (OFF). Vérifiez que vous avez installé votre système correctement, que la télévision est réglée sur la bonne chaîne et que la cartouche est insérée comme indiqué. Rallumez alors votre console (ON). Vérifiez toujours que votre console est éteinte (OFF) lorsque vous insérez ou retirez votre cartouche.



INTRODUCTION

On le regarde régulièrement à la télévision, il est pratiqué par des millions de personnes dans le monde, il a ses propres superstars et son propre vocabulaire, c'est le sport le plus populaire du monde, c'est le football! Vous pouvez maintenant vivre toute la tension et le plaisir de ce superbe sport sur votre SNES.

Dino Dini's Soccer™ recrée la véritable atmosphère du football. Ce jeu aux multiples caractéristiques est la simulation de football la plus réaliste de toutes. Vous pouvez participer à des matches de championnat, à la coupe du monde, ou à des matches amicaux, contre des camarades ou la console. Vous pouvez jouer en changeant toutes vos conditions de jeu, contre les équipes les plus célèbres du monde (il y a même l'Angleterre).

Dino Dini's Soccer™ a été conçu pour le plaisir de tous les types de joueur. Si vous ne connaissez pas encore ce sport, vous pouvez jouer contre des amateurs, mais si vous vous voyez déjà dans la peau de Stoichkov, alors pourquoi ne pas affronter l'une des équipes professionnelles. Quel que soit votre niveau, vous allez adorer Dino Dini's Soccer™, et n'oubliez pas que c'est un jeu en deux mi-temps!

DEMARRAGE RAPIDE



Lorsque l'écran titre apparaît, choisissez l'option Match amical (Friendly) sur le menu principal, pour commencer immédiatement à jouer. Maintenez, cliquez soit sur Human vs Computer (Joueur contre ordinateur), soit sur Human vs Human (Joueur contre Joueur) pour jouer soit contre la console, soit contre un camarade. Choisissez deux équipes en cliquant sur leurs noms avec n'importe quel bouton. Puis appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie.

REGLES DU FOOTBALL

Le football se joue entre deux équipes de 11 joueurs (et deux remplaçants). L'un des joueurs des deux camps est le gardien de but; il est le seul joueur autorisé à toucher le ballon avec les mains pendant un match. Le rôle du gardien de but est de protéger ses buts contre l'équipe adverse, qui va s'efforcer d'envoyer le ballon entre les poteaux et dans le filet.

Les autres joueurs de l'équipe shootent, font des têtes, des amortis de poitrine et des passes, pour tenter de faire entrer le ballon dans les buts de l'adversaire. Il existe trois types de joueurs:

Défenseurs (Defenders): leur rôle est de défendre leurs buts en empêchant l'équipe adverse de tirer.

Milieux de Terrain (Midfielders): ces joueurs jouent dans la partie centrale du terrain, mais ils peuvent également attaquer ou défendre en fonction de la position du ballon.

Avants (Forwards): ce sont vos attaquants. Ils s'efforceront de marquer un but, tout comme les autres joueurs s'ils en ont l'occasion.

Arbitre (Referee): d'accord, d'accord! Ce n'est pas un joueur, mais si vous faites quoi que ce soit de pas très régulier (comme amener l'Ecosse en finale), il vous réchauffera les oreilles.

Les joueurs peuvent s'approprier le ballon en effectuant des tacles sur les membres de l'équipe adverse. Si le tacle est irrégulier (en général, le joueur tombe à terre), on accordera peut-être alors un coup franc. Si cette faute se produit dans la surface de réparation, un penalty sera alors accordé. Si la faute n'est pas très grave, le joueur sera averti; si elle est grave, il recevra un carton jaune, et si elle est très grave, il recevra un carton rouge et sera expulsé du terrain.

Si l'équipe défensive envoie le ballon au-delà de sa propre ligne de but, un corner est concédé. L'équipe attaquante remet le ballon en jeu à partir de cette zone de corner. La règle de hors-jeu n'existe pas dans Dino Dini's Soccer, cela diminuerait la fluidité et la jouabilité.

Si le ballon sort du terrain sur le côté, on accorde une touche à l'équipe adverse. Tous les matches débutent par un coup d'envoi à partir du rond central, au début des mi-temps et chaque fois qu'un but est marqué. Les équipes changent de côté à la mi-temps. A la fin du temps réglementaire, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts gagne le match.

SE DEPLACER DANS DINO DINI'S SOCCER

Bouton Start - Pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau pour continuer.

Bouton X - Passe longue.

Bouton Y - Passe courte.

Bouton A - Coup de pied long.

Bouton B - Coup de pied court.

Bouton Select & Bouton A - Pour replacer le radar.

Bouton Select & Bouton B - Pour faire apparaître l'écran des remplaçants

Bouton Select & Bouton X - Pour modifier la taille du radar ou l'éteindre.

Bouton Select & Bouton Y - Pour placer la ligne en bas ou en haut de l'écran.

Bouton R & Bouton Select & Bouton A - Pour alterner entre trois types d'effets.

Bouton R & Bouton Select & Bouton B - Pour activer ou désactiver l'horloge, ou la mettre en mode automatique.

Bouton R & Bouton Select & Bouton X - Pour activer ou désactiver la barre de temps, ou la mettre en mode automatique.

Bouton R & Bouton Select & Bouton Y - Pour changer de tactique.

Bouton L & Bouton Select & Bouton B - Pour revoir l'action.

Bouton L & Bouton Select & Bouton X - Pour passer des tirs directionnels aux tirs en rotation, et vice versa.

PRENDRE LE CONTROLE

Dino Dini's Soccer donne l'impression d'être un jeu simple. Néanmoins, le jeu présente un certain nombre de subtilités que vous devrez connaître. Si vous prenez le temps d'apprendre toutes les actions spéciales, vous serez alors capable d'affronter n'importe qui et, qui sait, peut-être de gagner la coupe du monde!

Contrôler un joueur

Pour les équipes contrôlées manuellement, Dino Dini's Soccer combine le contrôle de console et de joueur. Cela signifie que, lorsque vous contrôlez un joueur, les autres marqueront d'autres joueurs, courront vers le haut du terrain, défendront et tacleront les joueurs de l'équipe adverse - en fonction des tactiques que vous avez choisies.

La console vous donnera automatiquement le contrôle du joueur le plus proche du ballon. Dès qu'un joueur de votre équipe prend possession du ballon, vous en prenez le contrôle. Ce qui veut dire que vous contrôlez les actions, les tirs, les passes et la défense, et vous pouvez garder le ballon aussi longtemps que vous voulez.

Le niveau de contrôle du ballon dépend entièrement du niveau de difficulté que vous avez choisi. Vous pouvez régler le niveau de contrôle du ballon en choisissant Options sur le menu principal, puis Misc. Il y a quatre niveaux: Novice, Amateur, Expert et Professionnel. Au niveau Amateur, le ballon "colle" au pied du joueur. Au niveau Professionnel, le ballon roulera devant le joueur alors qu'il court sur le terrain.

Courir avec le ballon



Là encore, cela dépend du niveau de difficulté choisi. Au niveau Novice, vous pouvez courir et changer de direction aussi souvent que vous le désirez et le ballon restera collé au pied du joueur (sauf si vous êtes taclé, bien sûr). Cependant, aux niveaux plus difficiles, vous devez changer de direction prudemment, en passant de l'autre côté du ballon. Aux niveaux intermédiaires, vous perdrez le contrôle du ballon si vous changez de direction trop brusquement.

Passer le ballon

Il y a deux façons de passer le ballon. Vous pouvez faire une passe directement à un joueur. Il suffit d'appuyer sur le bouton B pour une passe courte et le bouton A pour une passe longue. Vous pouvez également juger de la position approximative de vos joueurs sur l'écran radar, et tirer dans leur direction. Le bouton Y permet d'effectuer un coup de pied court et le bouton X un coup de pied long.

Tacles

Pour tacler un autre joueur, rapprochez-vous de lui, et appuyez sur l'un des boutons de couleur. Votre joueur glissera vers le joueur qui est en possession du ballon et si votre tacle marche, vous prendrez le contrôle du ballon. Si vous effectuez un tacle par derrière, l'arbitre risque d'accorder un coup franc ou un penalty à votre adversaire, de vous donner un avertissement (carton) ou même de vous expulser du terrain, alors méfiez-vous.

Tirer

Lorsque vous êtes près des buts, vous pouvez tirer en appuyant sur n'importe quel bouton. Evidemment, si vous êtes à l'extérieur de la surface de réparation, vous devrez faire un long tir, mais si vous êtes très près des buts, un coup de pied court suffira. Vous pourrez peut-être même "accompagner" le ballon jusque dans la cage de buts.

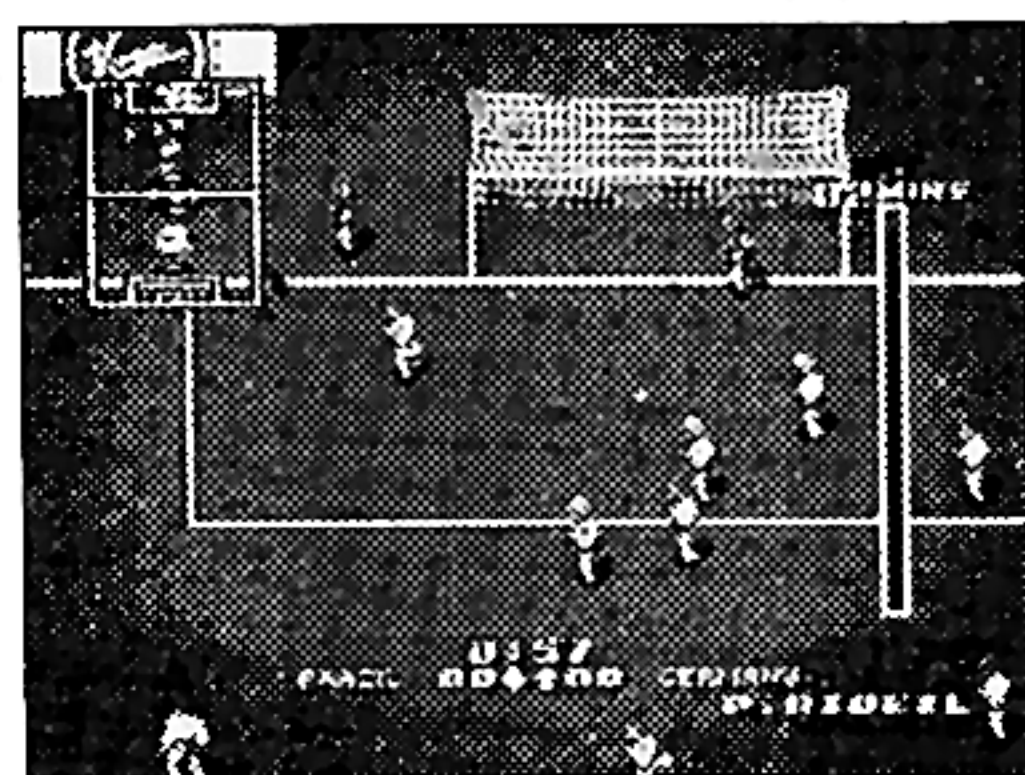
Tourner à 180 degrés

Cela dépend du niveau de difficulté que vous avez choisi. Au niveau le plus facile, vous pouvez tourner facilement sans perdre le contrôle du ballon; aux niveaux plus difficiles, vous devrez passer de l'autre côté du ballon.

Remises de touche

Si une équipe sort le ballon du terrain (sur les côtés), le camp adverse obtient une remise de touche. Pour contrôler la longueur de ce lancer, utilisez les boutons L et R. La ligne indique la distance à laquelle vous lancerez le ballon. Pour modifier la direction du lancer, utilisez le joystick pour déplacer la ligne vers la gauche ou la droite. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Y pour effectuer cette remise de touche.

Corners



Si le camp qui défend envoie son ballon derrière la ligne de buts, il y aura corner. Pour modifier la longueur de ce tir, utilisez les boutons L et R. La ligne indique l'endroit où le ballon atterrira. Avec le joystick, déplacez la ligne vers la gauche ou la droite pour envoyer le ballon au joueur de votre choix. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Y pour tirer.

Effets

Selon la méthode de contrôle que vous choisissez sur l'écran des options, vous pouvez donner de l'effet au ballon lorsque vous tirez. C'est un bon moyen de feinter le gardien de buts ou de réussir une passe difficile. Pour donner de l'effet au ballon, appuyez sur la combinaison de touches que vous avez sélectionnée, juste après avoir tiré.

Remarque: vous pouvez modifier la méthode de contrôle servant à donner de l'effet au ballon pendant un match, en appuyant sur les boutons R, Select et A.

Lob et puissance

Lober le ballon, c'est envoyer le ballon en l'air au lieu de le garder au sol. De toute évidence, c'est une façon très efficace de passer les attaquants adverses sans qu'il puisse intercepter le ballon. Là aussi, la combinaison de touches permettant de déterminer la force et la hauteur du ballon est sélectionnée dans le menu Aftertouch (Effet) sur l'écran des Options.

Coups francs et penalties

Pour les coups francs et penalties, une ligne indiquant l'itinéraire du ballon apparaît. Vous pouvez déplacer cette ligne, changer sa hauteur et sa longueur, mais si elle peut toucher les buts, elle sera déplacée vers la gauche ou la droite. Cela signifie que vous devez bien calculer votre coups si vous voulez effectuer un tir au but direct.

Orientation du terrain

Vous pouvez jouer à Dino Dini's Soccer horizontalement ou verticalement, c'est-à-dire de haut en bas ou de gauche à droite. Vous devrez essayer les deux possibilités pour savoir laquelle vous préférez. Pour modifier l'orientation du terrain, choisissez Pitch (Terrain) sur le menu des Options et choisissez une orientation "Hori" ou "Vert".

Durée et niveau de difficulté

Un match peut durer de 2 à 20 minutes. Pour choisir une durée, sélectionnez Misc sur le menu des Options et cliquez sur Match Duration (Durée du match) avec n'importe quel bouton. Pour modifier le niveau de difficulté (et ainsi décider d'avoir un ballon "collant" ou non), cliquez sur Ball Control (Contrôle du ballon). Bien sûr, les réparations ne sont pas comprises dans cette durée.

Remplacements

Vous pouvez demander à faire un remplacement à tout moment du match. Pour le faire, appuyez sur les boutons Select et B simultanément. Appuyez vers le haut ou le bas sur le joystick pour sélectionner le joueur que vous désirez remplacer, puis appuyez sur le bouton Y. Puis sélectionnez le joueur par lequel vous voulez le remplacer et appuyez sur le bouton Y. Dès que le ballon sera hors jeu, le remplacement sera effectué.

Tactiques

Les tactiques de jeu sont un élément essentiel (à moins que vous ne soyez la Colombie, auquel cas une collection d'horribles coupes de cheveux est bien plus importante), et vous aurez souvent besoin de les changer au cours des matches.

Pour changer de tactiques pendant un match, maintenez les boutons R, Select et Y enfoncés. Vous pouvez alors passer en revue les huit tactiques possibles.

Blessures

Lorsqu'un joueur est sous votre contrôle, une barre apparaît au-dessous de celui-ci; elle indique son état de santé actuel. Si un joueur est blessé, cette barre s'éclaircira; lorsqu'elle est complètement transparente, le joueur devra quitter le terrain et être remplacé.

PARTIES RAPIDES

Si vous ne voulez pas participer à un tournoi et que vous avez simplement envie de jouer un match avec un ami ou contre la console, choisissez Friendly (Amical) sur le menu principal. Choisissez si vous voulez affronter la console ou un camarade et cliquez sur un bouton quelconque. Vous pouvez ensuite choisir les deux équipes qui vont participer.

COUPE DU MONDE

La coupe du monde est le tournoi le plus important du monde du football. Tous les quatre ans, les meilleures équipes sont réunies dans un tournoi acharné pour gagner le trophée le plus convoité, sur les terrains du monde entier. Vous pouvez tenter de vous emparer de la fameuse coupe en conduisant votre équipe jusqu'aux matches de qualification enflammés, puis en finale. Etes-vous à la hauteur du championnat du monde?

Pour participer au tournoi de la coupe du monde, choisissez l'option Leagues (Ligues) sur le menu principal, puis l'option Coupe du Monde.

Se qualifier



Il y a deux options: vous pouvez choisir une équipe, que vous garderez du début à la fin de la compétition, ou en choisir une qui s'est déjà qualifiée. Si vous décidez de passer directement aux finales, allez directement à la section suivante (Le tirage au sort). Pour choisir des équipes pour les qualifications, passez les 99 pays en revue et cliquez sur celle(s) de votre choix avec le bouton A: elle(s) sera/seront contrôlée(s) par l'ordinateur. Toutes les autres équipes seront contrôlées par la console.

Maintenant, vous pouvez choisir votre groupe de qualifications. Tous les continents (Amérique du Sud, Océanie, Europe, Asie, Afrique et Amérique) ont des équipes cherchant à se qualifier, même si vous n'avez pas désigné d'équipes contrôlées par un joueur pour ces zones. Pour terminer l'un de ces groupes, faites tourner les globes afin de choisir où commencer.

La liste du premier groupe de ce continent apparaîtra. Pour passer d'un groupe à l'autre, appuyez sur les boutons L et R. Si l'une de ces équipes est contrôlée par un joueur, les matches seront joués dans leur totalité. Si deux équipes contrôlées par la console se rencontrent, vous pouvez regarder le match ou demander à la console de passer au match suivant.

Une fois toutes les qualifications continentales terminées, c'est le tour des finales.

Le tirage au sort



Les finales de la Coupe du Monde sont des matches entre une série d'équipes choisies au hasard. Vous devez finir premier ou second dans votre groupe afin de pouvoir participer au tour suivant. Pour voir tous les groupes, utilisez les boutons L et R. Pour jouer les matches d'un groupe particulier, cliquez sur le bouton B.

Choisir vos équipes

Comme indiqué précédemment, jusqu'à 99 personnes peuvent participer au tournoi de la Coupe du Monde. De plus, chaque joueur peut contrôler autant d'équipes qu'il le souhaite. Par exemple, vous pourrez choisir deux équipes chacun; une équipe forte et une faible.

Pour choisir les équipes des joueurs, chaque joueur doit choisir son équipe ou la tirer au sort. Vous aurez besoin des deux joypads car il est certain que deux équipes contrôlées par un joueur se rencontreront.

Les finales



La procédure est semblable à celle des matches de qualification. Deux équipes peuvent se qualifier dans chaque groupe; ces équipes étant qualifiées pour le tour suivant. Une fois que le groupe de la finale est établi, vous pouvez passer au tour suivant. Si vous avez passé les éliminatoires et êtes allé directement aux finales, vous pouvez appuyer sur les boutons L et R pour que 16 équipes soient sélectionnées au hasard. Si vous désirez que l'une de ces équipes soient contrôlées par un joueur, cliquez dessus avec le bouton Y.

Le tirage au sort de ce tour est automatique. Lorsque tous les matches sont terminés, les équipes victorieuses sont qualifiées pour les quarts de finales, puis les demi-finales et enfin la finale de la coupe du monde.

LE CHAMPIONNAT

Il y a trois championnats pré-programmés dans Dino Dini's Soccer. Il s'agit des championnats européen, sud-américain et africain. Les joueurs de ces régions ont des styles de football très différents; il est donc intéressant de participer aux trois championnats. Bien sûr, le but suprême est de remporter les trois championnats. En êtes-vous capable?

Partie de championnat

Choisissez l'icône Ligue sur le menu principal, puis l'icône Championships (Championnat). Puis, choisissez les équipes (il en faut au moins 16) en cliquant sur leurs noms avec le bouton Y. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton Start.

Vous pouvez alors faire défiler les listes des groupes à l'aide des boutons L et R. Pour commencer un groupe, appuyez sur le bouton Y, et vous pourrez alors jouer, regarder ou passer les matches, comme dans la Coupe du Monde.

LA LIGUE

Vous n'êtes pas obligé de participer à un tournoi, il y a aussi la ligue. Pour jouer dans une ligue, choisissez l'option Tournois personnalisés (Custom Tournaments) sur le menu principal, puis Ligue personnalisée (Custom League). Vous devez maintenant choisir le nombre de joueurs qui vont participer. Si vous le désirez, les 99 équipes peuvent prendre part à la ligue. Pour inclure une équipe et décider de son type de contrôle (joueur ou console), cliquez dessus avec le bouton Y.

Lorsque vous avez sélectionné toutes les équipes, appuyez sur le bouton Start et une liste des équipes apparaîtra. Le tableau d'affichage indique les performances des équipes avec les matches joués, gagnés, nuls et perdus, et les points pour, contre et totaux, de gauche à droite.

Partie de ligue



The screenshot shows a table titled "CONCACAF LEAGUE" with columns for "PTS", "G", "D", "L", "GF", "GA", and "P". The rows list various countries including IRELAND, SWEDEN, DENMARK, ENGLAND, SPAIN, GERMANY, POLAND, ITALY, GREECE, DENMARK, SWITZERLAND, CZECH REPUBLIC, NETHERLANDS, FINLAND, JAPAN, and KOREA. At the bottom, it shows "CANADA 1 0 5 COSTA RICA".

En match de ligue, vous obtenez deux points pour une victoire, un pour une égalité et aucun pour un échec. Ainsi, vous n'avez pas besoin de gagner tous les matches pour être classé parmi les premiers de la ligue; il est tout à fait possible d'y arriver en faisant des matches nuls et en marquant beaucoup de buts.

PERSONNALISER LE JEU

Au fur et à mesure des jeux, vous vous rendrez peut-être compte que vous désirez modifier les équipes. Cette section de Dino Dini's Soccer vous permet de modifier la composition d'une équipe, et ainsi sa façon de jouer. En faisant des essais, vous pouvez créer vos propres équipes de haut niveau.

Choisissez l'icône Equipes personnalisées (Custom Teams) sur le menu principal, puis l'option Personnaliser une équipe (Customise a Team). Vous pouvez personnaliser six équipes. Choisissez un emplacement vide, puis l'équipe que vous désirez modifier. Pour ce faire, cliquez sur le nom de l'équipe avec le bouton Y.

Pour modifier les tactiques d'ouverture de votre équipe, passez les huit possibilités en revue avec les boutons L et R. Les joueurs sur le terrain vous montreront à quoi ressemble chaque formation.

La grande case sur la gauche donne le détail de l'adresse de chacun des membres de l'équipe, celle en haut à droite donne la liste de ces membres et celle en bas à droite vous permet de modifier tout ce qui concerne l'équipe. Prenons, par exemple, l'équipe d'Angleterre.

La première personne dans cette équipe est le gardien de but (dans ce cas, G. Peamen). Appuyez sur le bouton Select et le terrain en bas de l'écran sera remplacé par les options de sélection. Mettez les mots "Names and Players" (Noms et joueurs) en surbrillance et appuyez sur le bouton Y. Appuyez vers le haut ou le bas du joystick pour sélectionner le nom du joueur que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton Y. Vous pouvez maintenant épeler le nouveau nom grâce à l'alphabet qui se trouve dans le coin inférieur droit. Lorsque vous êtes satisfait du nom, cliquez sur "End" (Fin). Pour changer la position de ce joueur, utilisez les boutons L et R pour passer de gardien, à défenseur, à milieu de terrain, à attaquant. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton X.

Placez maintenant la surbrillance sur Colours and Strips (Couleurs et tenues) et appuyez sur le bouton Y. Pour changer l'une de ces variables, passez-les en revue en appuyant vers le haut ou le bas sur le joystick, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour les modifier. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton X.

Si vous n'êtes pas satisfait des techniques de jeu d'un joueur particulier, cliquez sur l'option Randomize (Au hasard). Vous pouvez recommencer jusqu'à ce que vous soyez satisfait, mais n'oubliez pas, vous améliorez une compétence au détriment d'une autre.

Vous pouvez annuler toutes ses modifications en cliquant sur Undo ou les sauvegarder dans la mémoire auxiliaire en cliquant sur SAVE. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur EXIT.

CONSEILS ET TUYAUX

- Apprenez les différentes tactiques dont vous disposez en faisant des essais sur l'écran d'entraînement. Si vous perdez un but à zéro, il semble conseillé de passer à l'attaque. Souvenez-vous de la position des joueurs correspondant à chaque tactique.
- Au lieu de foncer vers le haut du terrain avec le ballon, essayez d'utiliser les boutons X et Y pour faire des passes, plutôt que de tirer. Cela vous permet de pratiquer un type de football avec des passes rapides et fluides.
- De manière générale, une équipe dont le nom est imprononçable ne vaudra pas grand-chose sur le terrain.
- Changez vos tactiques souvent et rapidement. Lorsque le gardien fait la remise en jeu, passez à une tactique offensive en plaçant quatre ou cinq joueurs à l'avant. Lorsque le gardien adverse fait la remise en jeu, essayez une tactique défensive.
- Evitez de commencer à crier victoire quand vous gagnez un à zéro, parce que vous prendrez certainement un but dans les minutes qui suivront. Et votre adversaire vous le fera savoir avec plaisir.
- Même si vous adorez jouer à Dino Dini's Soccer, ne vous faites pas couper les cheveux comme un joueur brésilien, car tous vos copains se moqueraient de vous!

MANIPULATION DE CETTE CARTOUCHE

Précautions d'emploi

- Ne pas mouiller.
- Ne pas plier.
- Ne pas infliger de choc violent, même si vous perdez un match.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
- Ne pas endommager ou dénaturer.
- Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
- Ne pas exposer à des diluants, benzine, etc.
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Après utilisation, remettre dans la boîte.
- Faire des pauses au cours d'utilisations prolongées.

Avertissement: pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

GARANTIE LIMITEE

Ce produit est garanti pendant une période déterminée par les lois de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires.



Arcadia software SAP Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid Spain.

Atoll Sof SA Ltd, Avenue de Floreal No. 3C, 1180 Brussels, Belgium.

Bergsala AB, Box 10204, Energigatan 27, S-43423 Kungsbacka Sweden.

Leader Distribuzionz, Via Adua 22, 21045 Gazzada, Schianno (VA) , Italy.

Playcorp Pty Ltd., P.O. Box 255,62-72 Mark Street, Nth Melbourne, Vic, 3051, Australia.

Virgin Interactive Entertainment Sarl, 233 rue de la Croix Nivert. 75015 Paris FRance.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH.

©1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH.

PRINTED IN JAPAN. IMPRIME AU JAPON