

TEC TOY

© 1996 Sega

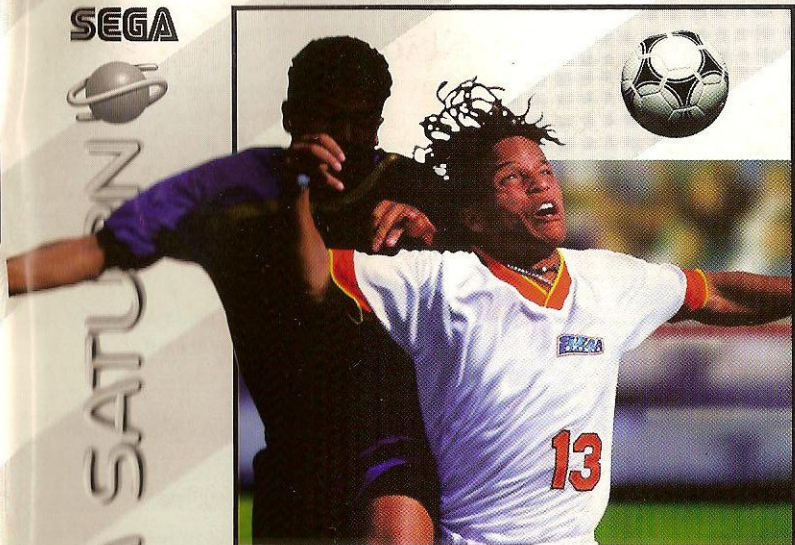
SEGA

SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY



SEGA
WORLDWIDE
SOCCER™
'97

RECOMENDADO



MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e preocupa-se com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

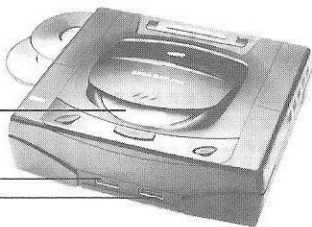
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o World Wide Soccer™ '97 (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer, então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
7. World Wide Soccer™ '97 é para 1 ou 2 jogadores somente.



ENTRADA DO CD

ENTRADA 1 PARA JOYSTICK
ENTRADA 2 PARA JOYSTICK

JOGO DO CAMPEONATO

A disputa foi acirrada o tempo todo, mas o que mais você poderia esperar? Todas as partidas de final de seu time foram por água abaixo: Romênia 3 a 2, Brasil 2 a 1 e Rússia 5 a 4, por pênaltis. Você contradisse todas as expectativas de voltar para casa vencedor depois da primeira rodada. Agora, parece que em qualquer lugar que você jogue, os fãs estão zombando de você.

E você precisará do apoio deles hoje porque, novamente, o jogo está difícil, muito difícil. Você ficou preocupado quando a Itália fez 2 a 1 bem no início do primeiro tempo, mas de lá para cá foi uma batalha de ver para crer e agora o placar está 3 a 3.

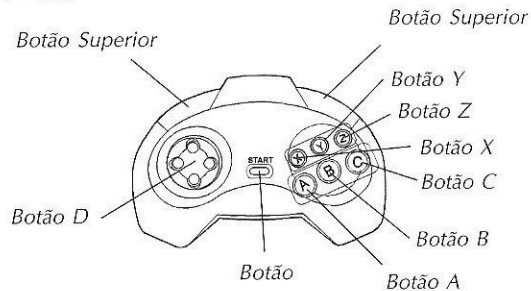
Faltando um minuto para o final da partida, seu goleiro mandou a bola para o zagueiro direito, que passou para o meio de campo. Uma bela finta do seu artilheiro e a frente dele está livre! Há apenas um jogador na defesa italiana, mas o tempo está passando. Seu artilheiro vê o volante esquerdo direcionando-se para o gol e dá uma cabeçada de raspão, poucos centímetros acima da defesa. O volante pega a bola e chuta a poucos metros do goleiro. Não há chance de defesa! Você ganha, 4 a 3.

Worldwide Soccer '97 oferece cinco modos de jogo, que englobam desde uma única partida, até toda uma temporada excitante. Você também poderá usar o modo *Edição do Jogador (Player Edit)* para montar o seu próprio time. Há 48 times prontos para serem comandados por você, portanto, concentre-se e fique a postos para dar alguns chutes e dribles!



ASSUMA O CONTROLE!

Para retornar à Tela do Título a qualquer momento do jogo, segure os Botões A, B, C e Start (Início).



Fancy Footwork

Botão Start (Início)

- . Pausa o jogo / Continua um jogo pausado

Botão Direcional (D)

- . Movimenta os jogadores iluminados pela tela
- . Ilumina as opções nas telas de Seleção
- . Muda as configurações das opções

Botões A, C, X ou Z

- . Seleciona opções / Fecha telas

Botão A

- . Faz com que o jogador chute a bola
- . Faz com que o jogador execute um drible

Botão B

- . Faz com que o jogador dê um passe
- . Faz com que o jogador dê uma jogada de corpo
- . Cancela as opções selecionadas

Botão X

- . Aciona o goleiro

Botão C

- . Faz o jogador mandar uma bola alta

Botão R

- . Movimenta o marcador de um jogador para outro

Você acabou de conferir os movimentos básicos do jogo. Para uma descrição completa de todos os movimentos, leia as páginas 25 a 30. Você pode mudar as funções dos botões do joystick para os movimentos dos jogadores na Tela de Opções (Opções - veja Control Pad, página 9).

INICIANDO

Depois dos logotipos Sega e Sega Sports, começa a introdução do jogo. Pressione o Botão Start a qualquer momento para chamar a Tela de Título.



Partindo da Tela de Título, pressione o Botão Start para avançar até a tela de Seleção de Modo (Mode Select), ou espere alguns minutos e observe uma demonstração do jogo. Pressione o Botão Start durante a demonstração para voltar à Tela de Título.

Na tela de Seleção de Modo (Mode Select), escolha um dos cinco modos de jogo. A partir dessa tela, você também pode selecionar Player Edit (Edição de Jogador) ou os modos de Opção. Selecione:



EXHIBITION (EXIBIÇÃO) para uma só partida (página 10)

WORLD LEAGUE (LIGA MUNDIAL) para uma temporada mundial de futebol (página 10)

WORLDWIDE CUP (COPA DO MUNDO) para ter a oportunidade de levar o seu time das eliminatórias até o campeonato (página 11)

CUP TOURNAMENT (TORNEIO DA COPA) para jogar com até 16 times (páginas 11-12)

PENALTY SHOOT OUT P.K. (COBRANÇA DE PÊNALTIS) para uma disputa de pênaltis acirrada (página 13)

PLAYER EDIT (EDIÇÃO DO JOGADOR) para formar o time de sua escolha (páginas 14-15)

OPTIONS (OPÇÕES) para mudar as jogadas (páginas de 7 a 10)

Pressione o Botão D para iluminar e o Botão A, C, X, Z ou Start para selecionar um modo.

OPÇÕES



Encontram-se listadas nas próximas páginas todas as opções para o *Worldwide Soccer '97*. Experimente diferentes configurações, para encontrar aquelas que se adaptam melhor ao seu estilo de jogo. Ilumine uma opção pressionando o Botão Direcional para cima ou para baixo.

Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para mudar a configuração das seguintes opções:

Time (3, 6, 9 ou 15 minutos por meio-tempo)
Escolha a duração de um meio-tempo.

View (↖↑↗→).
Ajuste o ângulo de lance.

Zoom (NORMAL, LONG SHOT, DISTANTE, CLOSE UP, PRÓXIMO)
Ajuste a distância de visualização do jogo. A opção CLOSE UP o coloca no meio do lance e a opção LONG SHOT oferece uma visão a partir da última fileira do estádio.

Level (EASY-FÁCIL, NORMAL, HARD-DIFÍCIL, HARDEST-MUITO DIFÍCIL)
Ajuste a força dos times controlados por computador.

Marker (AUTO, MANUAL)
Quando se seleciona AUTO, a visão do marcador do jogador se movimenta automaticamente em direção ao jogador de futebol mais próximo da bola. Se a seleção for MANUAL, cada jogador pode pressionar o Botão R para movimentar o marcador até o jogador de futebol mais próximo da bola.

Áudio (STEREO, MONO)
Selecione o ajuste do som de sua televisão, em estéreo ou mono (monoaural)

Offside (ON, OFF)

Faça com que o juiz marque o impedimento ou "olhe para o outro lado..."

Foul (ON, OFF)

O juiz pode dar falta. Selecione ou não com essa opção.

Cards (ON, OFF)

Selecione ON para que os cartões sejam um fator no seu jogo, ou OFF para se livrar deles até nos chutes mais maldosos.

Extra Time (ON, OFF)

Veja Kickoff (Pontapé Inicial) na página 22, para maiores explicações.

Shoot out (ON, OFF)

Veja Kickoff (Pontapé Inicial) na página 22, para maiores explicações.

Edit Data (NO USE, SYSTEM, CARTRIDGE)

Selecione o tipo de dados que você gostaria de editar.

Os dados do sistema (system) são os dados armazenados na memória RAM interna do Sega Saturn. "Cartridge" é uma referência não utilizada.

BGM (Trilha sonora de fundo)

Selecione umas das trilhas musicais ou **LIVE BROADCASTING** (Transmissão ao vivo), para ouvir os locutores comentando o jogo. Se não quiser ouvir música ou comentários, NO BGM.

Injury (ON, OFF)

Os jogadores podem se levantar e se recuperar de seus ferimentos ou precisam ser retirados de campo.

Loss Time (ON, OFF)

Selecione a opção para contar o tempo perdido como um fator do seu jogo ou não. Acionando essa opção, o tempo de jogo perdido em ferimentos e chutes para fora é acrescentado ao tempo regulamentar.

Wheather-Clima (RANDOM, FINE, RAIN)

Escolha as condições de Clima para o seu jogo. Saiba que, em clima chuvoso, a bola deslizará mais e não irá tão rápido quanto sob boas condições climáticas. Quando você seleciona RANDOM, o computador escolhe o clima.

Pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para selecionar qualquer uma das opções seguintes:

Pad Control (Joystick)

Utilize esta opção para mudar as funções dos botões do joystick do seu Sega Saturn. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para selecionar o tipo de ajuste. Selecione as configurações que você quer mudar na coluna TYPE para ajustar as funções do botões aos padrões pré-estabelecidos, ou CONFIG para personalizar seus controles. Pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para confirmar. Você pode selecionar um dos tipos USER (usuário) depois de ter personalizado os controles.

PRESSING
OVERLAY
OFFSIDE TRAP
MAN-TO-MAN
SHOOT
SLIDINGTACKLE
PASS/CHARGE
LONG PASS
RUN FAST
CHANGE PLAYER
CONTROL KEEPER

Quando você seleciona CONFIG, os espaços do USER aparecem em baixo da tela. Selecione um destes espaços para armazenar os seus ajustes personalizados, pressionando o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita e pressionando o Botão A, C, X, Z ou Start.

Para personalizar um ajuste, ilumine uma das funções listadas do lado esquerdo da tela, pressionando o Botão Direcional para cima ou para baixo e pressionando o Botão A, C, X, Z ou Start.

Depois, selecione o botão do lado direito da tela, do mesmo modo que fez com a função. Se desejar, você pode apagar os dados personalizados, selecionando ALL CLEAR.



Quando acabar de personalizar os ajustes, ilumine EXIT e pressione o Botão A, C, X, Z ou Start.

Depois de criar os ajustes personalizados, você poderá acioná-los, de modo a usá-los a partir da Tela Principal de Controle (Pad Control) ou da Tela de Pausa do Jogo. (Veja Button Assign, na página 32).

Recurso de Cópia de Segurança (Backup Utility)

Essa opção permite que você tenha acesso à memória RAM interna do seu Sega Saturn. Para maiores informações, consulte o manual de instruções do Sega Saturn.

Padrão (Default)

Ao selecionar essa opção, você reconfigura todas as opções nos seus ajustes-padrão. Quando acabar, ilumine EXIT e pressione qualquer botão, com exceção do Botão L ou R, para voltar à tela de Seleção de Modo (Mode Select).

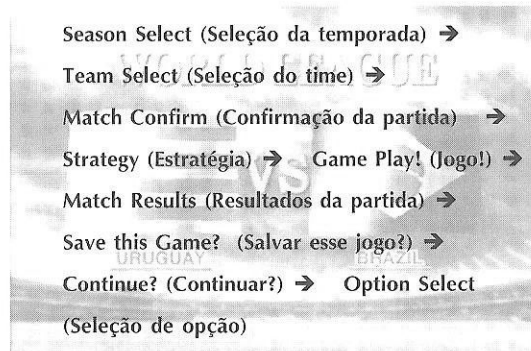
Modos de Jogo

Esta seção apresenta um guia de referência rápida dos modos de jogo. Consulte as telas listadas para obter descrições completas.

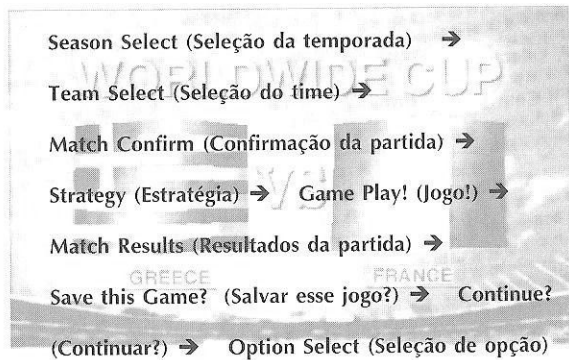
Exhibition (Apresentação)



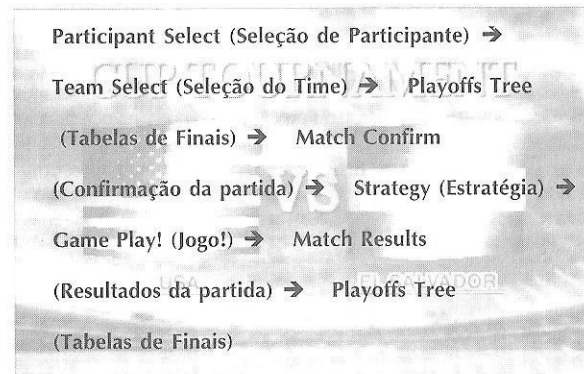
World League (Liga Mundial)



Worldwide Cup (Copa do Mundo)



Cup Tournament (Torneio da Copa)



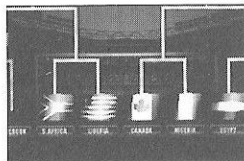
A partir da Tela de Seleção dos Participantes (Participant Select), selecione o número de times que competirão no torneio. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para circular pelos números e o Botão A, C, X, Z ou Start para selecionar.



Ao selecionar os times, ajuste cada um como: time de um jogador, de dois jogadores ou controlado pelo computador. Se você selecionar um time de dois jogadores, precisará selecionar todos os outros times como controlados pelo computador.

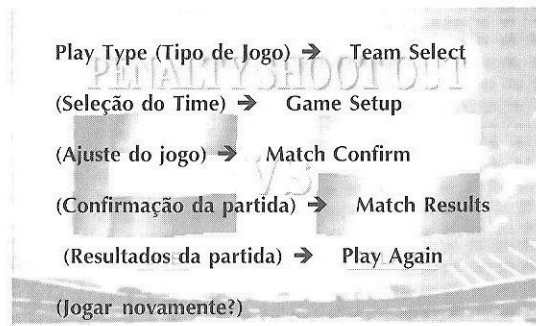
Certifique-se de que há um segundo joystick conectado na entrada 2 para joystick do Sega Saturn, para jogos com dois jogadores. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou direita para selecionar o tipo de time e pressione o Botão Start ou o Botão A ou C para selecioná-lo.

A Tabela das Finais (Playoffs Tree) apresenta um esquema das partidas dos times. Pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para que o primeiro jogo comece. Se a partida for toda disputada pelo computador, somente seu placar será apresentado.



Depois que um jogo tiver acabado, pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para avançar para o próximo jogo.

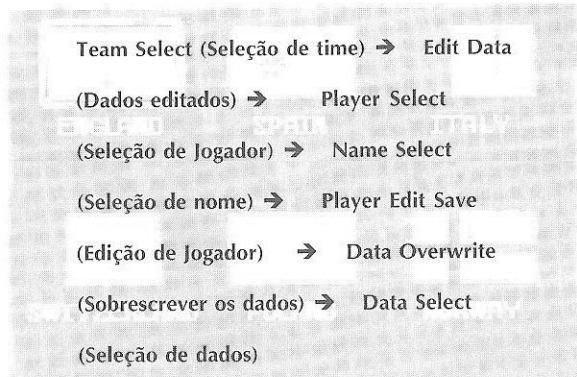
Penalty Shoot Out (Disputa de Pênaltis)



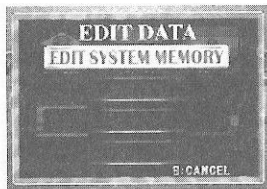
Nos pênaltis, cada lado faz cinco tentativas de chutes a gol. O time que fizer mais gols ganha. Se ainda houver empate depois dos pênaltis, acrescenta-se uma rodada de "morte súbita" de pênaltis com direito a um chute para cada lado. Rodadas são acrescentadas até que um dos times ganhe.

Veja Chutes de Pênalti (Penalty Kick) na página 29, na seção Game Play!, para maiores informações sobre a movimentação de artilheiros (**kickers**) e goleiros durante os chutes de Pênalti.

Player Edit (Edição do Jogador)



Depois da Tela de Seleção do Time, (Team Select) aparecerá a Tela de Dados Editados (Edit Data). Use as opções de edição para editar os dados do sistema. Depois de armazená-los, você poderá usar as opções de "delete", para apagá-los e voltar aos dados-padrão, se desejar. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar e o Botão A ou C para selecionar.



Selecione o nome do jogador a ser editado. Ilumine o nome e pressione o Botão A, C, X ou Z.

Use as instruções que se seguem para editar o nome do jogador selecionado:

- Botão Direcional
ilumina os caracteres
- Botão A ou C
Seleciona um caractere
- Botão Z
Apaga o caractere selecionado (o efeito é o mesmo selecionando DELETE)
- Botão L ou R
Circula pelos caracteres para a esquerda ou para a direita (o efeito é o mesmo se for selecionada uma flecha)
- Botão B
Insere a seta entre OK e a grade de caracteres.

Quando terminar, ilumine OK e pressione o Botão A, C, X ou Z para confirmar. Selecionar CANCEL apagará os novos dados. Mude os dados quantas vezes desejar.



Quando você pressiona o Botão B na Tela de Edição do Jogador (Player Edit) e já sabe onde quer armazenar os dados: ilumine e pressione o Botão A ou C para confirmar.



A segunda vez que você muda o nome de um jogador, é necessário que você confirme ou não os dados sobrescritos. Ilumine sua opção e pressione o Botão A ou C para confirmá-la.

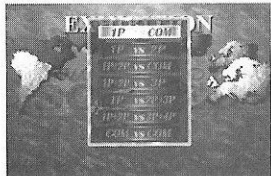


Antes de sair do modo de edição do jogador, selecione o tipo de dados que quer utilizar. Ilumine e pressione o Botão A ou C.

Select Screens (Telas de Seleção)

Play Type (Tipo de Jogo)

(Modos Exhibition e Shoot Out Penalty)

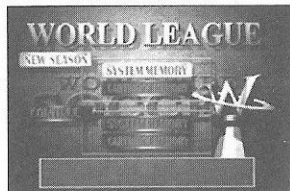


Selecione o tipo de jogo para o modo escolhido. Certifique-se de que há um joystick conectado na entrada 2, para jogos com dois jogadores. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar e o Botão A, C ou Start para selecionar.

Season Select (Seleção de Temporada)

(Modos World League e Worldwide Cup)

A partir desta tela, escolha começar uma NOVA TEMPORADA (New Season) ou CONTINUAR (Continue) aquela que está em andamento. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar e pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para confirmar.

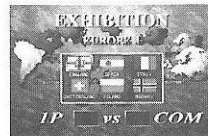


Depois, selecione salvar os dados do jogo na MEMÓRIA DO SISTEMA (RAM interna). Faça a seleção da mesma maneira que fez anteriormente.

Observação: Você pode acionar o CONTINUE somente depois de ter começado uma temporada.

Team Select (Seleção de Time)

(Todos os modos de jogo e modo Player Edit)



Selecione o time que você conduzirá à vitória! Para todos os modos de jogo contra o computador, com exceção da Copa do Mundo (Worldwide Cup), você também seleciona os seus adversários.

Pressione o Botão L ou R para percorrer as regiões do mundo. Quando uma região é iluminada, os times dessa região aparecem na tela. Pressione o Botão Direcional para iluminar um time. Se precisar rever os níveis de habilidade do mesmo, pressione o Botão X ou Z. Depois de fazer a revisão, volte para a Tela Principal de Seleção de Time (Team Select), pressionando o Botão B, X ou Z.

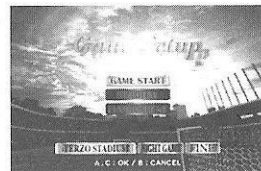
Pressione o Botão A ou C para selecionar o time iluminado. Pressione o Botão B para cancelar a sua seleção.

Game Setup (Ajuste do Jogo)

(Modos Exhibition e Penalty Shoot Out)

Nesta tela, escolha onde e sob quais condições você quer jogar.

Na Tela Principal, pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar sua escolha, e pressione o Botão A, C, X ou Z ou Start para confirmar.



GAME START STADIUM ENVIRONMENT HANDICAP

- conduz direto ao jogo
- permite escolher o campo aonde você jogará
- permite escolher as condições ambientais de jogo
- é possível selecionar diversos níveis de habilidade dos times (somente para jogos não controlados pelo computador)

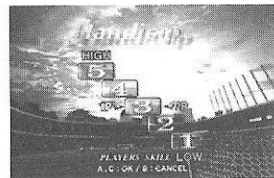


Selecionar Estádio

Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita, para iluminar e pressione o Botão A, C, X ou Z para selecionar o estádio.

Selecionar Ambiente

Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar dia/noite ou clima. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para mudar o ajuste. Você pode jogar de dia ou de noite, em tempo bom ou chuvoso. Quando terminar, pressione o Botão A, C ou Z para confirmar.



Habilidade

Os iniciantes não precisam mais ter medo de jogar contra os veteranos! Iguale as oportunidades de vitória com este recurso.

Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para ajustar o nível de habilidade global do seu time. Há cinco ajustes disponíveis, do nível LOW (baixo) ao nível HIGH (alto). Os dois lados escolhem um nível. Pressione o Botão A, C, X ou Z para confirmar.

Match Confirm (Confirmação do Jogo)

(Todos os modos de jogo)

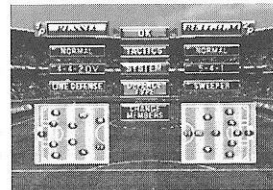
Todos os nomes e bandeiras dos dois times prontos para se enfrentarem são apresentados nesta tela. Pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para confirmar.

Mudando a Estratégia

A Tela de Estratégia (Strategy) é a melhor amiga do treinador. Use-a para fazer mudanças no ajuste do seu time, antes e durante o jogo.

Tela Principal

Mostra as opções de ajuste padronizadas para os dois times e as opções de estratégia.



Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar e pressione o Botão A ou C para selecionar as opções listadas abaixo.

OK

Vai direto para o chute inicial

TACTICS

Ajusta o estilo global do time

SYSTEM

Seleciona a formação de jogo do time

DEFENCE

Seleciona a formação de defesa do time

CHANGE MEMBERS

Substitui membros do seu time

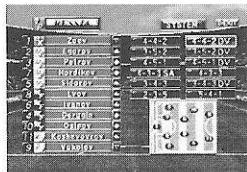
OPONENT MEMBERS

Revê o alinhamento do adversário

TATICS (Táticas)

Pressione o Botão Direcional para iluminar e pressione o Botão A ou C para selecionar o estilo de jogo do seu time. Escolha a partir das seguintes opções:

NORMAL	RIGHT SIDE UP (DIREITO SUPERIOR)
OFFENSIVE (OFENSIVO)	LEFT SIDE UP (ESQUERDO SUPERIOR)
DEFENSIVE (DEFENSIVO)	CENTER UP (CENTRO SUPERIOR)

COUNTER-ATTACK (CONTRA ATAQUE)**System (Sistema)**

Posicione os jogadores no campo com esta opção. Consulte o quadro abaixo para ajudá-lo a tomar decisões. Enquanto percorrer pelas formações disponíveis (pressionando o Botão Direcional), você pode ver a formação do seu time mudar. Pressione o Botão A ou C para selecionar a formação.

Sistema	Força Defensiva	Força do Meio de Campo	Força da Linha de Frente
4-4-2	Sólida	Sólida	Leve
3-5-2	Moderada	Sólida	Leve
4-5-1	Sólida	Sólida	Leve
4-3-3SA	Sólida	Moderada	Moderada
3-4-3	Moderada	Sólida	Moderada
2-3-5	Leve	Moderada	Sólida
4-4-2DV	Sólida	Sólida	Leve

continuação

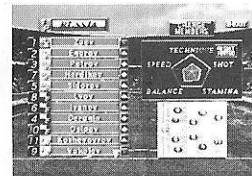
Sistema	Força Defensiva	Força do Meio de Campo	Força da Linha de Frente
3-5-2DV	Moderada	Sólida	Leve
4-5-1DV	Sólida	Sólida	Leve
4-3-3	Sólida	Moderada	Moderada
3-4-3DV	Moderada	Sólida	Moderada
5-4-1	Sólida	Sólida	Leve

As formações "DV" são mais defensivas.

"SA" é uma sigla que denota o estilo "Sul-americano". A formação 4 - 3 - 3 é preferida por muitos times sul-americanos.

DEFENSE TYPE (Defesa)

Escolha o estilo LINE DEFENSE (DEFESA DE LINHA) ou SWEEPER (VARREDURA) para o seu tipo de defesa. Ilumine e pressione o Botão A ou C para selecionar.

CHANGE MEMBERS (Troca de Jogadores)

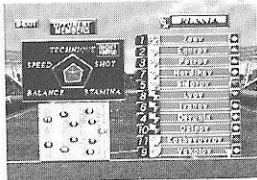
Precisa substituir um jogador? Use esta opção para mudar o alinhamento inicial antes do jogo ou introduza um jogador durante o jogo.

Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar o jogador a ser substituído e pressione o Botão A ou C para confirmar. Os nomes dos substitutos que se pode escolher estão listados. Pressione o Botão

Direcional para cima ou para baixo para circular pela lista de substitutos. Consulte o Quadro de Habilidades dos Jogadores e o Indicador de Posição dos Jogadores (Player Skills Chart e Player Position Indicator) na tela, para ajudá-lo a fazer uma escolha. Pressione o Botão A ou C para selecionar.

OPPONENT MEMBERS (Adversários)

Você não pode mudar o alinhamento do time adversário, mas pode verificar quem está no time e que habilidades possui. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para circular pela lista. Consulte o Quadro de Habilidades dos Jogadores e o Indicador de Posição dos Jogadores na tela. Essa tela aparece nos jogos Humanos X Computador (Human vs Computer).

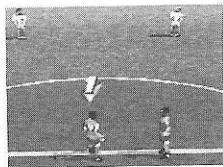


De Opção para Opção...

Há duas formas de avançar pelas opções da tela de Estratégia. Uma forma é selecionar uma opção, pressionar o Botão B para voltar à Tela Principal de Estratégia (Strategy) e selecionar a próxima opção. Uma outra alternativa, é pressionar o Botão L ou R (Superior Esquerdo ou Direito) em qualquer uma das telas de opções, para circular entre elas.

Game Play! (Jogo!)

Pontapé Inicial



Faça a bola rolar pressionando o Botão B. Experimente os movimentos listados nas próximas páginas e você logo estará fazendo gols!

A partida é dividida em dois meio-tempos. O time que fizer mais gols quando a partida acabar no segundo meio-tempo, será declarado vencedor.

Se o tempo regulamentar acabar com uma soma igual de pontos para os dois times, a partida será declarada empatada e haverá, então, prorrogação ou desempate por pênaltis. Consulte as opções Prorrogação (Extra Time) e Chutes a Gol (Shoot Out) para saber o que acontece depois.

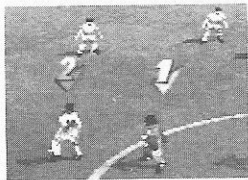
Se...

Então...

A prorrogação (Extra Time) é ajustada em OFF e Chutes a Gol (Shoot Out) é ajustado em OFF	o jogo termina num empate.
A prorrogação (Extra Time) é ajustada em OFF Chutes a Gol (Shoot Out) é ajustado em ON	Procede-se a disputa de Pênaltis.
A prorrogação (Extra Time) é ajustada em ON Chutes a Gol (Shoot Out) é ajustado em ON	Joga-se uma prorrogação. Se o placar ainda ficar empatado, joga-se outra prorrogação. No caso do empate continuar, seguem-se os chutes de Pênalti.
A prorrogação (Extra Time) é ajustada em ON Chutes a Gol (Shoot Out) é ajustado em OFF	Joga-se uma prorrogação. Se o placar ainda estiver empatado, joga-se outra prorrogação. No caso de não haver mudança de placar, declara-se o empate.

Para maiores informações sobre Prorrogação (Extra Time) e Chutes a Gol (Shoot Out), veja a Tela de Opções (página 7).

Mudando o Marcador de Jogador



O marcador do jogador indica o jogador que você está controlando no momento. Seu jogador mais próximo à bola fica iluminado.

Se a opção de marcador (Marker) (página 7) estiver ajustada para Auto, o marcador de jogador se movimentará automaticamente para outro jogador, se este estiver mais próximo da bola que o jogador iluminado.

Para que o desafio fique maior, ajuste a opção de marcador para Manual. Pressione o Botão R para mover o marcador de jogador para o jogador mais próximo da bola.

Cartões

Seu jogador é penalizado por "jogada perigosa". Tome cuidado, ao fazer o passe, para não se atracar por trás ou dos lados, senão seu jogador está arriscado a levar uma advertência ou até a ser expulso do jogo.

Há três níveis de penalidades para pênaltis. Nos três casos, o jogador prejudicado tem direito a um chute livre.

Chute Livre

O jogador prejudicado (que sofreu a falta) é recompensado com um só chute livre.

Cartão amarelo

O jogador que cometeu a falta é advertido. Se o mesmo jogador receber um outro cartão amarelo, será expulso do campo e não poderá ser substituído.

Cartão vermelho

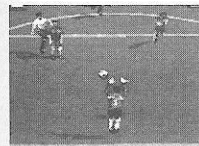
O jogador que cometeu a falta é imediatamente mandado ao banco de reserva e não poderá ser substituído.

Dominando os movimentos

Utilize esta seção como uma referência, quando experimentar os movimentos do jogador neste desafio. Depois de ter praticado alguns movimentos, você será capaz de construir um arsenal imbatível de chutes e outras manobras!

Chutes

Chutes a gol



Há dois tipos de chutes a gol que você pode fazer: o chute longo e o rasteiro. O chute longo é um pontapé forte, útil se você estiver dentro e fora da área de pênalti. O rasteiro é um chute mais suave, mas você pode pegar o seu adversário desprevidido, se ele estiver esperando o chute longo. Use o rasteiro em pequenas extensões.

Pressione: O Botão A para o chute longo e o Botão A duas vezes rapidamente para o chute rasteiro.

Passe:

O passe percorre o solo a curtas distâncias.

Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção e depois o Botão B para executar o passe.

Bola alta:

Mande um chute alto, lento, na direção que escolher. Ele não irá tão rápido quando você driblar a bola, mas você pode dirigir esse pontapé.

Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção, e depois o Botão C.

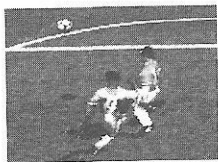


Chute Surpresa

Mande a bola de surpresa logo acima da cabeça de um atacante surpreso, para aterrar no pé do seu colega de time.

Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção e depois o Botão C rapidamente, duas vezes.

“Limpeza”

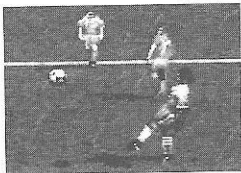
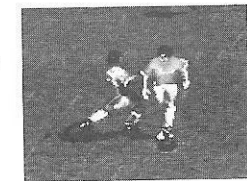


Este é um pontapé útil quando você precisa mandar a bola campo acima rapidamente. Você não pode direcionar a bola, mas ela irá a uma boa distância. Este pontapé é útil também para tirar a bola de lugares perigosos rapidamente (isto é, da frente do seu próprio gol). Pressione o Botão A.

Na Defesa

Drible

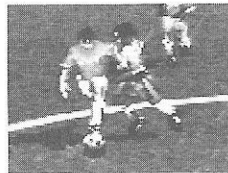
Poucas coisas dão mais satisfação que driblar o adversário e conseguir a bola de volta. E nada irá criar mais problemas do que fazer um mau drible. É por sua conta! Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção e depois o Botão A.



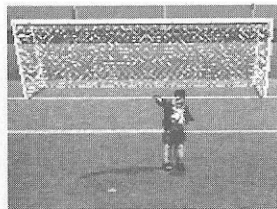
Jogada de Corpo

Outra maneira de obter a bola de volta é dar ao seu adversário uma jogada de corpo. Podem chamar sua atenção por estar jogando de modo rude, mas o risco é menor. Infelizmente, as oportunidades de sucesso são assim... No entanto, se considerarmos os prós e os contras, esta é uma manobra útil.

Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção e depois, o Botão B.



Goleiro



Durante o jogo, o seu goleiro responde automaticamente à ação do jogo. No entanto, você pode querer controlar o goleiro de vez em quando, à medida que ele reage mais rápido quando o controle é manual.

Para controlar o goleiro no modo manual, pressione o Botão X quando ele aparecer na tela do jogo. Pressione o Botão Direcional para movimentá-lo.

Quer você use o Botão X ou não, quando o goleiro segurar a bola, o controle será manual. Então, você poderá:

Dar um passe ou jogar a bola para o colega de time mais próximo, (pressionando o Botão B, ou dando um chute longo, Botão A).

Observação: Quando o goleiro dribla a bola, os chutes que você dá são semelhantes aos dos outros jogadores.

Formação defensiva

Há três tipos de formação defensiva que seu time pode assumir durante um jogo. Tudo o que precisa fazer é simplesmente pressionar o botão certo para executar qualquer uma delas.

Pressão

Diversos jogadores se agrupam junto ao jogador adversário que está driblando a bola.

Pressione o Botão Y para executar essa ação.

Homem-a-homem

Cada um de seus jogadores tem um jogador adversário para marcar.

Pressione os botões Y e Z simultaneamente para acionar esta tática.

Armadilha

Roube a bola do seu adversário em rumo ao seu gol com esse movimento. Resultado final: um chute livre para você!

Pressione o Botão Z para trazer toda a sua defesa atrás da linha de avanço do seu adversário.

Movimentos Especiais

Chute livre (FreeKick)



O seu time receberá uma recompensa deste tipo se o seu adversário for considerado culpado por falta ou impedimento. Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção do pontapé e, depois, o Botão A para um pontapé longo (ou chute a gol), ou Botão B, para um pontapé curto.

Escanteio (Corner Kick)

Na eventualidade do seu adversário chutar a bola atrás da linha de gol dele mesmo, você tem direito a um tiro de escanteio. Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção do chute.



Pressione:

- O Botão A para um chute baixo e rápido na área de gol do seu adversário.
- O Botão B para um passe ao jogador mais próximo.
- O Botão C para uma bola alta na área de gol do seu adversário.

Chute a Gol (Goal Kick)



Se um dos jogadores adversários mandar a bola para trás da sua linha de gol, você terá direito a um chute a gol. O seu goleiro dá o chute.

Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção da bola, depois pressione:

- O Botão B para um chute curto ao jogador mais próximo.
- O Botão C para um chute longo campo acima.

Correr

Faça o seu jogador iluminado dar um sprint pressionando o Botão L. Este é um movimento muito bom de se usar na ofensiva.

Pênalti (Penalty Kick)

Se um jogador recebe falta na área de pênalti do adversário, ele tem direito a um pênalti.

Fazer um gol

Suas oportunidades de fazer um gol são boas, considerando o tamanho do gol. Nem por isso pense que terá sucesso de antemão. Se você sempre chuta para o mesmo canto, se torna previsível. Varie seus chutes!

Você pode ser capaz de surpreender o adversário, às vezes, ao não dar uma direção com o Botão Direcional. Neste caso, a bola vai direto para frente. Se o goleiro pular de lado, tudo que poderá fazer será agarrar o ar!

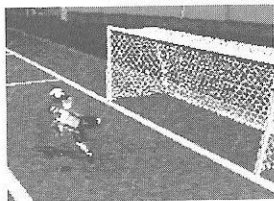
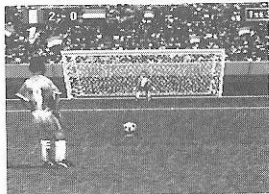
Pressione o Botão Direcional para dirigir o chute. Então, pressione o Botão A para dar um chute alto ou o Botão B para dar um chute baixo.

Bloqueio

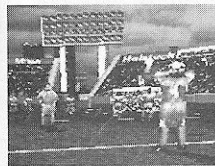
As vantagens não estão ao seu favor, mas isto não quer dizer que você não possa bloquear um chute adversário. Se o seu adversário sempre chuta do mesmo lado, você poderia ser capaz de antecipar o tiro e tirá-lo do gol.

Se estiver esperando um chute direto, não precisa pressionar nada. O goleiro reagirá automaticamente a este tipo de chute.

Pressione o Botão A ou B e o Botão Direcional para a esquerda ou para direita.

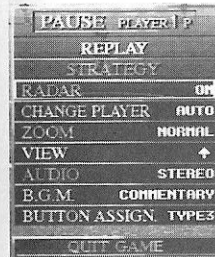


Lateral



Coloque a bola novamente em campo com este recurso. Pressione o Botão Direcional para ajustar a direção do lance. Depois, pressione o Botão B para um lance curto ou o Botão C para um lance a longa distância.

Tela de Pausa



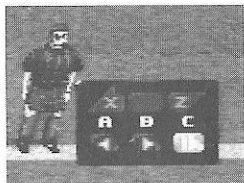
Pressione o Botão Start durante a partida para acionar a tela de Pausa. A partir dela, você poderá mudar as características do jogo.

Veja a seguir uma lista de recursos da Tela de Pausa. Consulte a lista, para fazer mudanças. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar uma opção. Consulte as páginas de 6 a 8 para maiores informações sobre a tela de opções.

Replay

É hora de pôr em ação o cameraman. Verifique a jogada anterior indo para frente, para trás ou até tendo uma visão quadro a quadro! Você pode usar este recurso a qualquer momento, durante o jogo. Acione-o pressionando o Botão A, C, X ou Z. Então pressione:

- Botão A para ter um clip do jogo anterior.
- Botão B para ter um clip do jogo posterior.
- Botão C para que o clip avance de um quadro.



Você também pode pressionar:

- Botão X para girar a visão do lance no sentido horário.
- Botão Z para girar a visão do lance no sentido anti-horário.
- Botão L para ter um zoom em direção ao lance.
- Botão R para ter um zoom afastado do lance.

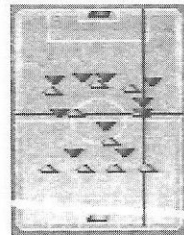
Ao terminar, pressione o Botão Start para voltar à tela de Pausa.

Estratégia (Strategy)

Acesse a Tela de Estratégia durante o jogo, quando a bola não estiver em movimento. Se você tentar acessá-la quando a bola estiver em movimento, as flechas indicarão que você precisa esperar até que o jogo pare. Acesse a tela do mesmo modo que você fez com a opção Replay, descrita na página anterior.

RadarLayout

Use o radar para assistir uma mini-versão do lance, mostrando o local. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou direita para selecionar ON, acionando o radar, ou OFF, desativando-o. Este recurso é especialmente útil quando você está aprendendo a jogar.



Mudar Jogador (Change Player)

Com esse recurso, você pode escolher mudar o marcador de jogador (Player Marker) manual ou automaticamente. Consulte a opção de marcador na tela de opções.

Zoom, Visão, Áudio, Música de Fundo

Essas opções são as mesmas que aquelas apresentadas na Tela de Opções. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para selecionar.

Button Assign (Função de Botão)

Selecione uma das configurações de controle padrão ou personalizado. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para selecionar. Consulte a Tela de Opções para obter uma maior descrição da opção de controle.

Sair do Jogo (Quit Game)

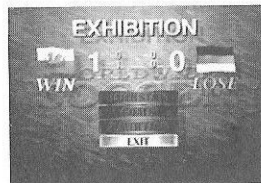
Não desista tão rápido! Mas, se precisar, pressione o Botão A, C, X ou Z quando este recurso for iluminado. Pressione o Botão Direcional para a esquerda ou para a direita para confirmar SIM (YES) ou NÃO (NO) e pressione o Botão A, C, X ou Z novamente.

TELAS DEPOIS DA PARTIDA

Resultados da Partida (Match Results)

(Todos os modos de jogo)

Para modos de Exibição (Exhibition), Liga Mundial (World League), Copa do Mundo (Worldwide Cup) e Torneio da Copa (Cup Tournament)



Esta tela apresenta o placar final e a cada meio-tempo. Verifique as informações da partida que você acabou de jogar. Selecione:

ESTATÍSTICAS DA PARTIDA

Para as estatísticas do time

GOLS

Para obter uma lista dos jogadores que fizeram gol na partida

LANCES DOS JOGADORES

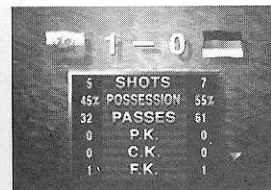
Para desempenhos individuais dos jogadores de qualquer time

Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para iluminar, e o botão A, C, X, Z ou Start para selecionar. Quando acabar, pressione o Botão B ou Y para voltar aos resultados da partida na tela principal.

Estatísticas da Partida

Ilumine o time que você deseja rever e pressione o Botão A, C, X, Z ou Start para selecionar.

Circule pelas estatísticas do time pressionando o Botão Direcional para cima ou para baixo. Você obterá a seguinte lista de informações:



- GLS** (Gols)
- SHOTS** (Chutes a gol)
- ASST** (Assistência)
- SV.** (Salva)
- CUT** (Cortes para evitar ataques)
- FLS.** (Faltas)
- Y. C.** (Cartões amarelos recebidos)
- R. C.** (Cartões vermelhos recebidos)

Gols

Os nomes dos jogadores que marcaram gols e o tempo em que os gols foram marcados durante a partida estão descritos nesta tela.

