



# INSTRUCTION MANUAL



# MEGA DRIVE



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

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

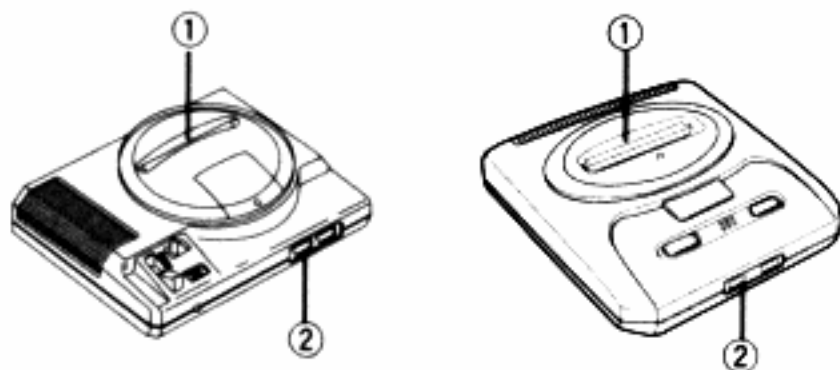
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées 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.



## RACCORDEMENT DES BOÎTES DE COMMANDE

### DANS LE CAS DE 1 OU 2 JOUEURS

La boîte de commande du joueur 1 se raccorde à la prise de commande 1 de l'unité Sega Megadrive et la boîte de commande du joueur 2 à la prise de commande 2.

### DANS LE CAS DE 3 JOUEURS OU PLUS

La boîte de commande du joueur 1 se raccorde à la prise de commande 1 et le Multiterminal 6 à la prise de commande 2. Raccordez ensuite les boîtes de commande sur le Multiterminal comme il convient.

### MISE EN SERVICE

1. Introduisez la cartouche et mettez la machine sous tension. Après la page de titre, vient une démonstration. Appuyez sur le bouton Start à n'importe quel moment pour afficher les options des modes de jeu.
2. La croix + du pavé de commande place le curseur sur une option et le bouton C la sélectionne.

### MODES DE JEU

Partie ouverte, mini-ligue, petit tournoi (1 à 4 joueurs) .....

Coupe internationale (1 à 4 joueurs) .....

Série mondiale (1 à 4 joueurs) .....

Mode Scénario (1 joueur uniquement) .....

Coup de pied de pénalité (1 à 4 joueurs) .....

Mode Entraînement (1 joueur uniquement) .....

Options .....

Mot de passe .....

### CONDITIONS DE JEU DANS LE CAS D'UNE PARTIE OUVERTE, D'UNE MINI-LIGUE OU D'UN PETIT TOURNOI

1. Au moyen de la croix + du pavé de commande, choisissez Open Game, Short League ou Short Tournament.
2. Au moyen de la croix + du pavé de commande, choisissez le nombre de joueurs puis appuyez sur le bouton C.
3. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer puis appuyez sur le bouton C.
4. Choisissez un stade et des conditions climatiques puis appuyez sur le bouton C.
5. Précisez le handicap puis appuyez sur le bouton C.



### RÉGLAGES DANS LE CAS D'UNE COUPE INTERNATIONALE

1. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer puis appuyez sur le bouton C.
2. Au moyen de la croix + du pavé de commande, choisissez les diverses conditions de la partie.



### CONDITIONS DE JEU DANS LE CAS D'UNE SÉRIE MONDIALE

1. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer puis appuyez sur le bouton C.
2. Au moyen de la croix + du pavé de commande, affichez le programme de la journée.



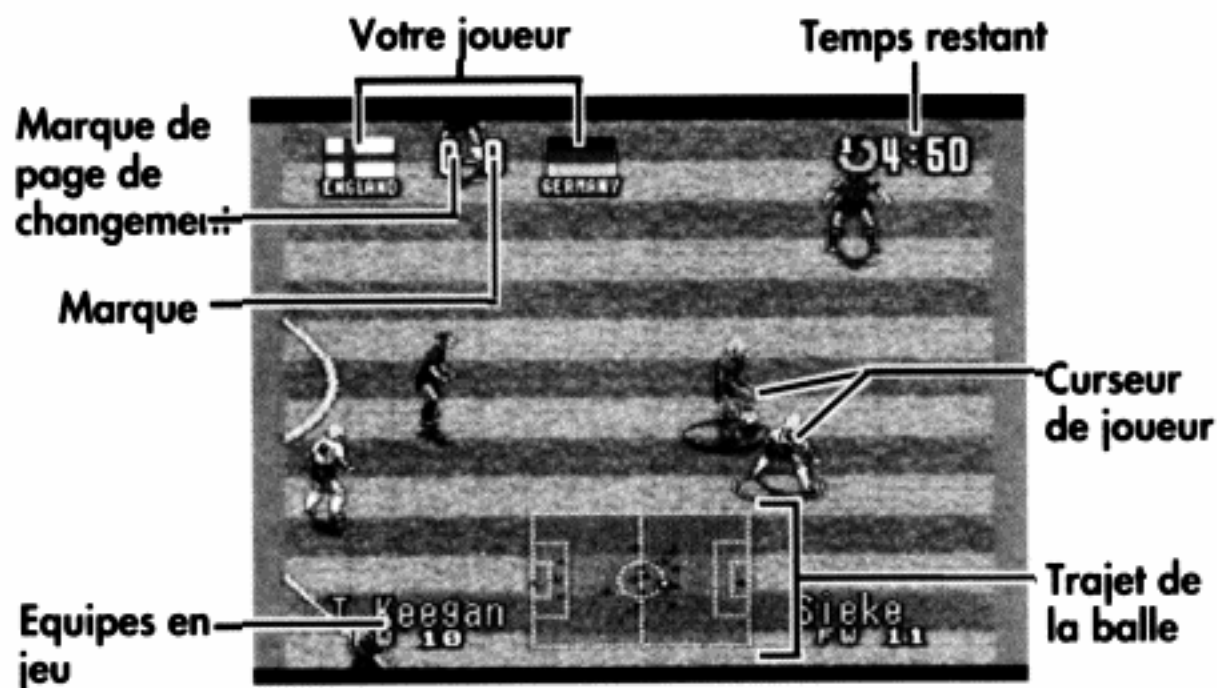
## LANCEMENT DU JEU

1. Choisissez Start Game de la page Edit puis appuyez sur le bouton C.
  - Les choix doivent être effectués avant de commencer à jouer.
2. Après avoir validé les conditions de jeu, appuyez sur le bouton C pour lancer la partie.
  - Les différents curseurs utilisés pour les joueurs sont illustrés ici.
3. Procédez à un tirage au sort à l'aide d'une pièce. Choisissez pile ou face. Si vous gagnez, vous pouvez choisir quelle équipe met en jeu le ballon.

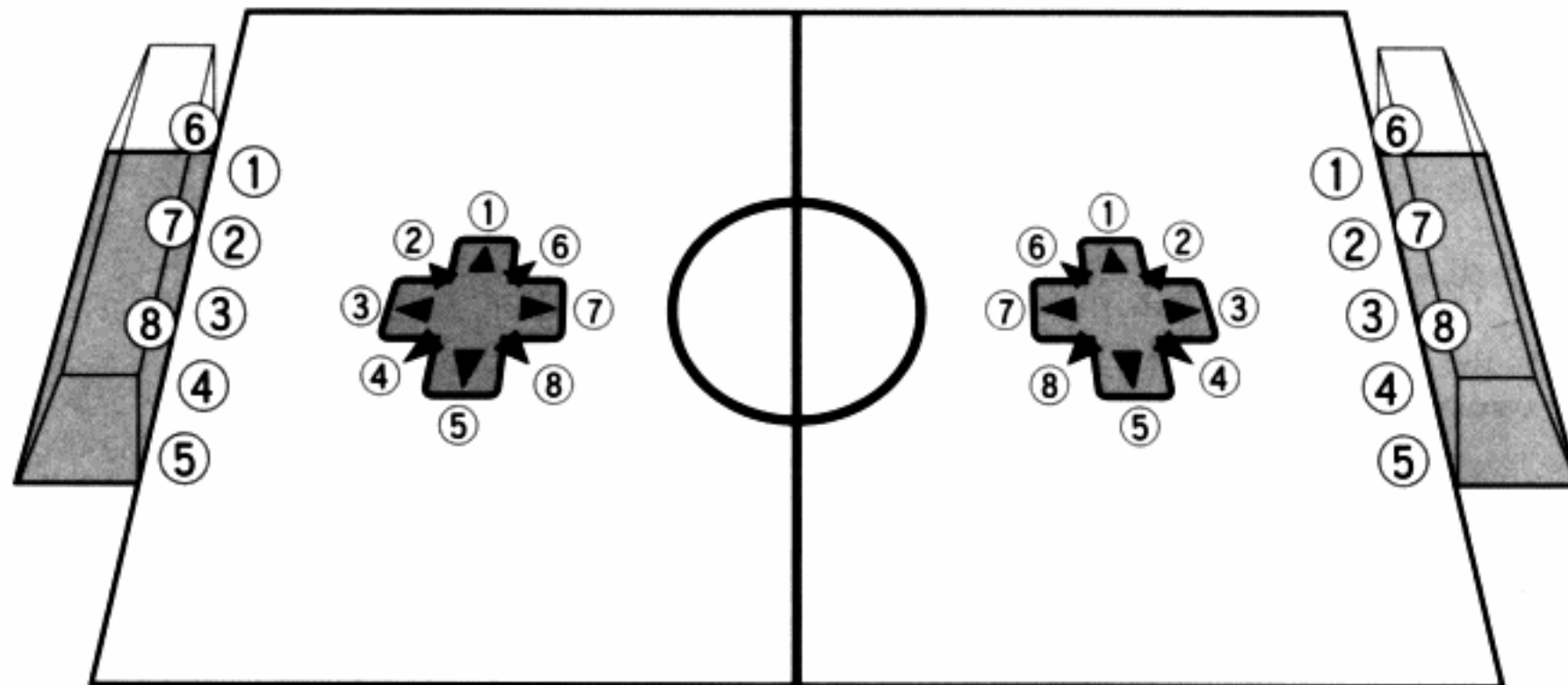
## RÈGLES DU JEU

- Tous les modes de jeu respectent les règles standard du football.
- Si vous disposez d'une boîte de commande à six boutons, appuyez sur le bouton X pendant la partie pour afficher un repère sous la marque. Dès que le ballon quitte le terrain, la page de changement s'affiche. Dans le cas d'une boîte de commande à trois boutons, appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de choix de mode. Choisissez Edit.
- Vous pouvez changer 4 joueurs au cours de la partie, y compris le gardien de but.
- L'équipe contre laquelle a été commise une faute a droit à un coup franc.
- Dans le cas d'une faute dans la zone de réparation adverse, l'équipe a droit à un coup de pied de pénalité.
- Dans le cas des fautes graves, telles que les attaques glissées par derrière, un avertissement est donné et le joueur fautif peut recevoir un carton jaune, ou même un carton rouge si la faute a été particulièrement violente. Deux cartons jaunes comptent comme un carton rouge. Un joueur ayant reçu un carton rouge est exclu du terrain.

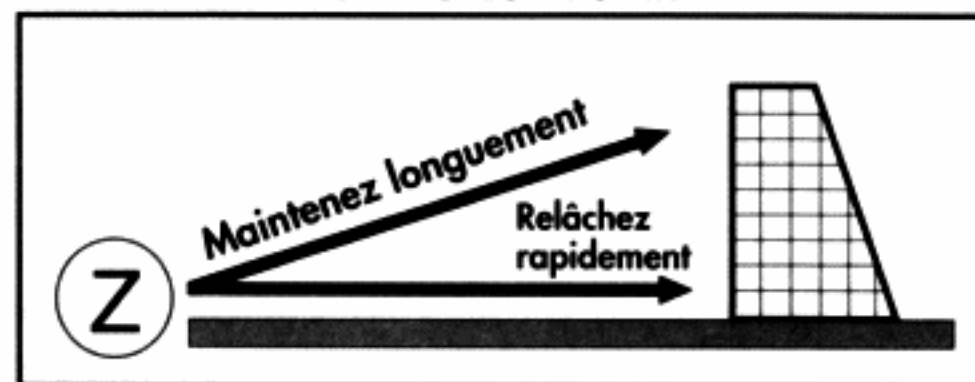
## PAGE DE JEU



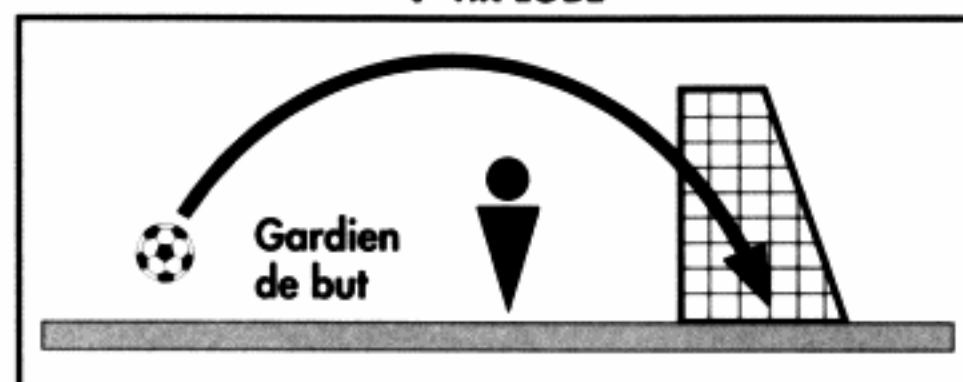
## ⚽ TRAJET DE TIR



## ⚽ HAUTEUR DU TIR



## ⚽ TIR LOBÉ



*Pour loper au-dessus de la tête du gardien de but, utilisez 6, 7 ou 8 de la croix + du pavé de commande, comme le montre l'illustration ci-dessus relative aux tirs.*

## ❁ COMMANDE DES JOUEURS ATTAQUANT

	Boîte de commande à 6 boutons	Boîte de commande à 3 boutons
<b>Dribble</b>	Pavé D (huit directions possibles)	
<b>Dribble sprinté</b>	Pavé D + A	
<b>Passe</b>	Pavé D + B	
<b>Passe longue</b>	Pavé D + C	
<b>Passe à deux</b>	Pavé D + Y + C (en l'air)	
<b>Passe filée</b>	Pavé D + Y + B (au sol)	Non disponible
<b>Levée de talon</b>	Relâchez le pavé D (pendant un sprint) + C ou B	Non disponible
<b>Feinte</b>	A (maintenir vers le bas)	
<b>Tir</b>	Pavé D + C (coup très haut) ou pavé D + B (coup droit)	
<b>Coup de pied en l'air</b>	C (haut) ou B (bas)	
<b>Coup de pied en direction d'un coin</b>	Pavé D	
<b>Coup de pied en coin</b>	C (coup haut) ou B (passe) ou Z (tir au but)	
<b>Coup de pied libre</b>	C (coup haut) ou B (passe) ou Z (tir au but)	
<b>Courbe</b>	Pavé D (à gauche ou à droite par rapport à la direction du ballon)	
<b>Tir</b>	Pavé D + Z	Pavé D + C
<b>Tête</b>	Pavé D + Z	Pavé D + C
<b>Coup de pied par-dessus tête</b>	Pavé D + Z (quand le but et dans le dos)	Pavé D + C

## ❁ COMMANDE DES JOUEURS DÉFENDANT

<b>Déplacement</b>	Pavé D (huit directions possibles)	
<b>Sprint</b>	Pavé D + A	
<b>Charge</b>	B	Non disponible
<b>Charge de l'épaule</b>	B + C	
<b>Attaque glissée</b>	Pavé D + C	
<b>Libre</b>	Pavé D + Z	Pavé D + C
<b>Curseur de changement</b>	Y	Non disponible

## ❖ COMMANDE DU GARDIEN DE BUT (EN MODE MANUEL)

	Boîte de commande à 6 boutons	Boîte de commande à 3 boutons
Saisie	Pavé D + (balle haute)	
Tir	Pavé D + B (balle basse)	
Coup de pied du gardien	Pavé D + B (maintenez longtemps pour un tir par-dessus tête; relâchez rapidement pour un tir tendu)	
Coup de volée	Pavé D + C ou B	
Changement de commande du gardien	C	Non disponible
Sauvegarde automatique	Mode + Y	
	Z	C

## ❖ AUTRES OPÉRATIONS

Exécution d'une partie donnée	Mode	Choisissez pendant une pause
Afficher la page des modifications	Mode + C, B Z A X	Choisissez pendant une pause

## ❖ REPRISES

Marquer un but affiche automatiquement la page de reprise. Appuyez sur le bouton Start à tout moment de la partie pour regarder ce qui vient tout juste d'être joué.

Partie vers le début	B	
Pause	Z (A)	A
Partie vers la fin	C	

## PAGE DE CHANGEMENT

### MODIFICATION DES CONDITIONS DE JEU GRÂCE À LA PAGE DE CHANGEMENT

Pavé D pour mettre en valeur, C pour choisir et B pour revenir au réglage précédent.

- **Changement de joueur:** changez de joueur ou choisissez le tireur de coup franc ou de corner  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez Exit pour afficher à nouveau la page des modifications, ou au contraire Reset pour rétablir les valeurs initiales.
- **Formation:** choisissez le type de formation, les positions, les positions des zones, les joueurs attaquant  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez OK pour valider les nouveaux réglages, Cancel pour revenir aux réglages initiaux, ou enfin Reset pour rétablir les valeurs initiales.
- **Choix des stratégies:** choisissez le nombre de stratégies, attribuez une stratégie à un bouton et choisissez la méthode d'affichage  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez Exit pour afficher à nouveau la page des modifications, ou au contraire Reset pour rétablir les valeurs initiales. Cela fait, appuyez sur le bouton C.
- **Marquage des joueurs:** choisissez un adversaire à marquer  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez Exit pour afficher à nouveau la page des modifications, ou au contraire Reset pour rétablir les valeurs initiales. Cela fait, appuyez sur le bouton C.
- **Configuration des boutons:** personnalisez le rôle de chaque bouton
  1. Au moyen de la croix + du pavé de commande, choisissez le bouton dont vous désirez modifier le rôle.
  2. Choisissez le bouton dont le rôle doit être échangé contre celui du premier puis appuyez sur le bouton C.

Positionnez la barre de bouton sur Auto, Semi-auto ou Manuel.

- **Réglages du curseur:** changez le type et la zone de fonctionnement du curseur, choisissez le mode Auto ou Manuel  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez OK pour valider les nouveaux réglages, Cancel pour revenir aux réglages initiaux, ou enfin Reset pour rétablir les valeurs initiales.
- Pendant la partie, le curseur peut être modifié au moyen du bouton Y.
- Pour conserver le curseur sur un joueur, maintenez la pression d'un doigt sur le bouton Y.
- **Définition du nombre de joueurs**  
Définissez le nombre de joueurs que doit contenir une équipe.
- **Choix des paramètres de jeu et choix des uniformes**  
Les paramètres de jeu sont différents pour chaque équipe.
- **Pour modifier les numéros des uniformes des joueurs**
  1. Choisissez un numéro dans le coin supérieur droit de l'écran.
  2. Choisissez le nouveau numéro du joueur puis appuyez sur le bouton C.
  3. Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez Exit pour afficher à nouveau la page des modifications, ou au contraire Reset pour rétablir les valeurs initiales. Cela fait, appuyez sur le bouton C.
- **Uniformes:** choisissez les couleurs des chemisettes, shorts et chaussettes de l'équipe  
Après avoir effectué les modifications désirées, choisissez Exit pour afficher à nouveau la page des modifications, ou au contraire Reset pour rétablir les valeurs initiales. Cela fait, appuyez sur le bouton C.



## **MODE SCÉNARIO (UN SEUL JOUEUR)**

1. Choisissez From Beginning ou Password.
2. Si vous choisissez From Beginning, vous avez alors le choix entre les scénarios 1 à 12. Si vous choisissez Password, tapez le mot de passe correspondant à un scénario précédant et la partie reprend.

### **Règles pour une partie en mode Scénario**

Vous devez gagner la partie pour réussir le scénario. Une égalité n'est pas suffisante.

## **MODE COUP DE PIED DE PÉNALITÉ (1 À 4 JOUEURS)**

Définissez le nombre de joueurs, choisissez les équipes (pays) et sélectionnez cinq tireurs.

### **Règles pour les coups de pied de pénalité**

Cinq joueurs de chaque équipe tirent un coup de pied au but. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus grand nombre de buts.

### **Commande du butteur**

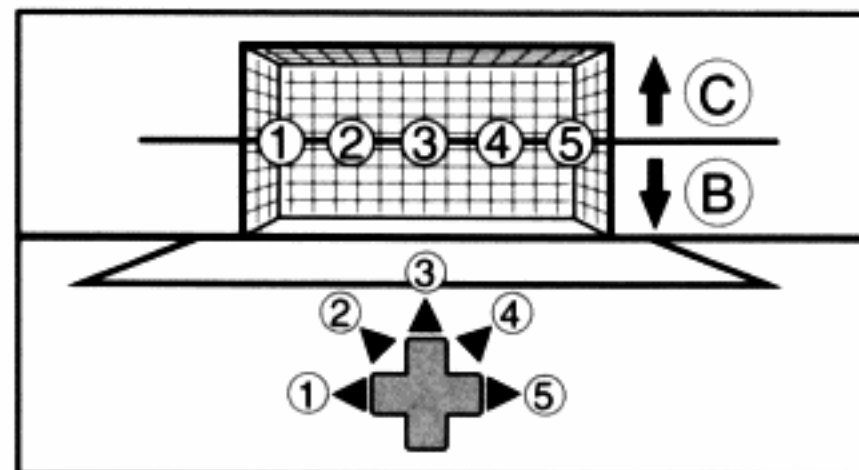
1. La croix + du pavé de commande contrôle la direction du tir. Le bouton C met le tireur en action.
2. Au moment où vous désirez que le joueur tire, appuyez sur le bouton C pour un tir en hauteur, ou sur le bouton B pour un tir tendu.

- Si le moment est bien choisi, la balle part rapidement et avec force. Si le moment est mal choisi, la balle risque fort de rater le but.
- Si vous n'appuyez pas sur la croix + du pavé de commande au moment où vous déplacez le tireur, la balle part droit au centre.

### **Contrôle du gardien de but**

1. La croix + du pavé de commande détermine la direction du mouvement du gardien de but au cours d'une défense.
  2. Appuyez sur le bouton C pour bloquer un coup venant d'en haut, ou sur le bouton B pour bloquer un coup tiré tout près du sol.
- Le gardien de but ne peut pas se déplacer aussi longtemps que le tireur est lui-même immobile.

### **KDIRECTIONS DE TIR ET DE DÉPLACEMENT DU GARDIEN DE BUT**



## **MODE ENTRAÎNEMENT (UN JOUEUR UNIQUEMENT)**

Choisissez Training Mode puis appuyez sur le bouton C

### **Mode d'entraînement pour la pratique des opérations de base**

1. Choisissez l'une des possibilités puis appuyez sur le bouton C pour commencer l'entraînement.
2. Appuyez sur le bouton X pour abandonner.

### **Mode Challenge pour tenter d'établir un record**

1. Tapez vos initiales (trois lettres au plus)
2. Choisissez un des entraînements possibles et le niveau de jeu (1 - 4) puis appuyez sur le bouton B pour commencer.

## **OPTIONS**

Changez les conditions de jeu: niveau, durée, sons émis, règles et nom des joueurs; pour cela, appuyez vers la droite ou vers la gauche sur la croix + du pavé de commande.

## **MOT DE PASSE**

Un mot de passe s'affiche à la fin de chaque partie et également lorsqu'une partie est interrompue. N'oubliez pas de noter ce mot de passe. Vous pouvez utiliser ce mot de passe pour reprendre la partie ultérieurement.

1. Au moyen du bouton pavé D et du bouton C, choisissez les caractères sur la page de mot de passe.
2. Après frappe du mot de passe, placez le curseur sur OK et appuyez sur le bouton C. Si vous avez correctement tapé le mot de passe, la partie reprend là où elle a été interrompue.

# ***KONAMI***®

**ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM AND MEGA DRIVE™ SYSTEM.**

Part No. 670-8041-50

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

**© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.**

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

**SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.**