



© 1999 Silicon Dreams Studio Ltd. Published by Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. 810-0029-50



MANUAL



## EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

### For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

**Important:** votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

## DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

## BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

**Importante:** El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El GD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del GD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.



## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposatevi per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

## COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

**Importante:** Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

## COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

## AVISO DE EPILEPSIA

Queira ler o manual e especialmente este parágrafo, antes de usar o sistema de jogos de vídeo ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores/jovens as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema. Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

### Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

## COMO PRINCIPIAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-Rom em qualquer unidade de CD - se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes.

1. Monte o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue o comando 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os comandos 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o rótulo voltado para cima, no leitor de CD e feche a tampa.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do logotipo Dreamcast aparecer. Se nada aparecer, DESLIGUE o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se desejar parar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você desejar recomeçar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente outra vez para voltar para o painel de comando Dreamcast.
5. Se ligar a energia sem introduzir um GD, o painel de comando Dreamcast aparecerá. Se desejar jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

**Importante:** O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda o disco a ser lido. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco e limpe-o cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direcção da extremidade.

## COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não o deixe à luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.



## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en met name deze alinea door voordat u dit videospelletjessysteem gebruikt of uw kinderen toestaat het te gebruiken. Een verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met minderjarige voordat hen wordt toegestaan met het spel te beginnen. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

## Omwille van uw Gezondheid

- Ga op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 2 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoed bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

## VAN START GAAN

Deze GD-ROM mag alleen met het Dreamcast Systeem worden gebruikt. Probeer niet om deze GD-Rom op een andere CD-speler te spelen - hierdoor kunnen uw hoofdtelefoon en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast Systeem handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in. Steek voor spelletjes met 2-4 spelers tevens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast GD-ROM met het label naar boven in de uitholling van het CD laadje en doe het dekseltje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan UIT en zorg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stopzetten of het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjestitelscherm terug te keren. Druk nogmaals tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u inschakelt zonder een GD in te steken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, plaats de Dreamcast GD-ROM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geboot.

**Belangrijk:** Uw Dreamcast GD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast Systeem moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

## OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast Systeem.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat hem niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

## EPILEPSIVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller tillåter ditt barn använda spelet. En ansvarsfull vuxen person bör gå igenom användarinstruktionerna för Dreamcast-spelet med minderåriga innan de tillåts att spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetlöshet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symtom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetlöshet) i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symtom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, medvetlöshet, förvirring eller ofrivilliga rörelser eller spasmer, ska du de OMEDELBART sluta använda apparaten och uppsöka en läkare.

## För din hälsa

- Sitt långt ifrån TV:n, så långt som konsolens kabel tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 2 meter från TV-skärmen.
- Spelet skall helst spelas på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit för lite.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

## STARTA SPELET

Denna GD-ROM-skiva kan endast användas med Dreamcast-System. Försök inte att använda denna GD-Rom-skiva på en annan CD-spelare - detta kan skada hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast-System. Anslut Control pad 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även pads 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast logon har visats. Om ingenting händer, tryck på OFF och se till att inställningen är korrekt.
4. Om du önskar avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelets startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker på Power utan att föra in en GD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

**OBS:** På din Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsas av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast-System har svårt att läsa av skivan, ta ut den och torka försiktigt av den genom att börja från mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

## HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsedd att uteslutande användas med Dreamcast-Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repas.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett element eller andra värmekällor.



## EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst hele brugervejledningen og især dette afsnit før brug af dette videospilssystem, eller før børn får lov til at bruge det. En ansvarlig voksen bør altid gennemgå alle betjeningsinstruktionerne til Dreamcast-enheden med børn, før de får lov til at spille. Nogle mennesker oplever somme tider epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønster i hverdagen. Disse mennesker kan få et epileptisk anfald, mens de ser visse tv-billeder eller spiller visse videospil. Dette kan ske, også selvom vedkommende ikke tidligere er blevet diagnosticeret som epileptiker eller aldrig har haft et epileptisk anfald. Visse helbredstilstande kan fremkalde uopdagede epileptiske symptomer, selv hos personer, som ikke tidligere har fået diagnosticeret epilepsi eller haft et epileptisk anfald. Hvis du eller nogen i din familie nogen sinde har haft epileptiske symptomer (anfald eller mistet bevidstheden) som følge af blinkende lys, er det vigtigt at søge læge før brug af spillet. Det tilrådes, at forældre overvåger børns brug af videospil. Hvis et barn oplever nogen af følgende symptomer, skal brug af spillet STRAKS ophøre, og man skal søge lægehjælp: svimmelhed, sløret syn, øjen- eller muskeltrækninger, besvimelse, desorientering, enhver form for ukontrolleret bevægelse eller krampetrekning.

### Skån dig selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og helst så langt som kablet til styreenheden muliggør. Det anbefales at sidde mindst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en lille tv-skærm så vidt muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet ret meget.
- Sørg for, at lyset i rummet, hvor du spiller, er godt.
- Tage mindst 10 minutters pause pr. times videospil.

## SÅDAN KOMMER DU I GANG

Denne GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast-systemet. Forsøg ikke at afspille denne GD-ROM i nogen anden CD-afspiller, da dette kan beskadige hovedtelefoner og højttalere.

1. Forbered Dreamcast-systemet som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tilslut styreenhed 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilsluttes også styreenhed 2-4.
2. Sæt GD-ROM'EN i skålen i Dreamcast-systemets CD-bakke med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på tænd-knappen for at indlæse spillet. Spillet startes efter Dreamcast-logoskærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet og sikre dig, at alt er korrekt tilsluttet.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillets titelskærm. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-styrepanelet.
5. Hvis du tænder for strømmen uden at sætte en GD i, vises Dreamcast-styrepanelet. Hvis du vil spille et spil, skal du sætte Dreamcast-GD-ROM'en i enheden, hvorefter spillet starter automatisk.

**Vigtigt:** Din Dreamcast-GD-ROM indeholder en sikkerhedskode, som gør det muligt at aflæse disken. Sørg for, at disken altid er ren, og håndtér den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast-system har problemer med at læse disken, skal du tage den ud og tørre den forsigtigt af fra midten og direkte ud mod kanten.

## HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast-GD-ROM'en er udelukkende beregnet til brug med Dreamcast-systemet.
- Sørg for at holde GD-ROM-diskens overflade fri for snavs og ridser.
- Efterlad ikke GD-ROM'en i direkte sollys eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

## EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spillsystemet. En ansvarlig voksen bør gjennomgå styringsinstruksjonene med barn før de får lov til å spille. Enkelte mennesker kan få epileptiske anfald eller besvime, når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfald når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfald tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalle latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfald eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfald eller besvimelser) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene; svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimelser, ufrivillige bevegelser eller krampetrekninger, må du avbryte spillet UMIDDELBART og kontakte lege.

### Beskytt helsen:

- Sitt så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortrinnsvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Påse at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

## OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen CD-spiller, da dette kan føre til skader på hodetelefoner og høyttalere.

1. Dreamcast-systemet installeres ved å følge instruksjonene i instruksjonshåndboken. Kople til håndkontroll 1. For spill med 2-4 spillere, kople du også til håndkontrollene 2-4.
2. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
3. Trykk på Power-knappen for å laste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast-logoen vises. Hvis ingenting vises, slår du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
4. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til startskjermen. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
5. Hvis du starter systemet uten å sette inn en GD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD-ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

**Viktig:** GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Tørk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

## BRUK AV DREAMCAST GD-ROMen

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold overflaten fri for smuss og riper.
- Ikke la den ligge i sollys, eller nær en radiator eller andre varmekilder.



## VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttämään sitä. Vastuuntuntoisen aikuisen tulisi käydä Dreamcastin käyttöohjeet läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa, kun he altistuvat jokapäiväisessä elämässä välkkyville valoille ja valokuvioille. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksen, kun he katsovat tietynlaisia televisiokuvia tai pelaavat tietynlaisia videopelejä. Jopa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksen altistuessaan tietyille olosuhteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaan liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Vanhempien tulisi valvoa lastensa pelikonsolin käyttöä. Jos sinulla tai lapsellasi ilmenee oireita, kuten huimausta, näön sumentumista, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnan menetyksiä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta pelikonsolin käyttö **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteys lääkäriin.

## Terveytesi vuoksi:

- Istu vähintään ohjaimen kaapelin pituuden päässä televisioruudusta. Suosittelemme, että välimatkasi televisioon on vähintään kaksi metriä.
- Pelaa peliä mieluiten pienellä televisioruudulla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepää pelattaessa kerran tunnissa vähintään kymmenen minuuttia.

## ALOITTAMINEN

Tätä GD-ROM-levyä voi käyttää ainoastaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää GD-Rom-levyä missään muussa CD-soittimessa — tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kaiuttimia.

1. Asenna Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Kytke konsoliin ohjain 1. Jos haluat pelata 2–4 pelaajan pelejä, kytke myös ohjaimet 2–4.
2. Sijoita Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
3. Lataa peli painamalla virtakytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logoruudun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä **POIS PÄÄLTÄ** ja varmista, että se on asetettu oikein.
4. Jos haluat lopettaa käynnissä olevan pelin tai peli loppuu ja haluat käynnistää sen uudelleen, voit palata pelin otsikkoruutuun painamalla samanaikaisesti A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat palata Dreamcastin ohjauspaneeliin, paina A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita uudelleen samanaikaisesti.
5. Jos käynnistät laitteen ilman GD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjauspaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM -levy konsoliin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

**Tärkeää:** Dreamcast GD-ROM -levy sisältää suojauskoodin, jonka avulla levy luetaan. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast-järjestelmällä on vaikeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyn reunaa kohti.

## DREAMCAST GD-ROM -LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM -levyä voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varo, että GD-ROM-levyn pinta ei likaannu tai naarmuunnu.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteen lähelle.

## ADVÖRUN VARDANDI FLOGAVEIKI.

Góðfúslega lesið handbókina og þá sérstaklega þessa málsgrein áður en þið notið þennan myndbandsleik eða leyfið börnum ykkar að nota hann. Abyrgur fullorðinn aðili ætti að fara yfir notkunarreglur Dreamcast með börnum og unglingum áður en heimilað er að leika. Sumt fólk er næmt fyrir flogaveikisköstum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifturljósum eða ljósbrigðum hversdagslífsins. Kann það að fá kast þegar það horfir á vissar sjónvarpsmyndir eða myndbandsleiki. Þetta getur komið fyrir jafnvel þótt ekki sé vitað um neina sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikisköst. Viss skilyrði kunna að leiða til áður óþekktra flogaveikiseinkenna jafnvel hjá fólki, sem ekki hefur fengið þau áður. Ef þið eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafið einhvern tíma haft flogaveikiseinkenni (köst eða meðvitundarleysi) vegna leifturljósa ber að afla læknisráða áður en leikið er. Við ráðleggjum foreldrum að fylgjast með notkun barna sinna á myndbandsleikjum. **TAFARLAUST** ber að hætta leik og leita til læknis ef vart verður einhverra eftirfarandi sjúkdómseinkenna: svima, sjóndepru, vipru augna eða vöðva, meðvitundarleysi, áttamissis, hverskyns óeðlilegra hreyfinga eða krampa.

## Heilsunnar vegna ber að gera eftirfarandi

- sitja jafn langt frá sjónvarpsskjánum og lengd stjórnkapalsins leyfir,
- helst ætti leikurinn að fara fram á litlum sjónvarpsskjá,
- forðast að leika ef þið eruð þreytt eða hafið ekki sofið lengi,
- ganga úr skugga um að herbergið þar sem leikið er sé vel lýst,
- hvilast a.m.k. 10 mínútur á klukkustund þegar verið er í myndbandsleikjum.

## GANGSETNING.

GD-ROM (lesminni) þetta er eingöngu hægt að nota með Dreamcast kerfinu. Reynið ekki að nota það á neinum öðrum geislaspilara því það gæti skemmt heyrnartólin og hátalarana.

1. Setjið Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglum handbókarinnar. Tengid stýringu 1. Þegar 2-4 spila þarf einnig að tengja stýringar 2-4.
2. Setjið Dreamcast GD-ROM með miðanum upp ofan í geisladiskahólfið og lokið.
3. Ýtið á Power-hnappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjárin birtist og síðan hefst leikurinn. Ef ekkert gerist skal slökkva á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé rétt sett upp.
4. Ef óskað er eftir að stöðva leik meðan hann er í gangi eða leik lýkur og þið viljið gangsetja hann á ný skal ýta samtímis á A,B,X,Y og Start (Byrja) til að fara aftur á titilskjá leiksins. Ýtið aftur samtímis á A,B,X,Y og Start til að fara aftur á stjórnskjá Dreamcast.
5. Ef þið setjið í samband án þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjórnskjárin. Ef þið viljið leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í tækið og leikurinn ræsist sjálfkrafa.

**Áriðandi:** Dreamcast GD-ROM er með öryggiskóta sem gerir það að verkum að hægt er að lesa diskinn. Gætið þess að halda disknum hreinum og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið á í erfiðleikum með að lesa diskinn skal fjarlægja diskinn og þurrka hann vandlega, byrja frá miðjum disknum og þurrka beint út að kantinum.

## MEDHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM.

- Dreamcast GD-ROM er eingöngu ætlað til afnota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að yfirborð GD-ROM sé laust við óhreinindi og rispur.
- Látið GD-ROM ekki vera þar sem sól skin beint eða nærri ofni eða hita.



## ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλώ διαβάστε τις οδηγίες και ειδικά αυτή την παράγραφο, πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδιομηχανής ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να το χρησιμοποιήσουν. Ο υπεύθυνος ενήλικος οφείλει να μεταφέρει σε κάθε ανήλικο τις οδηγίες λειτουργίας του Dreamcast πριν του επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδεκτικοί σε επιληπτική κρίση ή σε απώλεια συνείδησης όταν εκτεθούν σε κάποια μορφή φωτεινές αναλαμπές, ή σε φωτεινά επαναλαμβανόμενα σήματα, στην καθημερινή τους ζωή! Τέτοια άτομα, μπορεί να πάθουν κρίση, παρακολουθώντας τηλεοπτικές εικόνες, ή παίζοντας κάποια βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληψίας, ή δεν έχει πάθει ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιος από την οικογένεια σας είχατε ποτέ συμπτώματα σχετιζόμενα με την επιληψία (κρίση, ή απώλεια συνείδησης) όταν εκτεθήκατε σε φωτεινές αναλαμπές συμβουλευτείτε τον γιατρό σας προτού να παίξετε. Συμβουλευόμαστε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς, ή το παιδί σας παρουσιάζετε τα παρακάτω συμπτώματα : ζάλη, θολή όραση, τραβήγματα ή σπασμούς στους μυς των ματιών, απώλεια συνείδησης, αποπροσανατολισμό, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό ενώσω παίζετε βιντεοπαιχνίδια, διακόψτε αμέσως την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

## ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν το μήκος των καλωδίων των χειριστηρίων. Πρέπει να καθόσαστε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι μια μικρή τηλεόραση.
- Αποφεύγετε να παίζετε αν είσαστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίζετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε τουλάχιστον 10' λεπτά διάλειμμα.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάσετε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα για CD, μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα μεγάφωνα.

1. Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 παίκτες συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντίστοιχα.
2. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη πλευρά πάνω, στη θέση του και κλείστε το πορτάκι.
3. Πιέστε τον διακόπτη που γράφει Power για να ανάψει το μηχάνημα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα σβήστε το σύστημα και σιγουρευτείτε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
4. Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη ή να το ξαναξεκινήσετε αφού τελειώσει, πατήστε A, B, X, Y και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
5. Εάν ανάψετε το μηχάνημα χωρίς να βάλετε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

**Σημαντικό:** Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σιγουρευτείτε ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πιάνετε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast δυσκολεύεται να διαβάσει τον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το κέντρο προς την περιφέρεια του δίσκου.

## ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε την επιφάνεια του δίσκου ελεύθερη από βρομιές και γδαρσίματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοριφέρ ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

## ENGLISH

### THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world! As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve you scores.
- Write your own games reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

## FRANÇAIS

### DREAMARENA

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde ! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus époustouflantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez :

- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Réaliser vos propres critiques de jeux vidéos et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.



## DEUTSCH

### DIE DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet! Als Dreamcast-Besitzer steht Ihnen die Dreamarena offen. Dieser spezielle Online-Treffpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern ist auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spielspaß haben.

Schauen Sie sich um! Hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktestand zu verbessern.
- Ihre eigenen Spieletests schreiben und sie im Netz veröffentlichen.
- Mit anderen Spielern chatten.
- E-Mail verschicken und empfangen.
- Das neueste Zubehör kaufen – den anderen Spielern immer eine Nasenlänge voraus.
- Lifestyle-Artikel, Nachrichten und Sportmeldungen finden, die speziell für Sie designt sind.

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamkey GD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## ESPAÑOL

### LA DREAMARENA

¡Dreamcast es la única consola que te deja comunicarte con el resto del mundo! Sólo por tener una Dreamcast, podrás acceder en exclusiva a la Dreamarena. Esta página online especial no sólo te permitirá navegar por Internet. Está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la Dreamcast.

Mira todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación.
- Escribir tus propias opiniones sobre los juegos y enviarlas a la página web.
- Charlar con otros jugadores por el chat.
- Enviar y recibir mails.
- Comprar los últimos equipos para ir un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos sobre el estilo de vida, noticias y deportes redactados especialmente para ti.

Para visitar la Dreamarena, sólo tienes que introducir tu GD Dreamkey en la consola y seguir las sencillas instrucciones que te damos.

## Language Selection

The Language of WORLDWIDE SOCCER 2000 cannot be changed within the software. The language is selected by the DREAMCAST console, and is dependant upon where the console was purchased. To change language settings of your DREAMCAST console, please consult your DREAMSCAST manual

## General Menu Operation and "Quick Start"

On a menu screen, use the Directional Pad to highlight the option of your choice, then press Button A to confirm your selection. You can usually also exit the current screen and return to the previous menu by pressing Button B.

If you've played lots of ARCADE SOCCER games before and can't / don't want to read this manual first then: Select "QUICK START GAME". This will take you into the PRE GAME MENU with two random teams selected in a random stadium with random options. Press the different buttons to work out how to pass and shoot once you're on the pitch. Good luck!

## The rest of you read on.....

### MAIN MENU

At the Main Menu use the Directional Pad to highlight one of the following four options and press Button A to confirm:

#### QUICK START GAME

Select this option to play a quick friendly without having to select teams or change options. Some of you might have tried this already!!

#### PLAY GAME

Select this to start playing any of the available game types.

#### LOAD GAME

Select this to restore an on-going league or cup tournament that you have previously saved onto a [Visual Memory unit (VM) sold separately]. See the Saving/Loading Your Game section later in this manual.

#### OPTION EDITING

Select this to customise the game's set up. See the Options section later in this manual.

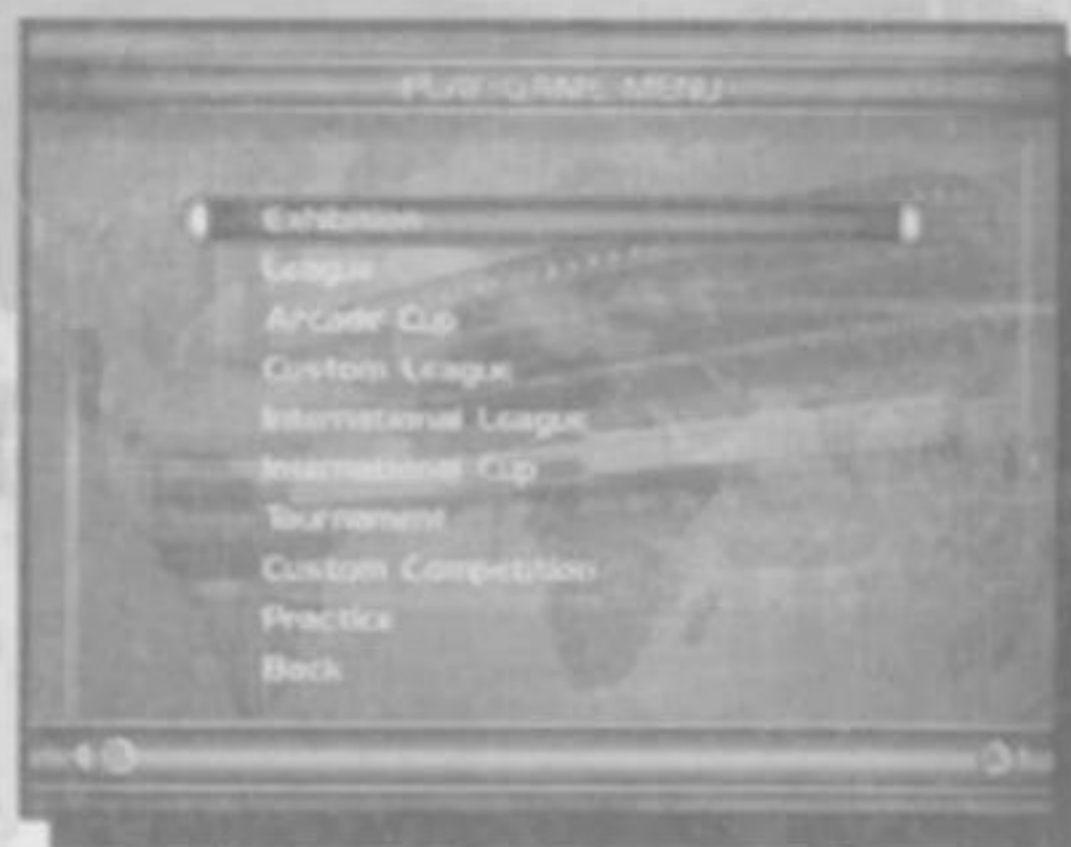


## "QUICK START GAME"

Select this mode from the Main Menu by highlighting this option and pressing Button A. You will be taken to the PRE GAME MENU screen where you will play with two randomly selected teams under random playing conditions. This option therefore allows you to go straight into a totally random match – NB: Your opponent might be Brazil on your first go!

## "PLAY GAME"

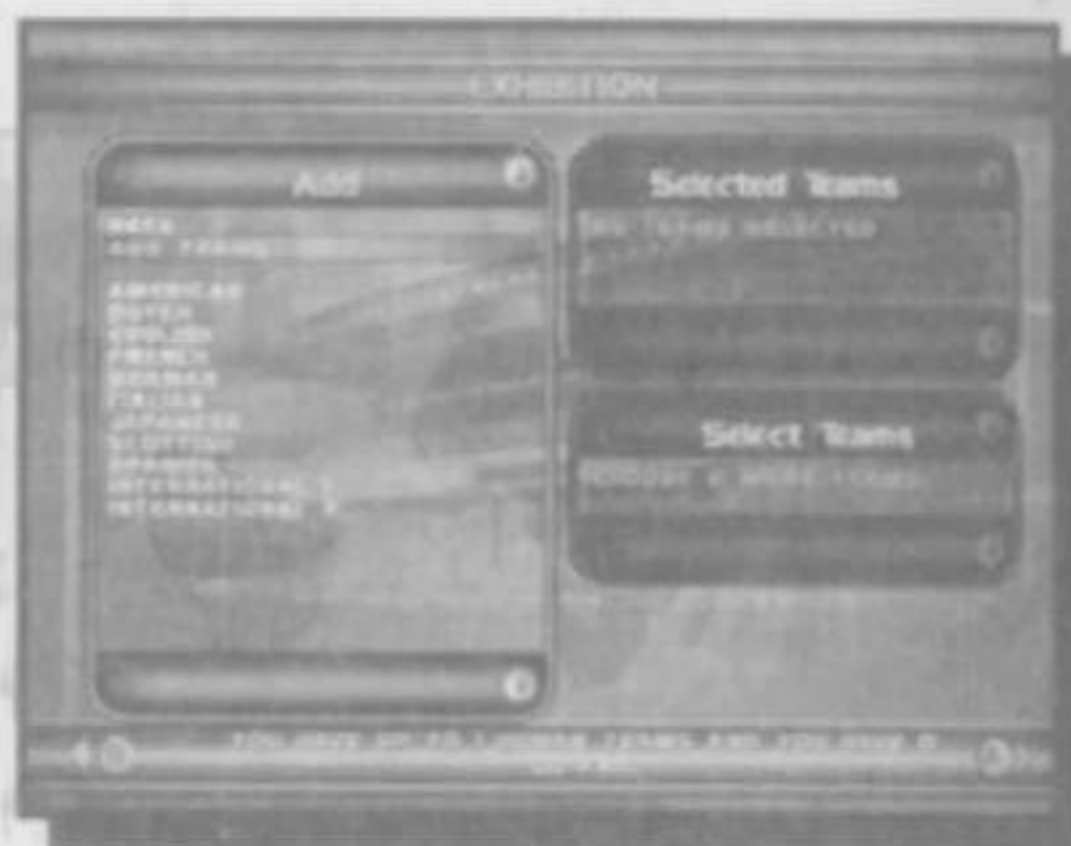
Select this mode from the Main Menu by highlighting this option and pressing Button A. You will be taken to the "PLAY GAME MENU". Here you can choose the type of competition that you would like to play. Simply highlight the game type required and press Button A. You will then be taken to that competition type's team selection screen. If at any time you wish to go back a screen, simply press Button B on your DREAMCAST controller. For more information see "GAME TYPES" later in the manual. Choose your teams as follows...



## To Select Club Teams

Use the Directional Pad to highlight the National League of your desired club then press Button A. Depending on the game type chosen, all the teams in the league will appear in either the SELECTED TEAMS window – or the window on the left. Use the Directional Pad to highlight the team you want then press Button A. HUMAN or CPU will appear next to the team chosen, and it appears in the SELECTED TEAMS window at the top right.

Note, if you set up a CUSTOM COMPETITION you can select any combination of teams from any national league: once you have chosen teams from one league, press Button B or select "BACK" in the teams window to choose additional teams from a different league.



## To Select National Teams

Use the Directional Pad to go to the bottom of the list and highlight either "INTERNATIONAL 1" for World Cup Standard teams Or "INTERNATIONAL 2" for other

notable teams from around the world. Now when you press Button A the national sides appear in the TEAMS window. Highlight and select a team as for the club teams above.

## To Select Teams At Random

To choose a number of teams at random from any League use the Directional Pad to go to the top of the list and highlight "ADD TEAMS" then press Button A. Now specify the number of teams to be chosen at random using LEFT and RIGHT on the Directional Pad. When you press Button A this time – your chosen number of teams is randomly and automatically selected.

If you want to choose teams randomly from a particular league or international group, use the D-Pad to highlight the League and press Button A. Next, highlight the ADD TEAMS option and press Button A again; then specify the number of teams to be chosen at random as above.

When you've selected all the teams you want press RIGHT on the D-Pad to highlight the CONTINUE option in the RANDOM TEAMS window - then press Button A to continue on to that competition's option screen.

## "GAME TYPE"

Via the PLAY GAME option you will find the following list of game types to play:

### "EXHIBITION"

A one-off friendly match. Only available if two teams were selected.

### NATIONAL "LEAGUE"

Simply highlight the nationality of the league you wish to play and press Button A. The SELECTED TEAMS window on the right will fill with your chosen country's top teams. A team will automatically be chosen for you but if you wish to change this, simply highlight the SELECTED TEAMS window and pressing UP and DOWN on the D-Pad highlight the current HUMAN team. Now press Button A to switch this team to CPU – then highlight your team and press Button A again to swap to Human. Move to CONTINUE in the RANDOM TEAMS window and press Button A to move on.



**"INTERNATIONAL LEAGUE"** A league competition involving all the national teams. INTERNATIONAL 1 contains World Cup Standard teams whereas INTERNATIONAL 2 contains notable teams from around the world. A competition for the better player – good luck!

**"CUSTOM LEAGUE"** Create your own league using any selection of teams (with a minimum of 26). Each team plays each other twice. This competition type excludes the International Teams.

**"ARCADE CUP"** This is a knockout cup competition involving 32 teams. You move through two rounds followed by the quarter-final, semi-final and nail-biting final.

**"INTERNATIONAL CUP"** This is a cup competition for 32 teams. It involves a group stage followed by a knockout stage: the original 32 teams are divided into 8 groups of four, each team in a group plays every other team, and the top two teams from each group then qualify for the knockout stage.

**"TOURNAMENT"** Similar in structure to the International Cup above, except that entry is for club teams only, and in the group stage each team plays each other twice.

**"PRACTICE"** This play mode allows you to get out on the pitch and have a kick-about. During Practice you can perfect your corners, throw-ins, goal kicks and penalties via an option in the "Pause Menu".

### **"SELECT CUP TEAMS"**

Depending on the game mode selected, you may have to select a number of computer-controlled teams to make up the numbers (for instance International Cup and Tournament require 32 teams). Hence you will not be able to advance from the TEAM SELECTION screen until you pick out some more teams - notice that the number of teams still required is displayed at the bottom right – in the RANDOM TEAMS window.

### **LEAGUES, CUPS and Tournaments – the Competition Menu**

Before each match, when playing any of the above modes, the following menu appears. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight an option then press Button A:

- "PLAY GAME"** Begin the next match on the competition schedule.
- "SAVE GAME"** Save an on-going game to a Visual Memory unit (sold separately).
- "VIEW GAME RESULTS"** View the results for past games and view teams you will be playing against.
- "VIEW STANDINGS"** View the league table for the current competition.
- "QUIT GAME"** Abort the current game and return to the PLAY GAME MENU (highlight "YES" and press Button A to confirm).
- "OPTION EDITING"** You can customise your own game settings.

### **VIEW STANDINGS**

The Table shows (from left to right): Played - Won - Lost - Drawn - goals For - goals Against - Points (3 for a win, 1 for a draw, nothing for losing).

Press DOWN on the Directional Pad to highlight other teams in the table. Also, during different competitions – pressing UP and DOWN on the Directional Pad in the RESULT STAGE window will highlight other groups that you can view in the same way. Press Button B to exit the table.

### **"PRE GAME MENU"**

Press LEFT or RIGHT on the Directional Pad to assign human players to teams - on the bottom section of the screen a shirt icon will move into one of the two ports available for each team. The shirt colour then changes to the colour of the user's underfoot marker in the game. Note: a maximum of two people can play on each team.

Once you have chosen a team for yourself you can change its formation, make changes in the team's line up or assign marking duties. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight either "CHANGE LINE UP" or "EDIT MARKING" – then press Button A to access. A player's name from the squad will appear and here you can view his skill ratings or designate his mark. Make your changes and press Button A to confirm. If you're happy with your tactics select "PLAY GAME" to continue.





## FORMATION

Here you can re-arrange the positions of your men on the pitch for when they are attacking or defending. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight any of the options below, then press LEFT and RIGHT to change the setting. Press Button B when you have finished.

1) In the centre of the screen is a pitch diagram. Your players' markers will match the colour of your shirt icon (when you move left/right to choose a team) – and also have their shirt numbers shown. The markers at the top and bottom of the diagram show you substitutes.

### 2) "FORMATION TYPE"

Generally when your team goes on the offensive the players should push forward into the other team's territory, raising the number of attackers in front of the opposition's goal; when they go on the defence they should retreat back down the pitch to defend your goal. Select "OFFENSIVE" and use the options below to assign your men positions for when they are on the attack (i.e. when you're in possession of the ball). Next select "DEFENSIVE" and use the options below to assign your team new positions for when they are defending (i.e. when the opposition is in possession of the ball).

### 3) "DEFENDERS"/"SWEEPER"/"MIDFIELD"/"ATT-MID"/"ATTACK"

Highlight any of the above, then press LEFT and RIGHT on the Directional Pad to change the number of men assigned to each role.

### 4) "MOVE PLAYERS"

Here you can adjust the exact position of every player on the pitch!!! Highlight the player's name (press LEFT and RIGHT on the Directional Pad to select the one you want) then press Button A. A cross appears over the player's marker on the pitch diagram. Now use the Directional Pad to adjust the position of the cross on the pitch; when you press Button A again, the player will be moved to his new position.

5) You can also adjust the position of the defenders, midfielders or forwards as a group. Press LEFT and RIGHT on the Directional Pad to select either "DEFENCE", "MIDFIELD" or "ATTACK" in the MOVE PLAYER option, then press Button A. Now you can use the Directional Pad to move your group of players – LEFT and RIGHT will spread them out or pull them in tight, whereas UP and DOWN will move them up and down the length of the pitch. Press Button A when you are happy with their new positions.



### 6) "DEFAULT"

If you make a mistake, highlight "DEFAULT" and press Button A to return the team to the standard formation.

## SWAP

Select this if you want to swap the players' positions on the pitch or bring substitutes into the starting eleven. The full squad is listed across the top 'SWAP' bar and the possible replacements are listed across the bottom 'WITH' bar. Highlight a player on the top bar and another player with which the first will be replaced on the bottom bar – press Button A and the players will swap positions. Keep an eye on the players skill, fitness and other attributes when moving your squad around – this is viewed in either the CHANGE LINE UP or EDIT MARKING option, and could make or break your side. Press Button B when you have finished.



## Marking Your Man

WORLDWIDE SOCCER also allows you to designate a player's marking duties. Highlight "EDIT MARKING" and press Button A. Press LEFT and RIGHT on the Directional Pad to select a player in your squad then move DOWN to the 'MARKS' option. From here, pressing LEFT and RIGHT on the Directional Pad will move you through the following options:

- "NO MARKING" The player will remain in position.
- "MARK NEAREST" The player will mark the nearest opposition player.
- "ZONE MARKING" The player will remain in his zone but will mark any opposition player who enters it.
- "MAN MARKING" The player will mark a particular opponent. Highlight the option / player you wish to mark and press Button A.



Press Button B to return to the squad listing.



## Playing the Game

### The Coin Toss

In true sportsmanlike tradition, WORLDWIDE SOCCER uses the toss of a coin to decide who kicks off and which end they play from. The away team presses UP and DOWN on the Directional Pad to select either "HEADS" or "TAILS" then presses Button A. The winner then gets to choose who kicks off. Highlight either "SHOOT LEFT", "KICK OFF" or "SHOOT RIGHT" by pressing UP and DOWN on the Directional Pad, then press Button A. The team not kicking off gets the consolation of choosing which end to play in. Highlight either "SHOOT LEFT" or "SHOOT RIGHT" in the same manner by pressing UP and DOWN on the Directional Pad, then press Button A.

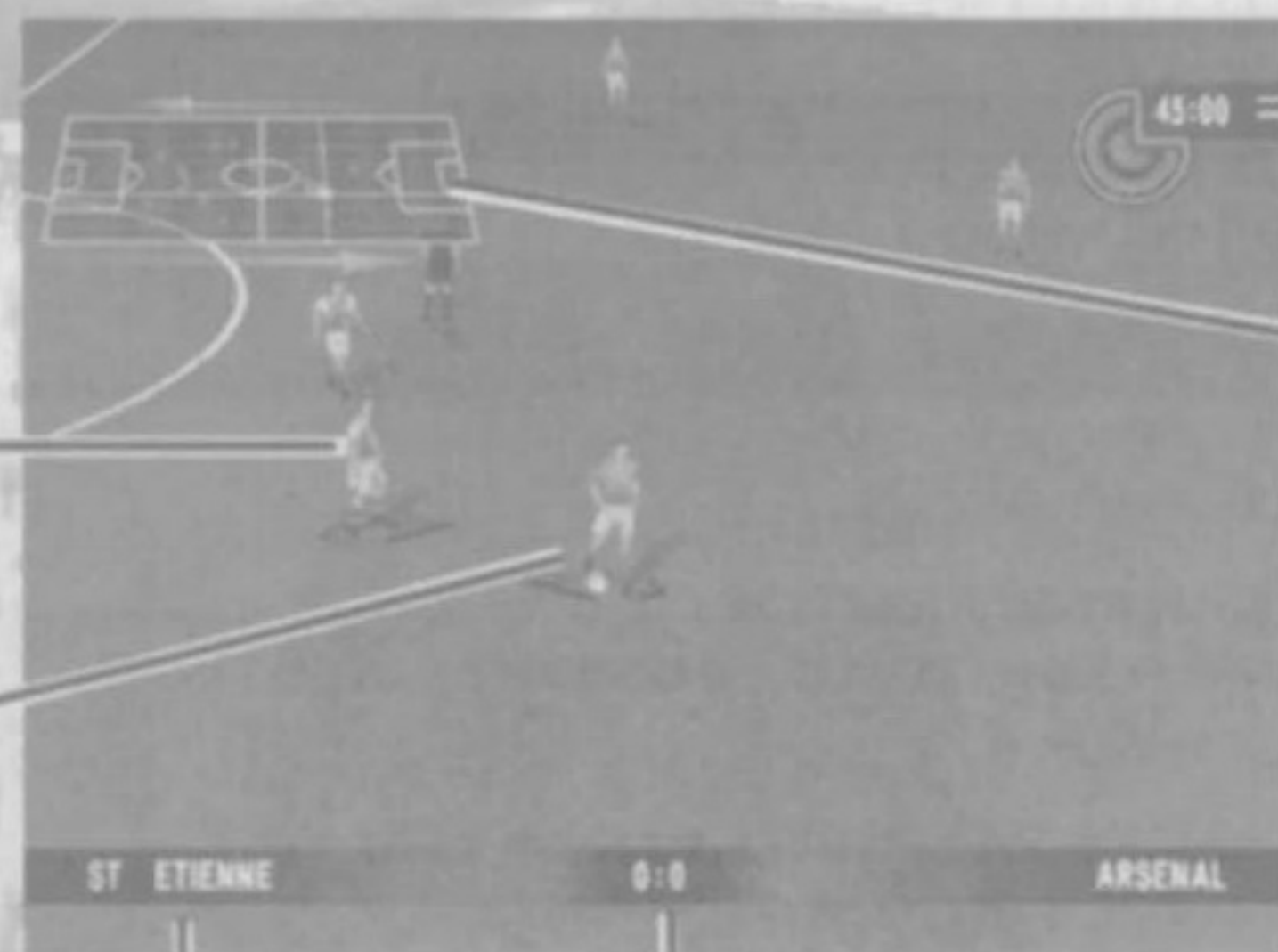
Note, you also set the handicap for your team on this screen: press RIGHT on the Directional Pad to increase your team's skill, and LEFT on the Directional Pad to give your opponent a boost, by decreasing your team's skill.



### The Game Screen

Team 1's currently selected player, marked by a coloured highlight. In case you become disorientated, an arrow on the highlight shows the direction of the opposing goal.

Team 2's currently selected player.



Team Name

Goals scored

Match time

Scanner: The white dot represents the ball and is tracked with scanner lines; Team 1's players appear as red dots, Team 2's as blue dots. The currently selected players are the flashing dots.

## In-game Controls

### BASIC CONTROL METHOD WITHOUT THE BALL (DEFENSIVE PLAY):

<b>Button X</b>	Foot-in tackle
<b>Button A</b>	Sliding tackle
<b>Button B</b>	First time shot
<b>Left Trigger</b>	Sprint
<b>Right Trigger</b>	Select nearest player

### BASIC CONTROL METHOD WITH BALL (OFFENSIVE PLAY):

<b>Button X</b>	Chip/Kick (hold for more power and use the D-Pad to apply aftertouch)
<b>Button A</b>	Pass (see passing)
<b>Button B</b>	Shoot (hold for more power and use the D-Pad to apply aftertouch)
<b>Button Y</b>	Tap for through pass / Hold to cross ball
<b>Left Trigger</b>	Sprint
<b>Right Trigger</b>	Skill moves (see skill moves)

### CONTROL METHOD WHEN THE BALL IS IN THE AIR:

<b>Button X</b>	Power header
<b>Button A</b>	Pass/Looping header (tap for pass header, hold for looping header)
<b>Button B</b>	Volley/Shot
<b>Button Y</b>	Control ball when receiving a long ball
<b>Left Trigger</b>	Sprint
<b>Right Trigger</b>	Select nearest player



## PASSING:

<b>Button A tapped</b>	normal ground pass
<b>Button A hold</b>	long pass through air
<b>Button A tapped, followed quickly by:</b> <b>- Button X tapped</b>	chipped pass return from player receiving the initial pass (chip one two)
<b>- Button A tapped</b>	ground pass return from player receiving the initial pass (one two)
<b>- Button B tapped + D-Pad</b>	player receiving the pass plays a first time pass in the direction pressed on the D-Pad

## SKILL MOVES:

Right Trigger held + D-Pad (in respect of the player's facing direction)

<b>D-Pad Forward</b>	Forward shimmy
<b>D-Pad Left</b>	Drag ball left
<b>D-Pad Right</b>	Drag ball right
<b>D-Pad Back</b>	Drag ball back
<b>D-Pad Central</b>	Spin with ball while moving forward.

## GOAL KEEPER CONTROLS

<b>Directional Pad</b>	Use this to move the Flight Path Indicator (see box) around the pitch - this is where the keeper will attempt to place the ball.
<b>Button A</b>	Tap Button A to roll the ball out; for more distance hold down Button A to throw or kick the ball out.
<b>Button B</b>	Drop the ball at the Keeper's feet. From then on the keeper can be controlled like any other player.

## The Flight Path Indicator

This arrow appears at various points in the game and allows you to place the ball anywhere on the pitch within range. It basically shows the path the ball will take when you press a button. Move the point of the arrow using the Directional Pad. Use the Left and Right Triggers to decrease and increase the height respectively.



## Throw-ins

When the ball crosses the touch line it goes out of play and a throw-in takes place, awarded against the team that last touched the ball.

<b>Directional Pad</b>	Use this to aim the throw in conjunction with the Flight Path Indicator.
<b>Button A</b>	Tap Button A to throw the ball to a player's feet; tap Button X for it to arrive with more height.

## Corners

A corner kick is awarded to the opposing team when a defence player touches the ball last before it crosses the goal line.

<b>Directional Pad</b>	Use this to aim the kick in conjunction with the Flight Path Indicator.
<b>Button A</b>	Passes to one of your waiting forwards.
<b>Button B</b>	This makes your forwards toggle between three positions, from close to the goal mouth to being on the edge of the penalty box.

## Free Kick

This is awarded if a foul is committed outside the penalty area. Kick controls are standard for controlling a player in possession, however you can also bring up the Flight Path Indicator by pressing the Left Trigger, or the direct free kick control by pressing the Right Trigger.



### **Direct Free Kick**

This is awarded if a foul is committed outside the penalty area. To get around the defensive wall you can make the ball swerve between two points, marked by two arrows. The first arrow lies along the ground and shows the initial direction the ball will take, the second arrow shows the final point the ball will curve to. Use the Directional Pad to aim the first arrow and press Button A, then use the Directional Pad to aim the second arrow, and the Left and Right Triggers to alter the height, and finally press Button A again.

Note: if you're controlling the defending team, you can use the Directional Pad to manoeuvre your defensive wall. Pressing Button X removes players from the wall and pressing Button B adds players.

### **Penalty Kicks**

A penalty is awarded to the attacking team when one of their players is fouled while in possession inside the penalty area...

**Kicker controls:** Hold the Directional Pad to aim the ball to a particular part of the goal mouth then press Button A to take the kick.

**Goalkeeper controls:** Press the Directional Pad to control the movement of the goalie and press Button A to make him dive.

### **PAUSE MENU**

You can bring up the In-game menu at any time during play by pressing the START button to pause the game. Pressing the SELECT button now will open the Pause Game menu. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight one of the following then press Button A to confirm.

#### **"REPLAY"**

Choose this to view a replay of the last few seconds. See the Watching a Replay section later in this manual for more details.



### **"FORMATION"**

Choose this option to adjust your team formation (see also the Changing Rooms section). Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight one of the following and LEFT and RIGHT on the Directional Pad to change its setting: the number in "DEFENCE", "SWEEPER" ("YES"/"NO"), the number in "MIDFIELD", the number in "ATT MIDFIELD" i.e. attacking midfielders, and the number in "ATTACK". Other options are... "MOVE PLAYERS": press the Directional Pad to highlight a player then press Button A; next use the Directional Pad to assign a new position and press Button A again. "SWAP PLAYERS": use the Directional buttons to select the players you would like to swap, then highlight "SWAP" and press Button A to confirm. Press "RESET": to return to the default settings and press "BACK": to return to the Pause Menu.

### **"SUBSTITUTION"**

Choose this to bring on a substitute: highlight the player you wish to take off using the UP and DOWN Directional buttons then press Button A; a list of players sitting on the substitutes' bench now appears. Highlight the man you wish to bring on then press Button A again. Confirm your selection by highlighting "YES" and pressing Button A. The substitution will be made when the ball next goes out of play.

Note that the number of substitutions allowed is displayed on the top right of the screen.

### **"CAMERA"**

Select a different viewpoint from which to view the game. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight either of the following and LEFT and RIGHT on the Directional Pad to change the setting: distance either "NEAR", "MEDIUM" or "FAR"; height "LOW", "MEDIUM", "HIGH" or "BLIMP"; angle either "END", "ISO" (for isometric - i.e. a 45 degree angle) or "SIDE". It's best to experiment and see which suits you best.

### **"STATISTICS"**

This takes you to the Statistics screen - see the Team Statistics Screen section.

### **"RESUME"**

Returns you to the action.

### **"QUIT"**

Choose this then highlight "YES" and press Button A to quit the game.



## Watching a Replay

This is accessed from the Pause Menu. Press Button X to rewind, Button B to fast forward, Button Y to advance one frame when paused and Button A to pause/restart. If you press the START button during a replay you call up the Replay Menu; highlight any of the following then press Button A.

### “TARGET”

To watch the replay with the view tracking a particular player first select his team then choose his name from the team line-up. To return to the default view, with the camera tracking the ball, select “TRACK BALL”.

### “PLAYER VIEW”

This lets you view the replay from the point of view of anyone on the pitch, players or officials. Select either team then select any player, or choose the “REFEREE”, “LINESMAN 1” or “LINESMAN 2”.

### “RESUME”

Choose this to return to the replay.

### “MAIN MENU”

Choose this to leave the replay and return to the Pause Menu.

## Pause Options in Practice mode

If you bring up the Pause Menu during Practice mode you have the option of practising any of four set pieces (corner, throw-ins, free-kicks and penalties); highlight one and press Button A.



## THE FINAL WHISTLE

### Team Statistics Screen

This screen appears at half-time, full-time and whenever you call it up from the Pause Menu. It comprises of two columns of match statistics, one for each team, allowing you to compare their performances. (The coloured bars show you at a glance which team dominated in each category). At the top is the score, along with the team names, below that is...

Shots, Shots on target, Fouls, Corners, Yellow cards, Red cards, Offsides



### Player Stats:

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight either team name in the bottom right hand corner then press Button A to list the squad for that team. Select any player to view his individual player statistics...

Goals, Shots, Shots on Target, Assists, Attempted Passes, Completed Passes, Attempted Tackles, Successful Tackles

Once you've studied the stats select either “REMATCH” (Exhibition mode only) or “EXIT” to continue.

### Saving/Loading Your Game

If you have a Visual Memory unit (VM) you can save your position in any competition and resume play during a later session. Each saved game occupies 36 blocks on your VM unit.

### Saving a game:

Select “SAVE GAME” from the Competition Menu, then press Button A. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight either “CREATE NEW SAVE GAME” or, if you wish to overwrite a previously saved game highlight the game you wish to overwrite. Press Button A then highlight “YES” and press Button A again to confirm.





### **Loading a game:**

Select "LOAD GAME" from the Main Menu then press Button A; a list of your previous saved games appears on the screen along with information as to their contents. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight one of the saved game slots then press Button A.

### **"OPTIONS"**

This is accessed from the main menu. Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight any of the following options, then press Button A. Within the Options sub-menus, press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight an option and LEFT and RIGHT to change its setting. Pressing Button Y returns you to the previous menu.

### **"MAIN MENU"**

Select this to leave the Options Menu.

### **"SOUND"**

Volume controls for "COMMENTARY", "CROWD", "SFX" and "MUSIC".

### **"GAME RULES"**

"OFFSIDE RULE": Select ON to keep the rule or OFF to make sure the ref. ignores it.

### **"CONTROLLERS"**

This screen lets you customise the button configuration for your Controller. Each button used during play appears next to two bars: the top bar displays the button's function when in possession of the ball, the bottom bar displays the function when not in possession. Use the Directional Pad to highlight one of the pairs of functions then press the new button you wish to assign to those functions.

To return to the default configuration shown in this manual highlight "RESTORE DEFAULTS" and press Button A. To exit this screen highlight "CONTINUE" at top left then press Button A. If you wish to reconfigure Controller 2 (or Controllers 3 or 4) you must use that Controller to select "CONTROLLERS" from the Options Menu.

### **"ENVIRONMENT"**

"STADIUM": If you have a favourite stadium, select it here, otherwise select "AUTOMATIC" to have the venue chosen for you.

"PITCH": Controls the condition of the pitch: snowy, frosty, normal, lush, muddy or dry. Select "AUTOMATIC" to have the conditions chosen for you. To the right you can see what effect the selected pitch type has on the ball's bounce.

"KICK OFF": Controls what time of the day the match will be played. Set the clock to midday, afternoon, early evening or night (notice the thermometer on the right shows how this affects temperature). Choose "RANDOM" to have the start time chosen for you.

### **"MISCELLANEOUS"**

"REPLAYS" Make sure this is ticked to enable the replay feature. Select the cross if you're not interested in reliving any classic moments.

"SCANNER" Make sure this is ticked to enable the pitch radar. Select the cross to keep the game screen clear.

"GAME DURATION" This can be set to anything from 5 to 90 minutes.

### **LOAD AND SAVE OPTIONS**

This menu allows you to save changes to the options, load previously saved options, or restore the original settings.

### **'BACK TO OPTIONS'**

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. This will return you to the OPTIONS menu.

### **'LOAD'**

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. Next press UP and DOWN on the Directional Pad to Highlight YES if you would like to load the previously saved options settings and 'NO' if you decide not to. Press Button A to confirm and you will return to the previous menu.

Note: If there are no OPTIONS saved on the Visual Memory unit, or there is no VM inserted in the Controller, the message 'Unable to load file' will be displayed, press Button A to return to the previous menu.



### 'SAVE'

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. Next press UP and DOWN on the Directional Pad to Highlight YES if you would like to save the current settings and 'NO' if you decide not to. Press Button A to confirm and you will return to the previous menu.

### 'SELECT FAVOURITE TEAM'

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. Next press UP and DOWN on the Directional Pad to select your favourite team from the usual team select menus. You can select both a favourite home and away team. Once selected, return to the LOAD AND SAVE OPTIONS menu and save your options. Each time you play WORLDWIDE SOCCER 2000 from now on, your favourite team or teams will be selected in the quick start menu.

Note: If there are no OPTIONS saved on the VM unit, or there is no VM unit inserted in the Controller, or the VM unit is full, then the message 'Unable to save file' will be displayed. Press Button A to return to the previous menu

### 'RESTORE DEFAULTS'

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. Next press UP and DOWN on the Directional Pad to Highlight YES if you would like to restore the original settings and 'NO' if you decide not to. Press Button A to confirm and you will return to the previous menu.

NOTE: Only one OPTIONS save is allowed on a VM unit. If there is already an 'OPTIONS' save on the unit and you decide to save another, you are given the option to overwrite this file.

### Sélection Langue

La langue de WORLDWIDE SOCCER 2000 ne peut être modifiée dans le logiciel : elle est déterminée par le type de console DREAMCAST dont vous disposez et donc par l'endroit où vous l'avez achetée. Reportez-vous au manuel d'instructions de votre DREAMCAST pour en modifier les paramètres de langue.

### Menu principal et Partie rapide

Dans le menu général, servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option de votre choix, et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Notez que, d'une manière générale, vous pouvez toujours sortir d'un menu et retourner au précédent en appuyant sur le bouton B.

Si vous êtes déjà un spécialiste des jeux de football, vous pouvez tenter votre chance et commencer à jouer immédiatement sans consulter ce manuel dans le détail. Sélectionnez alors PARTIE RAPIDE pour accéder au menu d'avant match. Les deux équipes sont sélectionnées au hasard, ainsi que les stades et les options. Une fois sur le terrain, à vous de faire vos preuves ! Bonne chance !

### Pour les autres, nous en sommes au...

### MENU PRINCIPAL

Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur le bouton A pour valider.

#### PARTIE RAPIDE :

pour jouer un match amical entre deux équipes choisies aléatoirement. Certains d'entre vous ont probablement déjà essayé !

#### JOUER :

pour jouer dans un des différents modes de jeu disponibles.

#### CHARGER PARTIE :

pour charger un championnat ou une coupe préalablement sauvegardés sur un Visual Memory (vendu séparément). Reportez-vous à la section Sauvegarder/Charger plus loin dans ce manuel.

#### MODIFIER OPTIONS :

pour modifier certains paramètres du jeu. Reportez-vous à la section consacrée aux options pour plus de détails.



## PARTIE RAPIDE

Sélectionnez ce mode dans le menu principal puis appuyez sur le bouton A pour accéder à l'écran du menu d'avant match. Vous pouvez alors jouer avec l'une des deux équipes déterminées au hasard dans des conditions de jeu aléatoires. Peut-être affronterez-vous le Brésil sous la neige dès le premier match !

## JOUER

Après avoir sélectionné ce mode dans le menu principal en appuyant sur le bouton A, vous accédez à l'écran du menu de match. Vous pouvez y déterminer le type de match que vous souhaitez disputer. Sélectionnez une compétition avec la croix multidirectionnelle et confirmez en appuyant sur le bouton A. L'écran de sélection d'équipe vous est alors proposé. Si vous souhaitez revenir à l'écran précédent, appuyez simplement sur le bouton B. Pour plus de détails sur les différents types de compétitions que vous pouvez disputer, reportez-vous à la section correspondante de ce manuel. Pour choisir une équipe, procédez de la manière suivante :

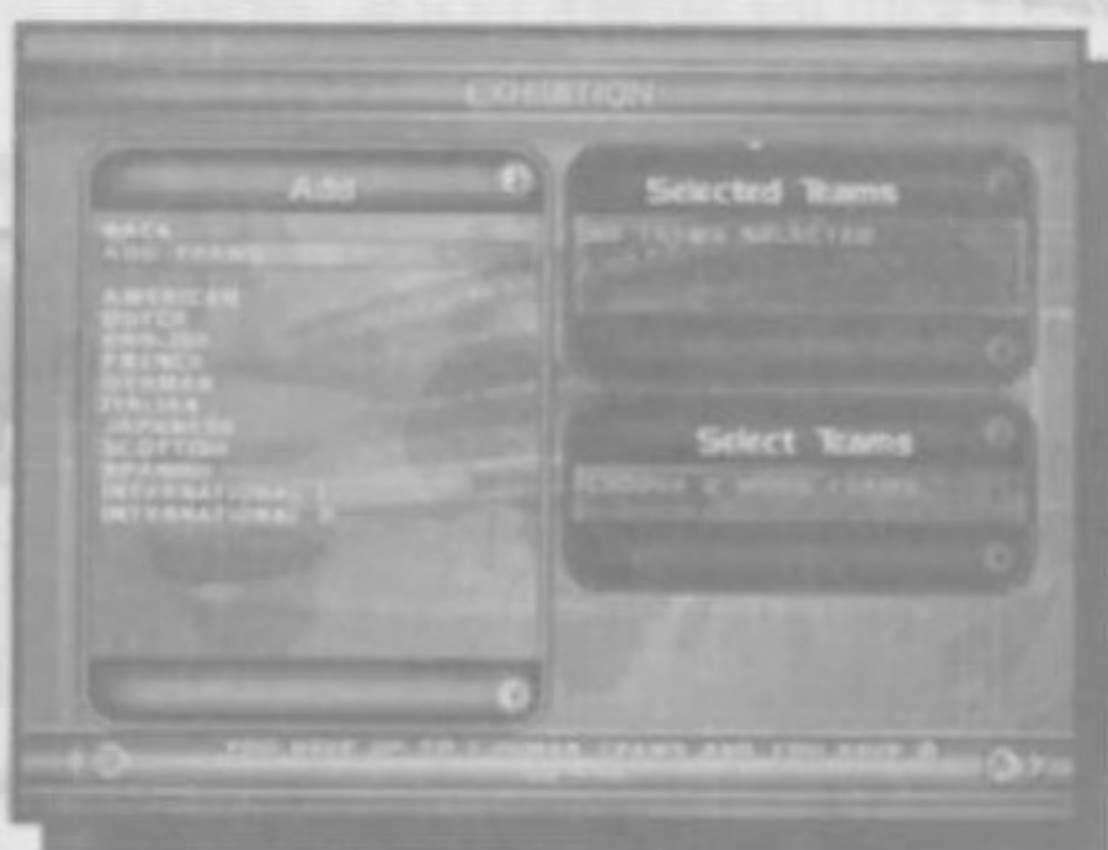
### Pour sélectionner une équipe

Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour sélectionner le championnat national de votre choix et validez en appuyant sur le bouton A. En fonction du type de compétition choisi, tous les clubs d'un championnat apparaissent soit dans la fenêtre CLUBS SELECTIONNES, soit dans la fenêtre de gauche. Utilisez la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le club de votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer. La mention JOU. (joueur humain) ou CPU (console) apparaît à côté de l'équipe sélectionnée ainsi qu'en haut à droite de la fenêtre CLUBS SELECTIONNES.

Remarquez que dans le cas où vous organisez un championnat personnalisé, vous pouvez sélectionner une combinaison d'équipes de tous horizons. Une fois que vous avez choisi un ou plusieurs clubs d'un championnat, appuyez sur le bouton B ou sélectionnez RETOUR dans la fenêtre des équipes pour pouvoir sélectionner des équipes d'autres championnats.

### Pour sélectionner des équipes nationales

Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour aller en bas de la liste et sélectionner soit "INTERNATIONAL 1" pour des équipes standard de Coupe du Monde, soit



"INTERNATIONAL 2" pour d'autres équipes de la planète. Si vous appuyez maintenant sur le bouton A, les équipes nationales apparaissent dans la fenêtre CLUBS. Sélectionnez l'équipe de votre choix.

### Pour sélectionner des équipes au hasard

Pour opérer une sélection aléatoire de clubs de n'importe quel championnat, servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance ORGANISER CHAMPIONNAT et confirmez en appuyant sur le bouton A. Spécifiez le nombre d'équipes choisies au hasard en orientant la croix multidirectionnelle vers la droite ou la gauche dans la fenêtre FINI. Si vous appuyez alors sur le bouton A, la quantité de clubs est sélectionnée aléatoirement.

Pour choisir au hasard des équipes d'un championnat particulier ou d'un groupe international, servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le championnat ou le groupe de votre choix et confirmez en appuyant sur le bouton A. Sélectionnez ensuite ORGANISER CHAMPIONNAT et validez de nouveau avec le bouton A. Spécifiez ensuite le nombre d'équipes à choisir aléatoirement comme précédemment.

Une fois votre sélection faite, orientez la croix multidirectionnelle vers la droite pour mettre en surbrillance l'option CONTINUE (continuer) dans la fenêtre CLUBS AU HASARD, puis appuyez sur le bouton A pour poursuivre avec l'écran d'options de cette compétition.

## TYPE DE MATCH

L'option JOUER vous permet d'accéder aux compétitions suivantes.

MATCH AMICAL :

un match amical entre deux équipes.

CHAMPIONNAT NATIONAL :

mettez en surbrillance le pays dans lequel se déroule le championnat auquel vous souhaitez participer et confirmez en appuyant sur le bouton A. Les noms des meilleures équipes du pays choisi s'inscriront dans la fenêtre CLUBS SELECTIONNES sur la droite de l'écran. Une équipe sera choisie automatiquement pour vous, mais si vous ne souhaitez pas jouer avec celle-ci, mettez en surbrillance la fenêtre et orientez votre croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas. Appuyez ensuite sur le bouton A pour en donner le contrôle à la console (CPU), puis sélectionnez l'équipe de votre choix et confirmez en appuyant de nouveau sur le bouton A. Sélectionnez CONTINUER dans la fenêtre CLUBS AU HASARD et appuyez sur le bouton A.



**CHAMPIONNAT INTERNATIONAL :** c'est une compétition qui fait intervenir toutes les équipes nationales. **INTERNATIONAL 1** propose des équipes standard de la Coupe du Monde, alors qu'**INTERNATIONAL 2** rassemble des équipes respectables du monde entier. Le championnat international est une compétition qui s'adresse aux meilleurs... Bonne chance !

**CHAMPIONNAT PERSONNALISE :** créez votre propre championnat en sélectionnant un certain nombre d'équipes (26 au minimum). Chaque équipe rencontre deux fois toutes les autres selon la formule classique des matchs aller et retour. Les équipes internationales ne sont pas admises.

**COUPE ARCADE :** c'est une compétition par élimination directe qui rassemble 32 équipes. Les deux premiers tours sont suivis des quarts de finale, demi-finales et de la grande finale.

**COUPE INTERNATIONALE :** c'est une compétition qui se déroule selon la formule classique de la Coupe du Monde. Elle rassemble 32 équipes séparées initialement en 8 groupes de quatre, chacune des équipes jouant d'abord contre les trois autres équipes de son groupe. Les deux meilleurs accèdent aux huitièmes de finale, et la compétition se poursuit par élimination directe jusqu'à la finale.

**TOURNOI :** ce tournoi se dispute selon une formule presque identique à la coupe internationale, mais seules les clubs peuvent y participer. Par ailleurs, à l'intérieur de chaque groupe de quatre, chacune des équipes affronte deux fois les autres.

**ENTRAINEMENT :** ce mode de jeu vous permet d'apprendre à vous déplacer, à faire circuler le ballon... Vous pouvez y travailler les corners, touches, coups francs et penalties grâce à l'option correspondante dans le menu Pause.

### SELECTION DES EQUIPES

En fonction du mode de jeu choisi, vous aurez à sélectionner un certain nombre d'équipes contrôlées par la console pour faire le nombre (les coupes, notamment, nécessitent la participation de 32 équipes). Tant que ce n'est pas fait, vous ne pouvez accéder à l'écran de MENU PREPARATOIRE. Le nombre d'équipes qui restent à sélectionner est indiqué en bas à droite dans la fenêtre CLUBS AU HASARD.

### Menu des CHAMPIONNATS et COUPES

Ce menu apparaît avant le début de chaque match lorsque vous jouez un des modes décrits précédemment. Orientez la croix multidirectionnelle vers le Haut ou le Bas pour mettre en surbrillance une option puis appuyez sur le bouton A pour valider.

**JOUER :** jouer le prochain match programmé.

**SAUVEGARDER PARTIE :** sauvegarder une partie en cours sur un Visual Memory (vendu séparément).

**AFFICHER RESULTATS :** vous pouvez y prendre connaissance des scores des matchs précédents et voir ainsi quelle est la forme de votre futur adversaire.

**AFFICHER CLASSEMENT :** le classement de la compétition en cours.

**ANNULER ET PERDRE MODIFICATIONS :** pour abandonner la partie en cours et retourner au menu JOUER. Sélectionnez OUI et appuyez sur le bouton A pour valider.

**MODIFIER OPTIONS :** pour personnaliser les paramètres de la partie.

### AFFICHER CLASSEMENT

Le tableau qui s'affiche vous renseigne sur les éléments suivants : Joués (J) - Gagnés (G) - Perdus (P) - Nuls (N) - Buts pour (p) - Buts contre (c) - Points (3 pour une victoire, 1 pour un nul, 0 pour une défaite).

Orientez la croix multidirectionnelle vers le bas pour mettre en surbrillance d'autres équipes du classement. Vous pouvez aussi, au cours des différentes compétitions, sélectionner de la même manière les autres groupes dans la fenêtre RESULTATS DE GROUPE. Appuyez sur le bouton B pour sortir du classement.

### MENU PREPARATOIRE

Orientez la croix multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour affecter un ou plusieurs joueurs à une équipe. Dans la partie basse de l'écran, un icône console vient alors se placer dans un des deux ports de manette disponibles pour chaque équipe. Notez que deux utilisateurs au maximum peuvent jouer dans chaque équipe.

Une fois que vous avez choisi une équipe, vous pouvez en changer la formation, opérer des modifications dans son placement sur le terrain ou affecter certains joueurs au marquage. Orientez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance MODIF. TACTIQUE ou MODIF. MARQUAGE et appuyez sur le bouton A. Le nom d'un joueur de l'équipe apparaît et vous pouvez consulter ses statistiques personnelles ou l'affecter à un type de marquage particulier. Effectuez les changements souhaités et confirmez avec le bouton A. Une fois que les tactiques définies vous conviennent, sélectionnez JOUER pour lancer le match.





## MODIFIER LA TACTIQUE

C'est ici que vous pouvez repositionner vos joueurs sur le terrain en formation d'attaque ou de défense. Orientez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance l'option de votre choix, puis vers la droite ou la gauche pour modifier la formation. Appuyez sur le bouton B une fois que vous avez achevé le nouveau positionnement de votre équipe.

1) Au centre de l'écran, remarquez le diagramme représentant un terrain. Les points de couleur qui représentent vos joueurs correspondent à la couleur de votre maillot. Le numéro du joueur est aussi indiqué. Les points en bas et en haut du diagramme sont les remplaçants.

2) FORMATION TYPE – D'une manière générale, lorsque votre équipe attaque, les joueurs doivent monter et investir la moitié de terrain adverse pour essayer de créer le surnombre. Lorsque votre équipe n'a plus le ballon, vos joueurs doivent revenir et défendre. Sélectionnez la phase OFFENSIVE (quand vous êtes en possession du ballon) et utilisez les différentes options pour affecter une position d'attaque à vos joueurs. Sélectionnez ensuite la phase DEFENSIVE (quand l'équipe adverse est en possession du ballon) et renouvelez l'opération pour déterminer le placement de vos joueurs en défense.

3) Défense/Libéro/Milieu/Mil. Off./Attaque – Mettez en surbrillance un des postes ci-dessus, puis orientez la croix multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour modifier le nombre de joueurs affectés à ce poste. Pour le libéro, choisissez O (oui) ou N (non).

4) Déplacer les joueurs – Vous pouvez ajuster la position de base exacte d'un joueur sur le terrain. Sélectionnez-le en mettant son nom en surbrillance et en validant avec le bouton A. Une croix apparaît alors au-dessus du point représentant le joueur sur le diagramme. Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour repositionner cette croix sur le terrain, et appuyez sur le bouton A pour valider. Le joueur prendra alors sa nouvelle position.

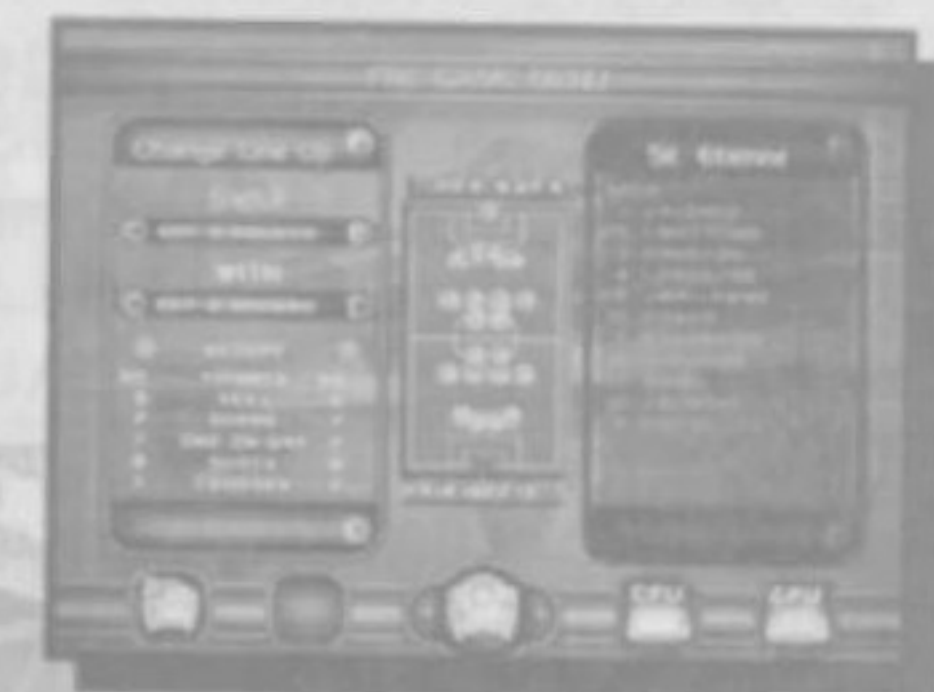
5) Vous pouvez aussi définir la position des lignes de défenseurs, milieux ou attaquants. Sélectionnez Défense, Milieu ou Attaque dans l'option DEPL. JOUEURS et appuyez sur le bouton A. Utilisez alors la croix multidirectionnelle pour les positionner sur le terrain de la manière indiquée. Appuyez sur le bouton A lorsque leurs nouvelles positions vous conviennent.

6) REGLAGES PAR DEFAUT – Si vous n'êtes pas satisfaits de vos modifications et souhaitez les annuler, mettez l'option REGLAGES PAR DEFAUT en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour retourner à la formation standard.



## ECH. JOUEURS

Utilisez cette option lorsque vous souhaitez faire permuter deux joueurs sur le terrain ou procéder à des remplacements dans votre onze de départ. Les titulaires de l'équipe figurent sur la barre ECHANGER en haut et les remplaçants disponibles sur la barre AVEC en bas. Mettez en surbrillance le nom d'un joueur en haut et faites de même en bas avec le nom d'un de ses coéquipiers appelé à le remplacer et appuyez sur le bouton A pour effectuer la permutation. Vérifiez bien les compétences de chaque joueur, sa condition physique et ses autres caractéristiques lorsque vous gérez votre équipe, un changement peut parfois faire basculer le sort de la prochaine rencontre dans un sens ou dans l'autre. Vous pouvez consulter les statistiques de chaque joueur dans les options MODIF. TACTIQUE ou MODIF. MARQUAGE. Appuyez sur le bouton B lorsque vous avez effectué toutes les opérations voulues.



## Le Marquage

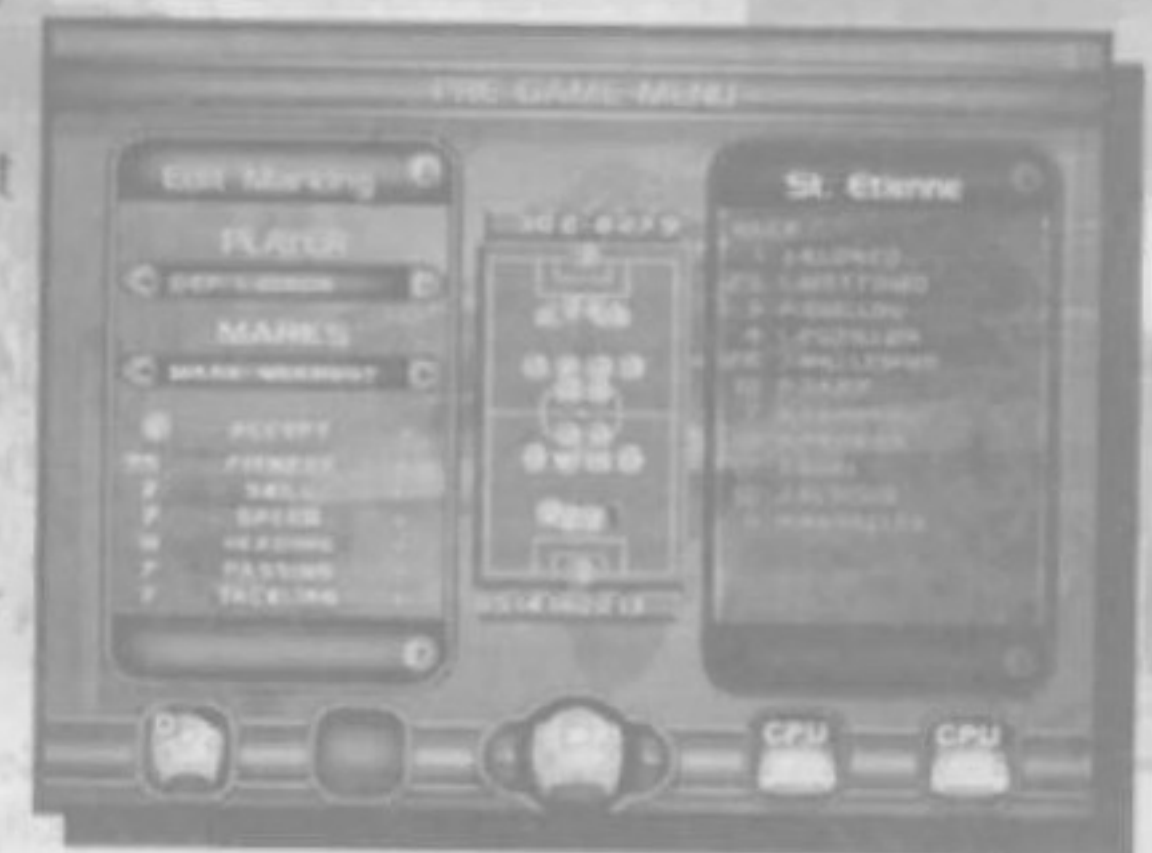
Vous pouvez aussi affecter un joueur à un travail de marquage spécifique. Mettez MODIF. MARQUAGE en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Orientez la croix multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour accéder aux options suivantes :

Pas de marquage : le joueur reste en position et ne marque aucun joueur.

Marquage proche : le joueur marque le joueur adverse le plus proche de lui.

Marquage zone : le joueur ne sort pas de sa zone et marque tout adversaire qui y entre.

Marquage individuel : le joueur est au marquage d'un joueur adverse particulier et ne le lâchera pas d'une semelle. Mettez en surbrillance le joueur à marquer et validez en appuyant sur le bouton A.



Appuyez sur le bouton B pour retourner à la composition d'équipe.



## JOUER

### Le Toss

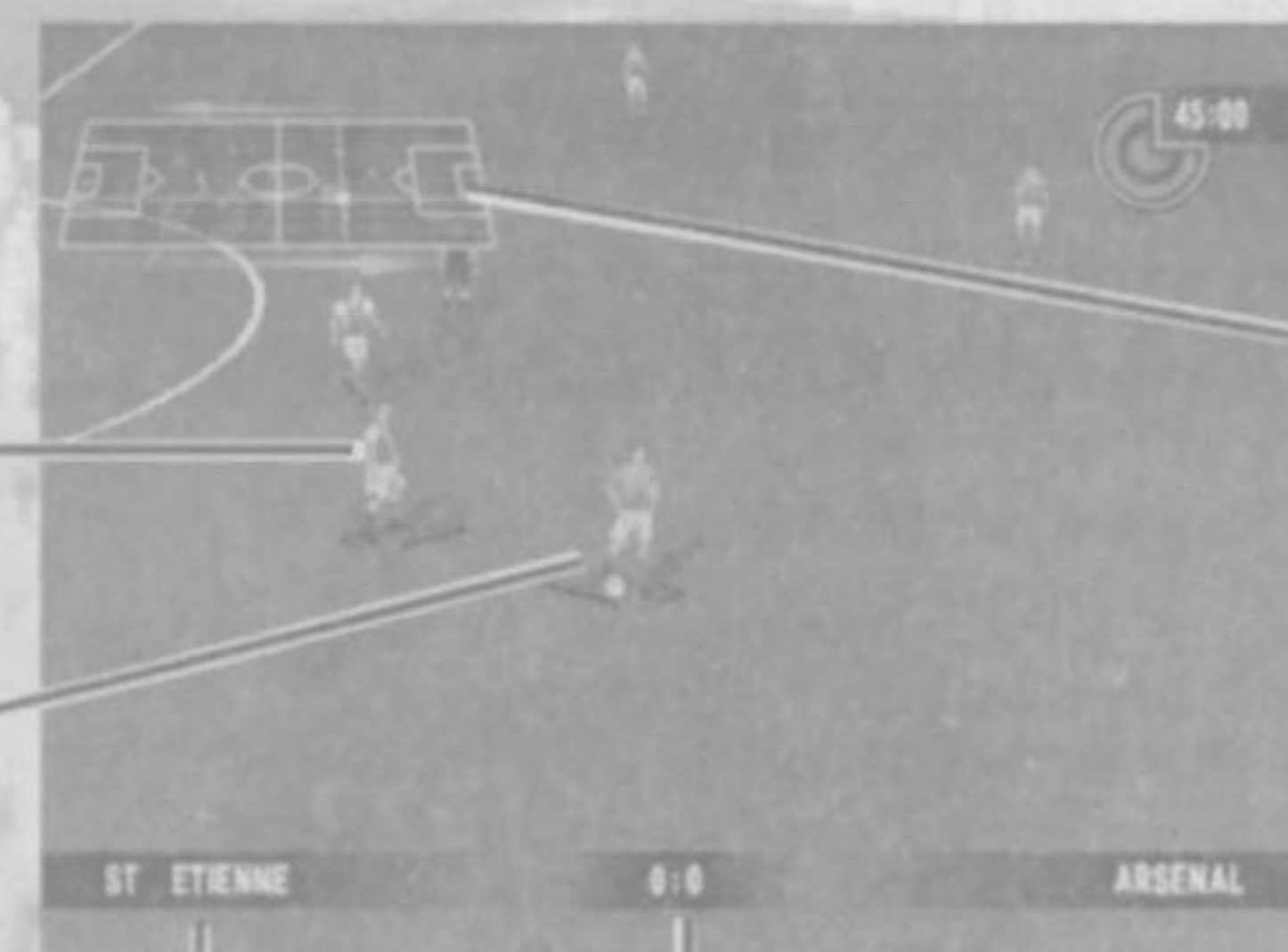
Le coup d'envoi et les camps sont tirés au sort à pile ou face. Le joueur qui dirige l'équipe visiteuse choisit pile ou face avec la croix multidirectionnelle et appuie sur le bouton A pour procéder au tirage. Le gagnant du tirage au sort peut choisir de donner le coup d'envoi. Sélectionnez COTE GAUCHE, ENGAGEMENT ou COTE DROIT avec la croix multidirectionnelle et confirmez avec le bouton A. L'équipe qui n'engage pas choisit son camp.

Notez que vous pouvez aussi paramétrer le niveau global de votre équipe sur cet écran. Orientez la croix multidirectionnelle vers la droite pour augmenter le niveau de votre équipe et vers la gauche pour donner un peu d'air à vos adversaires en le diminuant.

### L'écran de jeu

Joueur actuellement sélectionné de l'équipe 1. Il est entouré d'un halo coloré. La flèche vous indique la direction des buts adverses.

Joueur actuellement sélectionné de l'équipe 2.



Nom de l'équipe

Buts inscrits



Chronomètre

Scanner : le point blanc représente la balle, les joueurs de l'équipe 1 apparaissent en rouge et ceux de l'équipe 2 en bleu. Les joueurs actuellement sélectionnés clignotent à l'écran.

## Commandes

### COMMANDES SANS LE BALLON (DEFENSE)

<b>Bouton X</b>	Tacle normal
<b>Bouton A</b>	Tacle glissé
<b>Bouton B</b>	Dégagement
<b>Bouton analogique G</b>	Sprinter
<b>Bouton analogique D</b>	Sélectionner le joueur le plus proche du ballon

### COMMANDES AVEC LE BALLON (ATTACHE)

<b>Bouton X</b>	Piquer le ballon / tir (maintenir enfoncé pour une puissance de tir supérieure et utilisez la croix multidirectionnelle pour donner de l'effet)
<b>Bouton A</b>	Passes (voir la section correspondante)
<b>Bouton B</b>	Tir puissant (maintenir enfoncé pour une puissance de tir supérieure et utilisez la croix directionnelle pour donner de l'effet)
<b>Bouton Y</b>	Passé en profondeur / centre (maintenez le bouton enfoncé)
<b>Bouton analogique G</b>	Sprinter
<b>Bouton analogique D</b>	Feintes (se reporter à la section correspondante)

### COMMANDES LORSQUE LE BALLON EST EN L'AIR

<b>Bouton X</b>	Tête puissante
<b>Bouton A</b>	Passé / tête lobée (maintenez le bouton enfoncé)
<b>Bouton B</b>	Reprise de volée
<b>Bouton Y</b>	Contrôle du ballon à la réception d'une longue passe
<b>Bouton analogique G</b>	Sprinter
<b>Bouton analogique D</b>	Sélectionner le joueur le plus proche du ballon



## PASSES

<b>Bouton A</b>	Passe normale à ras de terre.
<b>Bouton A enfoncé</b>	Longue passe aérienne
<b>Bouton A, suivi rapidement du Bouton X ou du bouton A</b>	Le joueur qui reçoit le ballon retourne la passe en la levant (une-deux).
<b>ou du bouton B + croix multidirectionnelle</b>	Le joueur qui reçoit le ballon le passe en première intention dans la direction indiquée.

## FEINTES

Bouton analogique D enfoncé + croix multidirectionnelle (en fonction de la direction à laquelle le joueur fait face)

<b>Croix multidirectionnelle avant</b>	Dribble avant (passement de jambe)
<b>Croix multidirectionnelle gauche</b>	Dribble sur la gauche (râteau)
<b>Croix multidirectionnelle droite</b>	Dribble sur la droite (râteau)
<b>Croix multidirectionnelle arrière</b>	Dribble arrière (roulette)
<b>Croix multidirectionnelle centre</b>	Dribble sur place (finte)

## COMMANDES DU GARDIEN

<b>Croix multidirectionnelle</b>	Orientez l'indicateur de direction sur le terrain pour déterminer l'endroit où le gardien de but va envoyer le ballon.
<b>Bouton A</b>	Appuyez sur le bouton A pour faire une passe et maintenez enfoncé pour l'envoyer plus loin.
<b>Bouton B</b>	Pour mettre la balle à terre. Le gardien peut alors être contrôlé comme un autre joueur.

## L'indicateur de direction

Cette flèche apparaît lors des remises en jeu telles que les touches, les dégagements aux six mètres, les corners... Elle vous permet de déterminer à quel endroit envoyer le ballon et vous montre la trajectoire prévue. Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour déterminer la direction et des boutons analogiques gauche et droit pour régler la hauteur.



## Touches

Lorsqu'un joueur fait franchir la ligne de touche au ballon, une remise en jeu est effectuée par un des joueurs de l'équipe adverse.

<b>Croix multidirectionnelle</b>	Orientez la touche en fonction de l'indicateur de direction.
<b>Bouton A</b>	Appuyez sur le bouton A pour donner le ballon dans les pieds d'un partenaire et sur le bouton X pour qu'il lui parvienne un peu plus haut.

## Corners

Un corner est accordé à une équipe lorsqu'un des joueurs de l'équipe en défense touche le dernier le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de but (à l'extérieur de la cage du gardien).

<b>Croix multidirectionnelle</b>	Orientez le coup de pied de corner grâce à l'indicateur de direction.
<b>Bouton A</b>	Envoyez le ballon à l'un de vos attaquants.
<b>Bouton B</b>	En appuyant sur le bouton B, vous faites bouger vos attaquants dans la surface. Il y a trois positions différentes, de la limite de la surface de réparation aux cages du gardien.

## Coup franc

Un coup franc est accordé à une équipe lorsqu'un de ses joueurs est victime d'une faute en dehors de la surface de réparation. Les commandes de tir pour un coup franc sont les mêmes qu'en cours de jeu ; vous pouvez recourir à l'indicateur de direction en appuyant sur le bouton analogique gauche ou les commandes de coup franc direct en appuyant sur le bouton analogique droit.



### **Coup franc direct**

Il est accordé pour une faute commise en dehors de la surface de réparation. Pour contourner le mur adverse, vous pouvez donner un effet au ballon en le faisant passer par deux points signalés par des flèches. Le premier point est au niveau du sol et indique la direction initiale du ballon et le second signale l'endroit où le ballon doit retomber. Réglez la position du premier point avec la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A pour confirmer, puis renouvelez l'opération pour le second point en utilisant en plus les boutons analogiques gauche et droit pour régler la hauteur.

Remarque : si vous êtes en défense, vous pouvez utiliser la croix multidirectionnelle pour placer votre mur. Appuyez sur le bouton X pour le réduire et sur le bouton B pour y ajouter d'autres joueurs.

### **Penalty**

Un penalty est accordé à une équipe lorsqu'une faute directe a été commise sur un de ses joueurs dans la surface de réparation adverse.

**Contrôles de tir :** utilisez la croix multidirectionnelle pour déterminer dans quelle partie des buts adverses vous souhaitez loger le ballon puis appuyez sur le bouton A pour tirer.

**Contrôles du gardien :** utilisez la croix multidirectionnelle pour orienter le mouvement du gardien et appuyez sur le bouton A pour plonger.

### **MENU PAUSE**

Vous pouvez accéder au menu Pause à n'importe quel moment du match en appuyant sur le bouton START. Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une des options et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

### **RALENTI**

Pour visionner le ralenti de la dernière action. Reportez-vous à la section Ralenti un peu plus loin dans ce manuel pour plus détails.

### **FORMATION**

Pour modifier votre formation en cours de match. Utilisez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour choisir un secteur de jeu et vers la gauche ou la droite



pour modifier un paramètre. Vous pouvez ainsi modifier le nombre de défenseurs, d'attaquants, de milieux et de milieux offensifs, et décider si vous placez un joueur au poste de libéro. L'option DEPL. JOUEURS vous permet de repositionner un joueur sur le terrain. Pour ce faire, utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner un joueur et confirmez en appuyant sur le bouton A, puis renouvelez l'opération pour affecter le joueur à une nouvelle position. ECH. JOUEURS vous permet d'intervertir les positions de deux joueurs sur le terrain. Utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner les joueurs que vous souhaitez intervertir, puis mettez ECHANGER en surbrillance et confirmez en appuyant sur le bouton A. Sélectionnez REINITIALISER pour retourner à la formation par défaut et RETOUR pour revenir au menu Pause.

### **REPLACEMENT**

Pour remplacer un joueur, sélectionnez-le avec la croix multidirectionnelle et confirmez en appuyant sur le bouton A. La liste des joueurs disponibles pour un remplacement apparaît alors. Sélectionnez le joueur que vous souhaitez faire rentrer et appuyez sur le bouton A. Confirmez en sélectionnant OUI et en appuyant de nouveau sur le bouton A. Le remplacement sera effectué lors de la prochaine sortie du ballon. Le nombre de remplacements autorisés est indiqué dans la partie supérieure droite de l'écran.

### **CAMERA**

Déterminez la perspective du match. Servez-vous de la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner un des paramètres, et vers la gauche ou la droite pour le modifier. Sélectionnez PROCHE, MOYEN ou LOINTAIN pour régler la distance du zoom. Vous pouvez également déterminer la hauteur de champ (BAS, MOYEN, HAUT, AERIEN). Vous pouvez enfin définir l'angle de vue avec ISO (pour un angle à 45 degrés), EXTREME et LATÉRALE. Le mieux est encore d'expérimenter différentes perspectives pour déterminer celle qui vous convient le mieux.

### **STATISTIQUES**

Pour accéder à l'écran de statistiques. Reportez-vous à la section consacrée à cet écran.

### **REVENIR AU JEU**

Pour reprendre immédiatement la partie.

### **QUITTER**

Sélectionnez OUI pour confirmer que vous voulez effectivement abandonner ce match.



## Regarder un ralenti

Vous accédez à cette option par le menu Pause. Utilisez le bouton X pour aller en arrière, le bouton B pour l'avance rapide, le bouton Y pour avancer d'une image à la fois lorsque vous êtes en pause et le bouton A pour mettre l'image en pause ou annuler celle-ci. Vous accédez au menu Ralenti en appuyant sur le bouton START au cours d'un ralenti. Sélectionnez une des options proposées et confirmez en appuyant sur le bouton A.

## CAMERA ISOLEE

Pour regarder le ralenti avec la caméra centrée sur un joueur particulier, sélectionnez d'abord l'équipe puis le joueur. Pour retourner à la vue par défaut avec la caméra suivant le ballon, sélectionnez **SUIVRE LE BALLON**.

## ACTION VUE PAR LE JOUEUR

Grâce à cette option, vous pouvez suivre le ralenti du point de vue de n'importe quel joueur ou arbitre du match. Sélectionnez un joueur ou encore l'un des arbitres.

## REVENIR AU JEU

Pour retourner au ralenti.

## MENU PRINCIPAL

Pour sortir du menu Ralenti et retourner au menu Pause.

Options Pause en mode d'entraînement

Si vous activez le menu Pause en cours d'entraînement, vous accédez à une des quatre options spécifiques d'entraînement : le corner, la touche, le coup franc et le penalty. Sélectionnez celle de votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

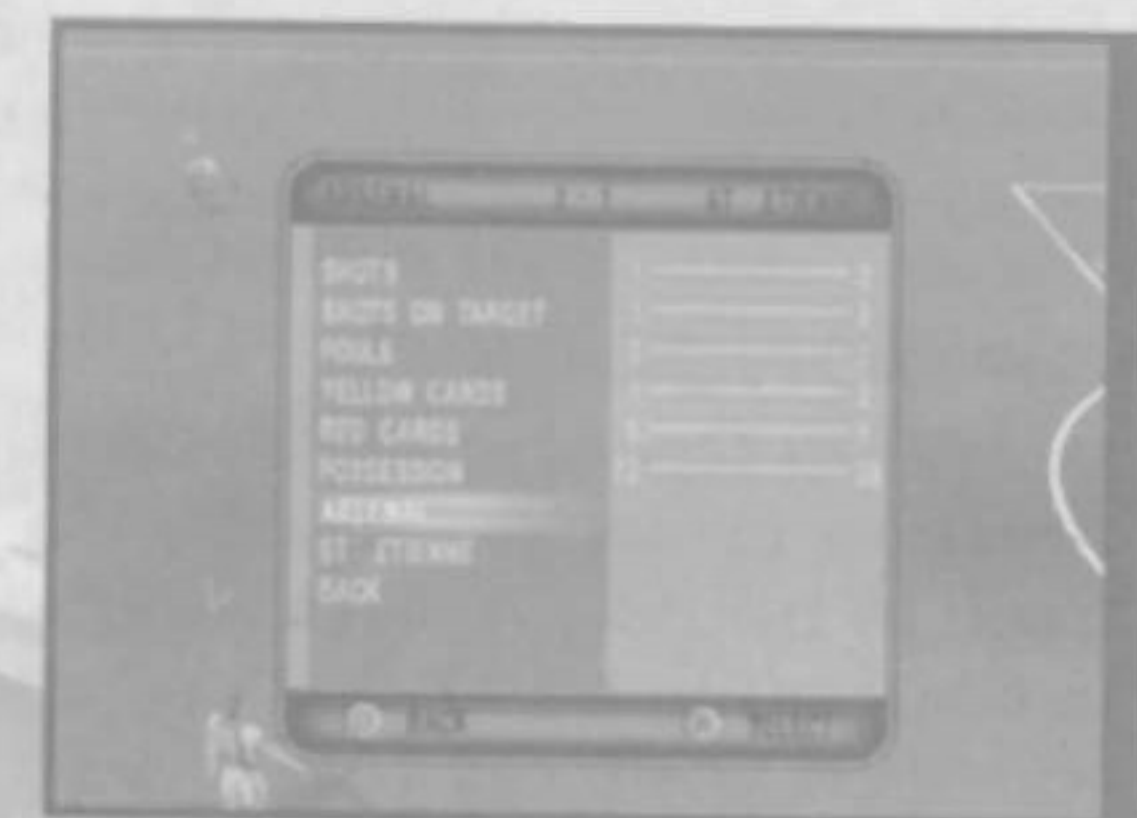


## Le coup de sifflet final

### Ecran de statistiques Equipe

Il apparaît à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire, mais vous pouvez aussi l'examiner à partir du menu Pause. Il est constitué de deux colonnes de statistiques de match, une pour chaque équipe, qui vous permettent de comparer leurs performances sur le terrain. Les barres de couleur vous permettent en un coup d'œil de voir laquelle des deux équipes a le dessus dans un secteur particulier du jeu. Le score figure en haut, à côté du nom de l'équipe. Au-dessous apparaît le nombre de :

TIRS, TIRS CADRES, FAUTES, CORNERS, CARTONS JAUNES, CARTONS ROUGES, HORS-JEU



### Statistiques joueur

Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un nom d'équipe dans le coin inférieur droit et appuyez sur le bouton A pour en afficher la composition.

Sélectionnez n'importe quel joueur pour consulter ses statistiques individuelles.

BUTS, TIRS, TIRS CADRES, PASSES DECISIVES, PASSES, PASSES REUSSIES, TACLES, TACLES REUSSIS

Une fois que vous avez étudié les statistiques, sélectionnez **REJOUER** (disponible en mode Match amical uniquement) ou **RETOUR** pour continuer.

### Sauvegarder/Charger une partie

Vous devez disposer d'un Visual Memory pour pouvoir sauvegarder votre partie. Chaque partie sauvegardée occupe 36 blocs mémoire.

### Sauvegarder une partie

Sélectionnez **SAUVEGARDER PARTIE** dans le menu des Championnats et Coupes et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Orientez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner **CREER UNE NOUVELLE SAUVEGARDE** ou bien, si vous souhaitez effacer une autre partie préalablement sauvegardée, sélectionnez-la, appuyez sur le bouton A et renouvelez l'opération en choisissant **OUI**, confirmez de nouveau avec le bouton A.





## Charger une partie

Sélectionnez CHARGER PARTIE dans le menu principal et appuyez sur le bouton A. La liste des parties préalablement sauvegardées apparaît alors à l'écran avec des informations sur leur contenu. Sélectionnez la partie de votre choix avec la croix multidirectionnelle et validez en appuyant sur le bouton A.

## OPTIONS

Le menu Options est accessible par l'écran du menu principal. Sélectionnez l'option de votre choix en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et validez avec le bouton A. A l'intérieur des sous-menus, orientez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner une option et vers la droite ou la gauche pour la modifier. Vous retournez au menu précédent en appuyant sur le bouton Y.

## RETOUR AU MENU PRECEDENT

Pour quitter le menu d'options.

## SONS

Contrôles de volume pour COMMENTAIRES, SUPPORTERS, EFFETS SONORES et MUSIQUE.

## REGLES DU MATCH

HORS-JEU : jouez avec ou sans la règle du hors-jeu.

## CONFIGURATION DE LA MANETTE

C'est dans cet écran que vous pouvez personnaliser la configuration des boutons de votre manette. Chaque bouton utilisé dans le jeu apparaît à côté de deux barres. La barre supérieure indique la fonction du bouton lorsque l'équipe est en possession du ballon (attaque), et la barre inférieure cette fonction lorsqu'elle n'a pas le ballon (défense). Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance une des fonctions couplées et appuyez sur le nouveau bouton que vous souhaitez utiliser pour lui assigner ces fonctions.

Pour retourner à la configuration par défaut, sélectionnez REGLAGES PAR DEFAUT et appuyez sur le bouton A. Pour sortir de cet écran, sélectionnez CONTINUER en haut à gauche. Si vous souhaitez reconfigurer la manette de jeu numéro 2 (ou les manettes 3 et 4), servez-vous de la manette en question pour sélectionner CONFIGURATION DE LA MANETTE dans le menu Options et renouvelez l'opération.

## ENVIRONNEMENT

STADE : si vous aimez particulièrement un stade, sélectionnez-le ici, ou bien sélectionnez ALEATOIRE pour laisser le choix à la console.

PITCH (terrain) : paramétrez l'état du terrain. Vous avez le choix entre snowy (enneigé), frosty (gelé), normal, lush (superbe), muddy (boueux) ou dry (sec). Sélectionnez AUTOMATIC pour laisser la console choisir aléatoirement l'état du terrain. Sur la droite, vous pouvez constater l'effet du terrain choisi sur le rebond du ballon.

HEURE DU COUP D'ENVOI : définissez l'heure du match. Vous pouvez régler l'horloge sur la mi-journée, l'après-midi, le début de soirée ou la nuit (vous remarquerez qu'un thermomètre sur la droite indique la variation de température correspondante). Sélectionnez ALEATOIRE si l'heure du coup d'envoi vous importe peu.

## OPTIONS DIVERSES

RALENTI : assurez-vous que l'option est activée si vous voulez avoir la possibilité de regarder des ralentis. Sélectionnez la croix si vous ne souhaitez pas revivre ces moments intenses.

SCANNER : assurez-vous que l'option est activée si vous voulez avoir la possibilité de consulter l'écran radar en cours de match. Pour la désactiver, sélectionnez la croix.

TEMPS DE JEU : il peut aller de 5 à 90 minutes.

## CHARGER/SAUVEGARDER OPTIONS ET CLUBS PERSO.

Ce menu vous permet de sauvegarder les modifications des options, de charger une configuration préalablement sauvegardée ou de revenir au paramétrage par défaut.

## REVENIR AUX OPTIONS

Sélectionnez cette option en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et appuyez sur le bouton A pour valider. Vous retournez au menu Options.

## CHARGER OPTIONS

Sélectionnez cette option en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et appuyez sur le bouton A pour valider. Renouvelez l'opération avec OUI pour confirmer que vous souhaitez effectivement charger une configuration préalablement sauvegardée (si vous changez d'avis, validez NON). Vous retournez ensuite au menu Options.



Remarque : si aucune configuration d'options n'est sauvegardée sur votre Visual Memory ou si aucun VM n'est inséré dans la console, le message "Unable to load file" (chargement impossible) apparaît. Appuyez alors sur le bouton A pour retourner au menu précédent.

### **SAUVEGARDER OPTIONS**

Sélectionnez cette option avec la croix multidirectionnelle orientée vers le haut ou le bas et appuyez sur le bouton A pour valider. Renouvelez l'opération avec OUI pour confirmer que vous souhaitez effectivement sauvegarder la configuration définie (si vous changez d'avis, validez NON). Vous retournez ensuite au menu Options.

### **SELECT FAVOURITE TEAM (sélection de l'équipe préférée)**

Sélectionnez cette option en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et pressez le bouton A pour valider. Renouvelez l'opération pour sélectionner votre équipe préférée dans les menus de sélection. Vous pouvez parfaitement sélectionner une équipe préférée à l'extérieur et une autre à domicile. Une fois que votre sélection est faite, retournez au menu de chargement et de sauvegarde et sauvegardez vos options. Dorénavant, à chaque fois que vous jouerez à WORLDWIDE SOCCER 2000, cette sélection apparaîtra lors du démarrage rapide.

Remarque : si aucune configuration d'options n'est sauvegardée sur votre Visual Memory ou si aucun VM n'est inséré dans la console, le message "Unable to load file" (chargement impossible) apparaît. Appuyez alors sur le bouton A pour retourner au menu précédent.

### **REGLAGES PAR DEFAUT**

Sélectionnez cette option avec la croix multidirectionnelle orientée vers le haut ou le bas et pressez le bouton A pour valider. Renouvelez l'opération avec OUI pour confirmer que vous souhaitez effectivement retrouver la configuration par défaut (si vous changez d'avis, validez NON). Vous retournez ensuite au menu précédent.

Remarque : vous ne pouvez disposer que d'une seule sauvegarde de configuration d'options sur votre Visual Memory. Si une telle sauvegarde existe déjà, il vous faudra décider si vous souhaitez écraser les données précédentes pour en sauvegarder une autre.

### **„Sprachwahl“**

Die Sprache von WORLDWIDE SOCCER 2000 kann nicht in der Software geändert werden. Die Sprache wird von der DREAMCAST-Konsole bestimmt und hängt davon ab, wo Sie die Konsole gekauft haben. Wenn Sie die Spracheinstellungen Ihrer DREAMCAST-Konsole verändern wollen, schauen Sie bitte in der Gebrauchsanleitung Ihrer DREAMCAST-Konsole nach.

### **Allgemeine Menüsteuerung und „Quick Start“**

Auf dem Menübildschirm können Sie die gewünschte Option mit dem Steuerkreuz markieren. Mit Taste A bestätigen Sie Ihre Auswahl. Meistens können Sie auch den Bildschirm verlassen und zum vorherigen Menü zurückkehren, indem Sie Taste B drücken.

Wenn Sie bereits Erfahrung mit ARCADE-Fußballspielen haben und dieses Manual nicht vor dem Spielstart lesen können oder wollen, dann wählen Sie „QUICKSTART-SPIEL“ aus. Damit kommen Sie in das PRE GAME MENU (Menü zur Konfiguration einer Spielbegegnung), und es werden zwei zufällige Mannschaften in einen Zufallsstadion unter zufälligen Bedingungen eingestellt. Drücken Sie im Spiel dann einfach die verschiedenen Tasten und finden Sie auf dem Spielfeld heraus, wie man passt und schießt. Viel Glück!

### **Alle anderen lesen bitte weiter .....**

#### **„HAUPTMENÜ“**

Im Hauptmenü benutzen Sie das Steuerkreuz, um eine der folgenden vier Optionen zu markieren, und drücken Sie Taste A zur Bestätigung:

„QUICKSTART-SPIEL“ Wählen Sie diese Option für ein rasches Freundschaftsspiel, bei dem Sie nicht erst ein Mannschaft wählen oder Optionen ändern müssen. Einige von Ihnen haben das vielleicht schon probiert.

„SPIEL STARTEN“ Wählen Sie diese Option, um mit einem der verfügbaren Spieltypen zu beginnen.

„SPIEL LADEN“ Wählen Sie diese Option, um mit einer Liga oder einem Wettkampf weiterzumachen, der Sie zuvor auf einem VM (Visual Memory, getrennt erhältlich) gespeichert haben. Lesen Sie auch den Abschnitt über „Speichern und Laden“ (Saving/Loading Your Game) weiter hinten im Manual.

„OPTIONEN“ Wählen Sie diese Option, um die Spieleinstellungen anzupassen. Lesen Sie auch den Abschnitt „Optionen“ (Options) weiter hinten im Manual.



## „QUICKSTART-SPIEL“

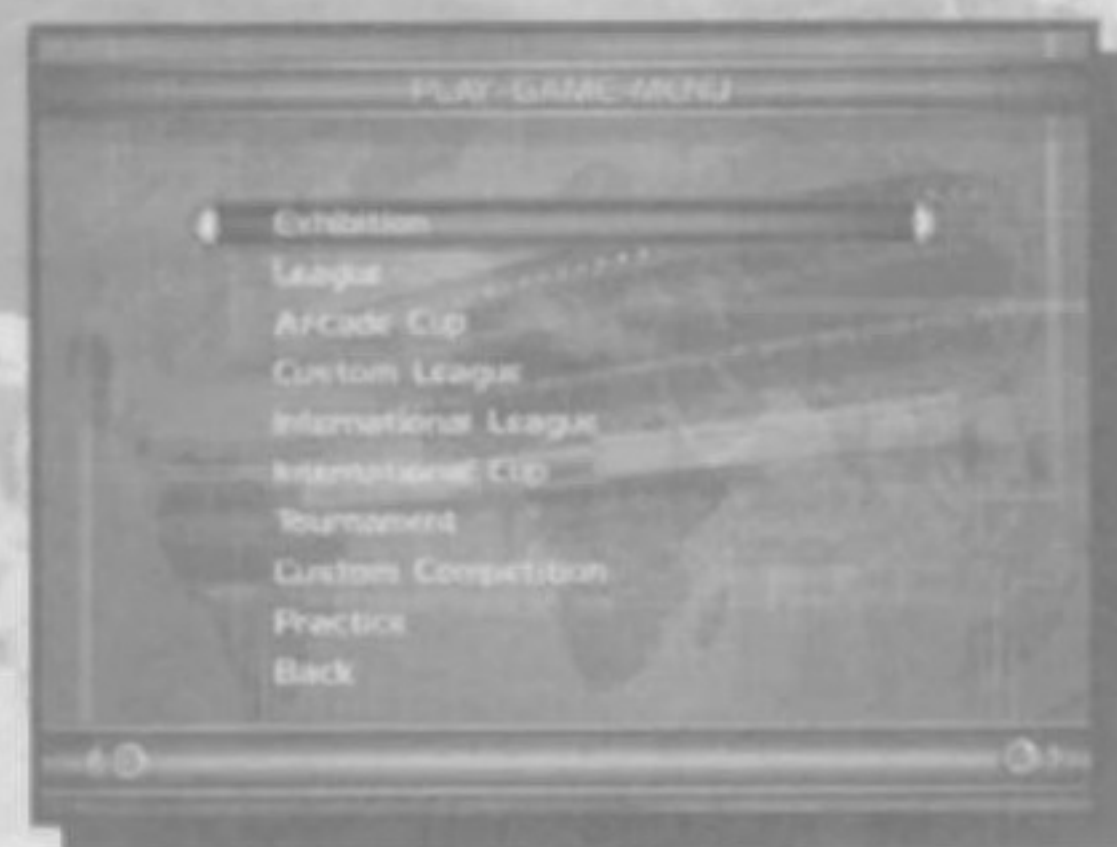
Wählen Sie diesen Modus aus dem Hauptmenü, indem Sie ihn mit dem Steuerkreuz markieren und Taste A drücken. Sie kommen zum Match-Konfigurations-Menü, wo für Sie zwei zufällig ausgewählte Mannschaften unter zufälligen Spielbedingungen eingestellt sind. Diese Option ermöglicht Ihnen also, direkt in ein völlig zufälliges Match einzusteigen – aber Vorsicht: Ihr allererster Gegner könnte gleich Brasilien sein!

## „SPIEL STARTEN“

Wählen Sie diesen Modus aus dem Hauptmenü, indem Sie diese Option markieren und Taste A drücken. Sie gelangen so zum Menü „SPIEL STARTEN“. Hier können Sie aussuchen, welche Art von Match Sie spielen möchten. Markieren Sie einfach Ihren Spieltyp und drücken Sie Taste A. Sie gelangen zum Teamauswahl-Bildschirm für diesen Spieltyp. Wenn Sie zwischendurch zurück zu diesem Bildschirm möchten, drücken Sie einfach Taste B auf Ihrem DREAMCAST-Controller.

Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt

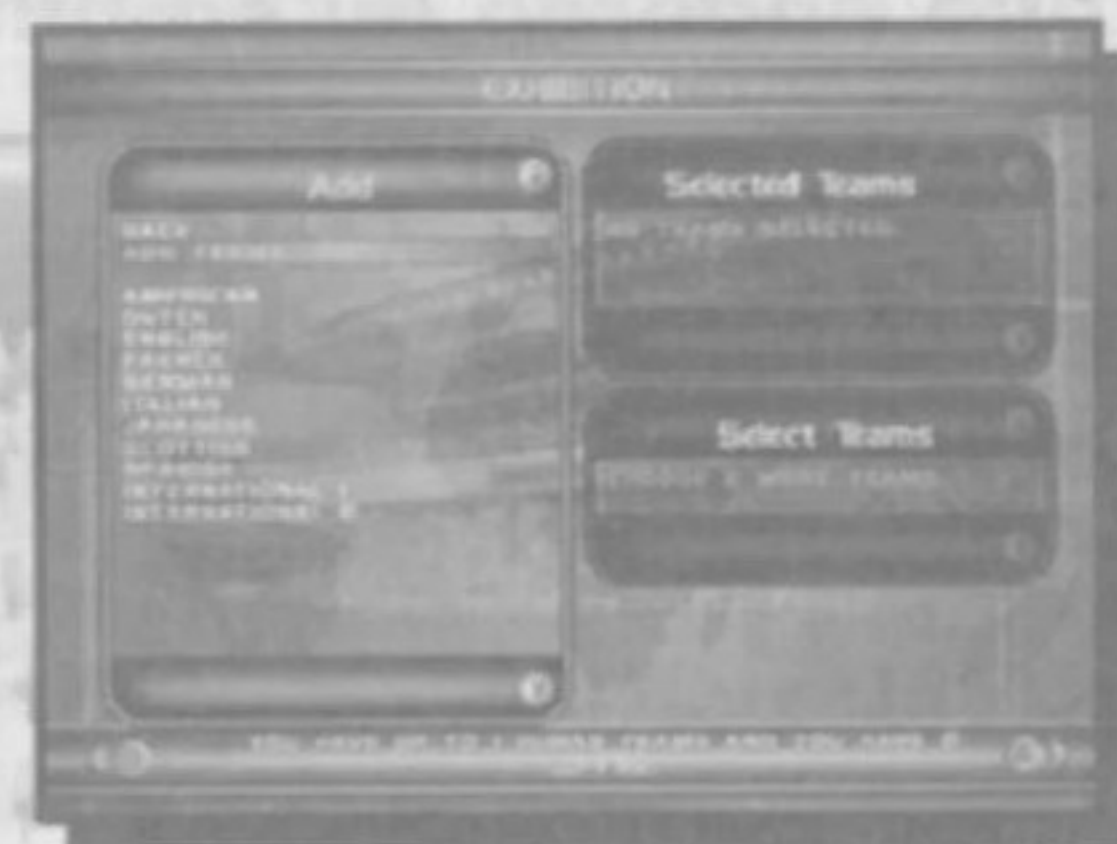
„SPIELMODI“ weiter hinten im Manual. Wählen Sie Ihre Mannschaft folgendermaßen aus...



## Auswahl von Vereins-Mannschaften

Markieren Sie die nationale Liga, in der Ihr Lieblingsverein spielt, mit dem Steuerkreuz aus und drücken Sie Taste A. Abhängig vom gewählten Spieltyp erscheinen alle Mannschaften der Liga entweder im GEWAHLTE TEAMS-Fenster – oder im Fenster links. Mit dem Steuerkreuz können Sie die Mannschaft markieren, die Sie wünschen, und mit A bestätigen. SPIELER oder CPU, also menschlicher bzw. Computergegner, erscheint neben der ausgewählten Mannschaft, und es erscheint im GEWAHLTE TEAMS-Fenster oben rechts.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie EIGENER WETTBEWERB einstellen, können Sie jede Mannschaftskombination aus jeder nationalen Liga auswählen. Wenn Sie Mannschaften aus einer Liga gewählt haben, drücken Sie Taste B oder wählen Sie „BACK“ im Mannschafts-Fenster, um zusätzliche Mannschaften aus einer anderen Liga zu nehmen.



## Auswahl von Nationalmannschaften

Gehen Sie mit dem Steuerkreuz ans Ende der Liste und markieren Sie entweder „INTERNATIONAL 1“ für die Standard-Mannschaften der Fußball-Weltmeisterschaft oder

„INTERNATIONAL 2“ für andere bekannte Mannschaften von überall auf der Welt. Wenn Sie jetzt Taste A drücken, erscheinen die Nationalteams im TEAMS-Fenster. Markieren und wählen Sie eine Mannschaft genau wie bei den Vereinsmannschaften.

## Auswahl von Zufallsmannschaften

Um eine Anzahl von Mannschaften zufällig aus irgendeiner Liga auszuwählen, gehen Sie mit dem Steuerkreuz an den Anfang der Liste, markieren Sie „TEAMS HINZUFÜGEN“ und drücken Sie Taste A. Legen Sie nun die Anzahl der Mannschaften fest, die zufällig gewählt werden sollen, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS bzw. RECHTS drücken. Wenn sie jetzt Taste A drücken, wird die gewünschte Anzahl von Mannschaften zufällig und automatisch ausgesucht.

Wenn Sie Mannschaften zufällig aus einer bestimmten Liga oder einer internationalen Gruppe wählen möchten, markieren Sie die Liga mit dem Steuerkreuz und drücken Sie Taste A. Dann markieren Sie die Option TEAMS HINZUFÜGEN und drücken Sie noch einmal Taste A. Legen Sie dann wie oben **die** Anzahl der Mannschaften fest, die zufällig gewählt werden sollen.

Wenn Sie alle Mannschaften ausgewählt haben, die Sie wollen, drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um die Option CONTINUE im RANDOM TEAMS-Fenster zu markieren, und drücken sie dann Taste A, um weiter zum Optionsbildschirm für diesen Wettbewerb zu gelangen.

## „SPIELMODUS“

Über die Option SPIEL STARTEN kommen Sie zu der folgenden Liste mit Spieltypen: „FREUNDSCHAFTSSPIEL“ – Ein einzelnes Freundschaftsspiel. Nur verfügbar, wenn zwei Mannschaften gewählt wurden.

NATIONAL-LIGA – Markieren Sie einfach die National-Liga, die Sie spielen möchten, und drücken Sie Taste A. Das SELECTED TEAMS-Fenster rechts wird sich mit den Top-Mannschaften des ausgewählten Landes füllen. Es wird automatisch eine Mannschaft für Sie ausgewählt, aber wenn Sie das ändern wollen, markieren Sie einfach das SELECTED TEAMS-Fenster und drücken Sie das Steuerkreuz HOCH oder RUNTER, um die aktuelle Spieler-Mannschaft („HUMAN“) zu markieren. Drücken Sie nun Taste A, um die Mannschaft auf CPU umzuschalten, markieren Sie dann Ihre Mannschaft und drücken Sie noch einmal Taste A, um sie als Ihre Spieler-Mannschaft aufzustellen. Gehen Sie auf CONTINUE im RANDOM TEAMS-Fenster und drücken Sie Taste A, um weiterzukommen.

„INTERNATIONALE LIGA“ – Eine Liga, die zwischen allen Nationalmannschaften ausgetragen wird. INTERNATIONAL 1 enthält Standard-Mannschaften der Fußball-WM,



während Sie in INTERNATIONAL 2 bekannte Mannschaften von überall auf der Welt finden. Ein Spielmodus für fortgeschrittene Spieler – viel Glück!

„EIGENE LIGA“ – Stellen Sie Ihre eigene Liga zusammen und nehmen Sie dazu jede beliebige Mannschaft (mindestens 26). Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jede andere. Diese Art des Wettbewerbs schließt die internationalen Mannschaften aus.

„ARCADE-CUP“ – Dies ist ein Wettbewerb nach dem KO-System mit 32 teilnehmenden Mannschaften. Nach zwei Runden folgen Viertelfinale, Halbfinale und als Höhepunkt ein enorm spannendes Finale.

„INTERNATIONALER CUP“ – Dies ist ein Pokalwettbewerb für 32 Mannschaften. Zuerst kommt eine Gruppenphase, dann eine KO-Phase. Die ursprünglichen 32 Mannschaften werden in acht Gruppen von je vier eingeteilt, jede Mannschaft pro Gruppe spielt gegen jede andere Mannschaft, und die zwei besten Mannschaften aus jeder Gruppe qualifizieren sich dann für das KO-Spiel.

„TURNIER“ – Gleiches Spiel wie beim International Cup weiter oben, außer dass nur Vereins-Mannschaften Zutritt haben und in der Gruppen-Phase jede Mannschaft zweimal gegen jede andere spielt.

„TRAINING“ – Dieser Spielmodus ermöglicht es Ihnen, auf das Spielfeld zu gehen und das Bälletreten ausgiebig zu üben. Im Training können Sie Ihre Eckbälle perfektionieren und Einwürfe, Torschüsse und Strafstöße üben. Um diese Spezialbereiche zu trainieren, gehen Sie im Trainingsmodus ins Pause-Menü und wählen Sie die gewünschte Trainingsart aus.

### „AUSWAHL VON POKAL-MANNSCHAFTEN“

Abhängig vom gewählten Spielmodus müssen Sie eventuell einige computergesteuerte Mannschaften auswählen, um die nötige Anzahl an Teams zu erreichen („INTERNATIONALER CUP“ und TURNIER-Modus können beispielsweise nur mit 32 Teams gestartet werden). Sie können den Bildschirm „MANNSCHAFTSWAHL“ erst verlassen, wenn Sie im ZUFALLSTEAMS-Fenster weitere Mannschaften ausgesucht haben. Beachten Sie, dass die Anzahl von Mannschaften, die Sie noch brauchen, unten rechts erscheint.

### Ligen, Pokale und Wettbewerbe – Das Competition-Menü

Vor jedem Match erscheint das folgende Menü, egal welchen der oben angeführten Modi Sie spielen wollen. Drücken Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz, um eine Option zu markieren, und Taste A, um Ihre Auswahl zu bestätigen:

„SPIEL STARTEN“ – Das nächste Match auf dem Spielplan beginnen.

„SPIEL SPEICHERN“ – Ein aktuelles Spiel auf das VM (Visual Memory, getrennt erhältlich) speichern.

„SPIELERGEBNISSE ANZEIGEN“ – Hier können Sie die Ergebnisse früherer Spiele ansehen und sich die Mannschaften zeigen lassen, gegen die Sie spielen werden.

„LIGATABELLE“ – Die Ligatabelle für den aktuellen Wettbewerb anschauen.

„SPIEL BEENDEN“ – Das aktuelle Spiel abbrechen und zum SPIEL STARTEN MENU zurückkehren (markieren Sie „YES“ und drücken Sie Taste A zur Bestätigung).

„SPIELOPTIONEN“ – Sie können das Spiel an Ihre Vorlieben anpassen.

### „PUNKTESTAND ANSCHAUEN“

Die Tabelle zeigt, von links nach rechts gelesen:

Gespielt – Gewonnen – Verloren – Unentschieden – Erzielte Tore – Gegnerische Tore – Punkte (3 Punkte pro Sieg, 1 Punkt für Unentschieden, keinen für Niederlage).

Drücken Sie RUNTER auf dem Steuerkreuz, um andere Mannschaften in der Tabelle zu markieren. Wenn Sie während verschiedener Wettbewerbe im ERGEBNISSE-Fenster RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz drücken, markieren Sie so andere Gruppen, die Sie auf die gleiche Weise anschauen können. Drücken Sie Taste B, um die Tabelle zu verlassen.

### „PRE GAME MENU“

Drücken Sie LINKS oder RECHTS auf dem Steuerkreuz, um menschliche Spieler den Mannschaften zuzuweisen. Im unteren Teil des Bildschirms erscheint ein „T-Shirt-Icon“, das sich in eines der beiden Felder bewegt, die für jede Mannschaft zur Verfügung stehen. Die Farbe des T-Shirts wechselt zur Farbe der Spielermarkierung, die der Spieler im Match hat. Achtung: Pro Mannschaft können höchstens zwei Spieler teilnehmen.

Wenn Sie sich eine Mannschaft ausgesucht haben, können Sie ihre Formation ändern, Änderungen in der Aufstellung vornehmen oder Manndeckungs-Aufgaben zuweisen. Drücken Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz, um „AUFSTELLUNG ANDERN“ oder „DECKUNG EINSTELLEN“ zu markieren, und drücken Sie Taste A, um den Befehl zu aktivieren. Der Name eines Spielers aus dem Team erscheint, und Sie können sich seine Fähigkeiten anzeigen lassen oder ihm eine Manndeckungsaufgabe zuweisen. Machen Sie Ihre Änderungen und drücken Sie Taste A zur Bestätigung. Wenn Sie mit Ihrer Taktik zufrieden sind, gehen Sie auf „SPIEL STARTEN“, um weiterzumachen.





## „FORMATION“

Hier können Sie die Position Ihrer Männer auf dem Rasen bei Angriff bzw. Verteidigung neu bestimmen. Drücken Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz, um eine der unten aufgeführten Optionen zu markieren, und ändern Sie dann die Einstellungen mit LINKS und RECHTS. Drücken Sie Taste B, wenn Sie fertig sind.

1) Im Zentrum des Bildschirms sehen Sie eine Skizze des Feldes. Die Icons für Ihre Spiele haben die gleiche Farbe wie Ihr T-Shirt-Icon (wenn Sie mit Rechts/Links eine Mannschaft wählen). Auch ihre Trikot-Nummern werden angezeigt. Die Icons oben und unten auf dem Bildschirm zeigen Ihre Ersatzspieler.

2) „FORMATION EINSTELLEN“ – Wenn Ihre Mannschaft in die Offensive geht, sollten Ihre Spieler normalerweise in das Gebiet der andern Mannschaft eindringen und die Zahl der Angreifer vor dem gegnerischen Tor erhöhen; wenn sie in die Defensive gehen, sollten sie sich im Feld zurückziehen, um Ihr Tor zu verteidigen. Wählen Sie „OFFENSIV“ und benutzen Sie die Optionen, die unten angegeben sind, um Ihre Männer zum Angriff aufzustellen (d.h., wenn Sie im Ballbesitz sind). Als nächstes wählen Sie „DEFENSIV“ und weisen Ihrer Mannschaft neue Positionen für die Abwehr zu (d.h., wenn der Gegner am Ball ist).

3) „VERTEIDIGER“ / „LIBERO“ / „MITTELFELD“ / „OFF-MIT“ / „STURM“

Markieren Sie einen dieser Punkte und drücken Sie dann LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz, um die Anzahl der Spieler zu verändern, die für jede Aufgabe vorgesehen sind.

4) „SPIELER BEWEGEN“ – Hier können Sie die genaue Position von jedem einzelnen Spieler auf dem Feld einstellen!!! Markieren Sie den Namen des Spielers (mit LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz suchen Sie sich den gewünschten Spieler aus) und drücken Sie Taste A. Über dem Marker des Spielers auf dem Spielfeld-Diagramm erscheint ein Kreuz. Benutzen Sie jetzt das Steuerkreuz, um die Position des Kreuzes auf dem Spielfeld einzustellen; wenn Sie jetzt wieder Taste A drücken, bewegt sich der Spieler zu seiner neuen Position.

5) Sie können auch die Position der Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer als Gruppe verändern. Drücken Sie LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz, um „VERTEIDIGUNG“, „MITTELFELD“ oder „STURM“ in der Option SPIELER BEWEGEN auszuwählen, und dann Taste A. Jetzt können Sie das Steuerkreuz benutzen, um Ihre Gruppe von Spielern zu bewegen – mit LINKS und RECHTS lassen Sie sie ausschwärmen oder ziehen sie zusammen, während Sie sie mit RAUF bzw. RUNTER das Spielfeld auf- und abbewegen. Drücken Sie Taste A, wenn Sie mit ihren neuen Positionen zufrieden sind.



6) „STANDARD“ – Wenn Sie einen Fehler machen, markieren Sie „STANDARD“ und drücken Sie Taste A, um die Mannschaft wieder in die Standardformation zu bringen.

## „TAUSCHEN“

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Positionen von Spielern auf dem Feld vertauschen möchten oder Ersatzspieler einwechseln wollen. Die volle Mannschaft ist über dem 'TAUSCHEN'-Balken oben aufgelistet, und die möglichen Ersatzspieler über dem 'GEGEN'-Balken unten. Markieren Sie einen Spieler auf dem oberen Balken und einen anderen Spieler auf dem unteren Balken: Der Spieler oben wird durch den unteren ersetzt, sobald Sie Taste A drücken. Behalten Sie Können, Fitness und andere Eigenschaften Ihrer Spieler im Auge, wenn Sie die Aufstellung verändern – die sehen Sie unter AUFSTELLUNG ANDERN oder DECKUNG EINSTELLEN – das könnte nämlich den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage für Sie bedeuten. Drücken Sie Taste B, wenn Sie fertig sind.



## „Manndeckung“

WORLDWIDE SOCCER erlaubt Ihnen auch, Spielern Manndeckungsaufgaben zuzuweisen. Markieren Sie „DECKUNG EINSTELLEN“ und drücken Sie Taste A. Drücken Sie LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz, um einen Spieler in Ihrer Aufstellung auszuwählen, und gehen Sie dann RUNTER bis zur Option 'MARKS'. Von hier aus kommen Sie mit LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz zu den folgenden Optionen:

„KEINE DECKUNG“ – Der Spieler bleibt auf seiner Position.

„NACHSTEN DECKEN“ – Der Spieler deckt den nächsten gegnerischen Spieler.

„RAUMDECKUNG“ – Der Spieler wird in seiner Zone bleiben und jeden gegnerischen Spieler decken, der diese Zone betritt.

„MANNDECKUNG“ – Der Spieler deckt einen bestimmten Gegner. Markieren Sie die Option / den Spieler, der gedeckt werden soll, und drücken Sie Taste A.

Drücken Sie Taste B, um zur Aufstellungsliste zurückzukehren.





## „Wie man das Spiel spielt“

### „Der Münzwurf“

In wahrhaftig sportlicher Tradition benutzt auch WORLDWIDE SOCCER den Wurf einer Münze, um zu entscheiden, wer den Anstoß macht und auf welcher Seite spielen. Die Mannschaft auf der entfernten Seite drückt RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz, um „KOPF“ oder „ZAHL“ auszusuchen, und drückt dann Taste A. Der Sieger kann dann auswählen, wer den Anstoß hat. Markieren Sie entweder „SHOOT LINKS“, „KICK OFF“ oder „SHOOT RECHTS“, indem Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz und dann Taste A drücken. Die Mannschaft, die nicht den Anstoß hat, darf zum Ausgleich ihre Spielfeldseite wählen. Markieren Sie genauso entweder „SHOOT LINKS“ oder „SHOOT RECHTS“, indem Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz und anschließend Taste A drücken.



Beachten Sie bitte: Sie können auch ein Handicap für Ihre Mannschaft auf diesem Bildschirm einstellen. Drücken Sie RECHTS auf dem Steuerkreuz, um die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft zu erhöhen, und LINKS, um Ihrem Gegner einen Vorsprung zu lassen, indem Sie die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft verringern.

### Der Spielbildschirm

Der aktuell ausgewählte Spieler von Mannschaft 1, mit einer farbigen Markierung gekennzeichnet. Falls Sie die Orientierung verlieren, zeigt ein Pfeil auf der Markierung die Richtung des gegnerischen Tores an.

Der aktuell ausgewählte Spieler von Mannschaft 2.



**Spielzeit** 45:00

**Radar:** Der weiße Punkt zeigt den Ball an und wird von Scanner-Linien verfolgt; die Spieler von Mannschaft 1 erscheinen als rote, die von Mannschaft 2 als blaue Punkte. Die aktuell ausgewählten Spieler sind die blinkenden Punkte.

Mannschaftsname: ST ETIENNE vs ARSENAL  
Erzielte Tore: 0:0

## Steuerung im Spiel

### BASIS-STEUERUNG OHNE BALL (DEFENSIVES SPIEL):-

<b>Taste X</b>	Angriff / Zweikampf
<b>Taste A</b>	Grätsche
<b>Taste B</b>	Schnellschuss aufs Tor
<b>L-Taste</b>	Sprinten
<b>R-Taste</b>	Nächsten Spieler auswählen

### BASIS-STEUERUNG MIT BALL (OFFENSIVES SPIEL):-

<b>Taste X</b>	Ball lobben / hoher Schuss (für mehr Kraft gedrückt halten und mit dem Steuerkreuz Drall geben)
<b>Taste A</b>	Pass (Erklärung siehe unten)
<b>Taste B</b>	Torschuss (für mehr Kraft gedrückt halten und mit dem Steuerkreuz Drall geben)
<b>Taste Y</b>	Kurz antippen für Vorwärtspass / Halten für Querpass
<b>L-Taste</b>	Sprinten
<b>R-Taste</b>	Spezielle „Skill-Moves“ (Erklärung siehe unten)

### STEUERUNG, WENN DER BALL IN DER LUFT IST:-

<b>Taste X</b>	Power-Kopfball
<b>Taste A</b>	Pass / Hoher Kopfball (antippen für Pass-Kopfball, gedrückt halten für hohen Lob-Kopfball)
<b>Taste B</b>	Volley / Torschuss
<b>Taste Y</b>	Ball steuern, bei Annahme eines langen Balles
<b>L-Taste</b>	Sprinten
<b>R-Taste</b>	Nächsten Spieler auswählen



## PÄSSE:-

<b>Taste A antippen</b>	Normaler niedriger Pass
<b>Taste A gedrückt halten</b>	Langer hoher Pass
<b>Taste A antippen und direkt danach:-</b> <b>- Taste X antippen</b>	Hoher Lob-Rückpass (hoher Ball) von dem Spieler, der den ersten Pass erhalten hatte (Chip Eins Zwei)
<b>- Taste A antippen</b>	Niedriger Rückpass von dem Spieler, der den ersten Pass erhalten hatte (Eins Zwei)
<b>- Taste B antippen + Steuerkreuz</b>	Der Spieler, der den Pass erhält, führt einen neuen „Erstpass“ aus - in die Richtung, die auf dem Steuerkreuz gedrückt wird.

## SPEZIELLE „SKILL MOVES“:-

R-Taste gedrückt halten + Steuerkreuz (bezogen auf die Richtung, in die der Spieler schaut)

<b>Steuerkreuz nach vorne</b>	Gegner ausspielen
<b>Steuerkreuz links</b>	Mit dem Ball nach links ausweichen
<b>Steuerkreuz rechts</b>	Mit dem Ball nach rechts ausweichen
<b>Steuerkreuz nach hinten</b>	Mit dem Ball nach hinten ausweichen
<b>Steuerkreuz Mitte</b>	Mit dem Ball in Vorwärtsbewegung drehen.

## STEUERUNG DES TORHÜTERS

<b>Steuerkreuz</b>	Benutzen Sie dies, um den Flugbahnanzeiger (siehe Kasten) um das Spielfeld zu bewegen – das ist die Stelle, wo der Torhüter versuchen wird, den Ball zu platzieren.
<b>Taste A</b>	Tippen Sie Taste A an, um den Ball ins Spielfeld zu rollen. Halten Sie die Taste A gedrückt, um für mehr Distanz einen Abwurf (Torwart wirft den Ball) oder einen weiten Abschlag (Torwart tritt den Ball) auszuführen.
<b>Taste B</b>	Lassen Sie den Ball zu Füßen des Torhüters fallen. Sie können den Torwart nun genauso steuern wie jeden anderen Spieler auch.

## Der Flugbahnanzeiger

Dieser Pfeil erscheint an verschiedenen Punkten im Spiel und erlaubt Ihnen, den Ball überall auf dem Feld - innerhalb der Reichweite - zu platzieren. Der Pfeil zeigt die Richtung an, in die der Ball fliegt, wenn Sie eine Taste drücken. Bewegen Sie die Spitze des Pfeiles mit dem Steuerkreuz. Mit der L- und der R-Taste können Sie die Höhe der Flugbahn erhöhen bzw. verringern.



## Einwürfe

Wenn ein Spieler den Ball über die Seiten-Auslinie hinausgeht, wird das Spiel unterbrochen. Die gegnerische Mannschaft erhält dann einen Einwurf.

<b>Steuerkreuz</b>	Zielen Sie mit dem Steuerkreuz und dem Flugbahnanzeiger.
<b>Taste A</b>	Tippen Sie A an, um den Ball zu Füßen eines Spielers zu werfen; tippen Sie auf X, damit er aus größerer Höhe ankommt.

## Eckbälle

Die gegnerische Mannschaft bekommt einen Eckball, wenn ein Abwehrspieler zuletzt Ballkontakt hat, bevor der Ball über die Tor-Auslinie geht.

<b>Steuerkreuz</b>	Zielen Sie mit dem Steuerkreuz und dem Flugbahnanzeiger.
<b>Taste A</b>	Passt auf einen Ihrer wartenden Stürmer.
<b>Taste B</b>	Mit dieser Taste können Sie die Position Ihrer Stürmer einstellen. Sie können dabei aus drei Positionen wählen, von ganz nahe am Tor bis zum äußersten Rand des Strafraums.

## Freistoß

Der Freistoß wird verhängt, wenn ein Foul außerhalb des Strafraums geschieht. Es gelten die Standard-Belegungen für Kicks für den Spieler in Ballbesitz. Sie können aber auch den Flugbahnanzeiger benutzen, indem Sie die L-Taste drücken, oder die Steuerung für den Direktfreistoß, indem Sie die R-Taste drücken.



### **Direktfreistoß**

Dieser Freistoß wird ebenfalls verhängt, wenn ein Foul ausserhalb des Strafraums geschieht. Der Unterschied zum normalen Freistoß ist, dass der Spieler direkt auf das gegnerische Tor schießen darf bzw. muss. Um an der Mauer der Verteidiger vorbei zu kommen, können Sie den Ball zwischen zwei mit Pfeilen markierten Punkten eine Kurve fliegen lassen. Der erste Pfeil liegt auf der Spielfeld-Ebene und zeigt an, in welche Richtung der Ball zunächst gehen wird. Der zweite Pfeil den Endpunkt, zu dem der Ball hinkurven wird. Zielen Sie mit dem Steuerkreuz den ersten Pfeil in die richtige Richtung und drücken Sie Taste A. Benutzen Sie dann das Steuerkreuz, um den zweiten Pfeil einzustellen. Mit der L- und R-Taste stellen Sie die Höhe ein. Drücken Sie dann wieder Taste A.

Anmerkung: Wenn Sie die verteidigende Mannschaft steuern, können Sie das Steuerkreuz benutzen, um Ihre Verteidiger-Mauer zu bewegen. Mit der Taste X nehmen Sie Spieler aus der Mauer, Taste B fügt der Mauer Spieler hinzu.

### **Elfmeter**

Ein Elfmeter wird an die angreifende Mannschaft vergeben, wenn einer ihrer Spieler in Ballbesitz im gegnerischen Strafraum gefoult wird.

**Steuerung des Elfmeterschützen:** Zielen Sie den Ball mit dem Steuerkreuz in einen bestimmten Bereich des Tors und drücken Sie dann Taste A, um den Elfer zu schießen.

**Steuerung des Torwarts:** Mit dem Steuerkreuz lenken Sie die Bewegung des Goalies. Einen „Hechtsprung“ (Tormann-Parade) erreichen Sie mit Taste A.

### **PAUSE MENU**

Sie können im Spiel jederzeit das „In-game-Menü“ aktivieren, indem Sie die START-Taste drücken. Drücken Sie nun die Taste SELECT, um das Pause-Menü zu öffnen. Drücken Sie am Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um eine der folgenden Auswahlmöglichkeiten zu markieren, und Taste A, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

### **„REPLAY“**

Wählen Sie diese Option, um ein Replay der letzten Spielsekunden zu sehen. Für weitere Details sehen Sie bitte im Abschnitt „Replays“ dieses Handbuchs nach.



### **„FORMATION“**

Mit dieser Option können Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft ändern. Mit RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz markieren Sie einen der folgenden Punkte, mit LINKS bzw. RECHTS auf dem Steuerkreuz ändern Sie den jeweils eingestellten Wert: Spieleranzahl in Verteidigung, Libero (Ja/Nein), Spieleranzahl im Mittelfeld, Spieleranzahl im offensiven Mittelfeld, und die Anzahl der Stürmer. Weitere Optionen sind:

„SPIELER BEWEGEN“: Benutzen Sie das Steuerkreuz, um einen Spieler auszuwählen, und drücken Sie dann Taste A. Nun stellen Sie mit dem Steuerkreuz eine neue Position ein und drücken erneut Taste A.

„SPIELER TAUSCHEN“: Drücken Sie das Steuerkreuz, um die Spieler zu markieren, die Sie tauschen wollen. Drücken Sie nun Taste A, um den Tausch zu bestätigen. Wählen Sie „RESET“, um zu den Standardeinstellungen zurück zu kehren. Wählen Sie „ZURÜCK“, um ins Pause-Menü zurück zu gelangen.

### **„AUSWECHSELUNGEN“**

So können Sie Spieler ein- bzw. auswechseln: Markieren Sie den Spieler, den Sie aus dem Spiel nehmen möchten, indem Sie das Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER drücken, und bestätigen Sie mit Taste A. Nun erscheint die Liste der Spieler, die auf der Ersatzbank sitzen. Markieren Sie den Spieler, den Sie einwechseln möchten, und drücken Sie erneut Taste A. Bestätigen Sie die Einwechselung, indem Sie „JA“ auswählen und Taste A drücken. Die Einwechselung wird bei der nächsten Gelegenheit durchgeführt. Beachten Sie, dass die Anzahl der möglichen Einwechselungen oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt wird.

### **„KAMERA“**

Mit dieser Option stellen Sie eine neue Kameraposition ein, aus der Sie das Spiel sehen. Drücken Sie RAUF bzw. RUNTER auf dem Steuerkreuz, um einen der folgenden Punkte zu markieren, und LINKS bzw. RECHTS, um die Einstellung zu ändern: Entfernung „NAH“, „MITTEL“ oder „WEIT“, Höhe „NIEDRIG“, „MITTEL“, „HOCH“ oder „ZEPPELIN“, Winkel „HINTERTOR“, „ISO“ (isometrische Darstellung: 45°-Winkel) oder „SEITE“. Am besten experimentieren Sie ein wenig, um zu sehen, mit welcher Kamera Sie am liebsten und besten spielen.

### **„STATISTIK“**

Hier gelangen Sie in den Statistikbildschirm. Mehr darüber erfahren Sie im Bildschirm „Mannschaftsstatistik“.

### **„WEITER“**

Hier gelangen Sie zurück zur Fußball-Action.

### **„BEENDEN“**

Wählen Sie diesen Punkt aus, wählen Sie dann „YES“ und drücken Sie Taste A, um das Spiel zu beenden.



## Replays ansehen

Hierher gelangen Sie aus dem Pause-Menü. Drücken Sie Taste X, um zurückzuspulen. Mit Taste B können Sie den Bildablauf beschleunigen (Fast Forward). Mit Taste Y schalten Sie bei pausierter Darstellung ein Bild weiter. Mit Taste A schalten Sie auf Pause oder starten die Wiedergabe. Wenn Sie in einem Replay die START-Taste drücken, erscheint das Replay-Menü. Sie können nun die folgenden Punkte auswählen und mit Taste A bestätigen:

### „KAMERAOBJEKT“

Um im Replay mit der Kamera einen bestimmten Spieler zu verfolgen, wählen Sie erst seine Mannschaft aus und wählen Sie dann seinen Namen aus der Mannschaftsaufstellung aus. Um in die Standardansicht zurück zu gelangen, bei der die Kamera den Ball verfolgt, wählen Sie „BALLKAMERA“.

### „SPIELERSICHT“

Mit dieser Option können Sie den Replay aus der Perspektive jeder Person auf dem Spielfeld ansehen, egal ob Spieler oder Schiedsrichter. Wählen Sie eine der beiden Mannschaften und dann einen der Spieler, oder wählen Sie „SCHIEDSRICHTER“, „LINIENRICHTER 1“ oder „LINIENRICHTER 2“.

### „WEITER“

Mit dieser Option kehren Sie zum Replay zurück.

### „HAUPTMENÜ“

Mit dieser Option verlassen Sie das Replay und kehren ins Pause-Menü zurück.

## Pause-Optionen im TRAININGSMODUS

Wenn Sie im Spielmodus „TRAINING“ das Pause-Menü aktivieren, können Sie vier vorgegebene Standardsituationen üben: Eckbälle, Einwürfe, Freistöße und Elfmeter. Markieren Sie Ihre Auswahl und drücken Sie die Taste A.



## DER SCHLUSSPFIFF

### Mannschafts-Statistikbildschirm

Dieser Bildschirm erscheint zur Halbzeit, zu Spielende und immer dann, wenn Sie ihn aus dem Pause-Menü aufrufen. Er besteht aus zwei Listen mit Statistiken zum Match, eine für jede Mannschaft. So können Sie die Leistung der beiden Mannschaften vergleichen. (Die farbigen Balken zeigen Ihnen auf einen Blick, welche Mannschaft in der jeweiligen Kategorie dominiert). Ganz oben sehen Sie den Spielstand und die Namen der Mannschaften, darunter sehen Sie...

Torschüsse, Getroffene Torschüsse, Fouls, Eckbälle, Gelbe Karten, Rote Karten, Abseits

### Spielerstatistiken:

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um einen der Mannschaftsnamen ganz rechts unten zu markieren. Dann drücken Sie Taste A, um die Aufstellung der Mannschaft anzuzeigen. Wählen Sie einen beliebigen Spieler aus, um die individuelle Statistik anzuzeigen.

Tore, Torschüsse, Getroffene Torschüsse, Torvorlagen, Versuchte Pässe, Erfolgreiche Pässe, Versuchte Zweikämpfe, Erfolgreiche Zweikämpfe

Wenn Sie die Statistiken ausgiebig studiert haben, wählen Sie entweder "SPIEL NEUSTART" (nur im Spielmodus „Exhibition“) oder „BEENDEN“, um mit dem Spiel fortzufahren.

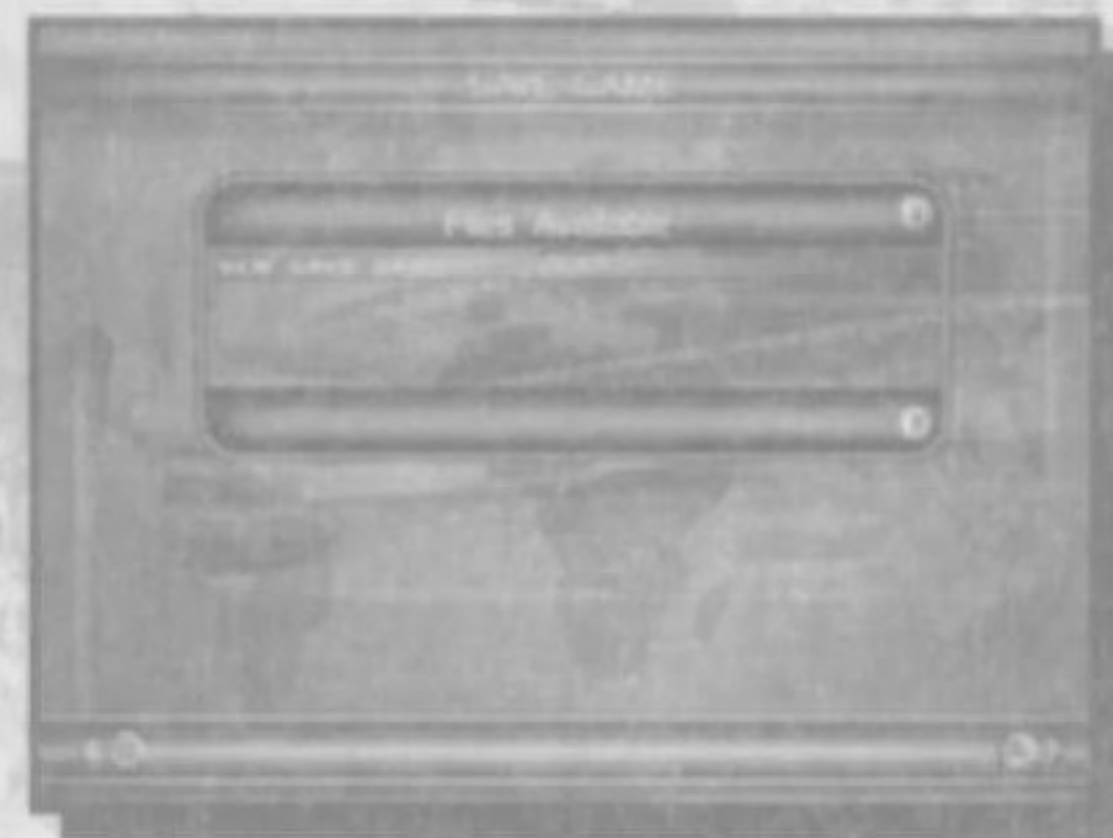


### Speichern und Laden des Spiels

Wenn Sie über eine Speicherkarte (VM) verfügen, können Sie in jedem Wettkampf Ihren Spielstand speichern und später an derselben Stelle weiter spielen. Jeder gespeicherte Spielstand benötigt 36 freie Speicherblöcke auf Ihrem VM.

### Spiel speichern:

Wählen Sie im Menü „Competition“ „SAVE GAME“ (Spiel speichern) aus und drücken Sie Taste A. Drücken Sie das Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um „NEUES GESPEICHERTES SPIEL“ zu markieren, wenn Sie einen neuen Spielstand speichern möchten. Wollen Sie einen existierenden Spielstand überschreiben, wählen Sie diesen aus. Drücken Sie Taste A, wählen Sie „JA“ und drücken Sie erneut Taste A, um das Speichern zu bestätigen.





### **Spiel laden:**

Wählen Sie im Hauptmenü „SPIEL LADEN“, aus und drücken Sie dann Taste A. Es erscheint eine Liste aller bereits gespeicherten Spielstände und Informationen zum jeweiligen Spielstand auf dem Bildschirm. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um einen der Spielstände zu markieren, und drücken Sie dann Taste A.

### **„OPTIONEN“**

Zu diesem Menü gelangen Sie aus dem Hauptmenü. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um eine der folgenden Optionen auszuwählen, und LINKS bzw. RECHTS, um die Einstellung zu ändern. Mit Taste Y gelangen Sie ins vorherige Menü zurück.

### **„HAUPTMENÜ“**

Wählen Sie dies aus, um das Optionsmenü zu verlassen.

### **„SOUND“**

Hier können Sie die Lautstärke für „KOMMENTAR“, „PUBLIKUM“, „SFX“ (Special Effects) und „MUSIK“ einstellen.

### **„SPIELREGELN“**

**„ABSEITSREGEL“:** Bei ON ist die Abseitsregel aktiv. Wenn Sie OFF einstellen, wird der Schiedsrichter diese Regel ignorieren.

### **„CONTROLLER“**

Auf diesem Bildschirm stellen Sie die Tastenkonfiguration für Ihren Dreamcast-Controller ein. Jede im Spiel benutzte Taste wird mit zwei Balken dargestellt: Auf dem oberen Balken sehen Sie die Tastenfunktion, wenn Sie in Ballbesitz sind. Die Funktion der Taste, wenn der Gegner gerade im Ballbesitz ist, wird auf dem unteren Balken gezeigt. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um eines der Funktionspaare zu markieren, und drücken Sie dann die Taste, der Sie diese Funktionen zuweisen wollen.

Um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, die in diesem Handbuch erläutert werden, wählen Sie „STANDARD“ und drücken Sie Taste A. Um diesen Bildschirm zu verlassen, wählen Sie oben links „WEITER“ aus und drücken Sie Taste A. Wenn Sie Controller 2 (oder Ihren dritten oder vierten Controller) konfigurieren möchten, müssen sie den jeweiligen Controller dazu benutzen, um im Optionsmenü den Punkt „CONTROLLER“ auszuwählen.

### **„UMGEBUNG“**

**„STADION“:** Wenn Sie ein Lieblingsstadion haben, wählen Sie es hier aus. Ansonsten wählen Sie „AUTOMATISCH“, um den Spielort aussuchen zu lassen.

**„PLATZ“:** Hier stellen Sie den Spielfeldzustand ein: Verschneit, Frostig, Normal, Optimal, Schlammig oder Trocken. Wählen Sie „AUTOMATISCH“, um den Spielfeldzustand automatisch bestimmen zu lassen. Rechts können Sie sehen, welchen Effekt der ausgewählte Spielfeldzustand auf das Sprungverhalten des Balles hat.

**„ABSTOSS“:** Hier stellen Sie ein, zu welcher Tageszeit das Match gespielt wird. Stellen Sie die Uhr auf Mittag, Nachmittag, frühen Abend oder Nacht ein. Das Thermometer rechts zeigt an, wie sich dies auf die Temperatur auswirkt. Wählen Sie „ZUFÄLLIG“, um die Startzeit zufällig auswählen zu lassen.

### **„DIVERSE OPTIONEN“**

#### **„REPLAYS“**

Wenn Sie Replays betrachten wollen, müssen Sie dieses Feature mit dem Haken-Symbol aktiviert haben. Wenn Sie kein Interesse daran haben, die besten Momente Ihrer Mannschaft immer wieder aufs Neue zu erleben, stellen Sie hier das Kreuz ein.

#### **„SCANNER“**

Wenn hier ein Haken-Symbol gezeigt ist, ist der Spielfeld-Radar aktiviert. Um kein Radar auf dem Spielbildschirm anzuzeigen, setzen Sie das Kreuz-Icon.

#### **„SPIELDAUER“**

Die Dauer einer Begegnung können Sie zwischen 5 und 90 Minuten Länge einstellen.

### **OPTIONEN LADEN UND SPEICHERN**

Dieses Menü erlaubt Ihnen, Änderungen an den Spieleinstellungen zu speichern, zuvor gespeicherte Einstellungen zu laden oder die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückzustellen.

#### **‘OPTIONSMENÜ’**

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. So gelangen Sie zurück ins OPTIONS-Menü.

#### **‘LADEN’**

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Mit RAUF bzw. RUNTER wählen Sie nun YES aus, um zuvor gespeicherte Optionseinstellungen zu laden, oder NO.



wenn Sie sich dagegen entscheiden sollten. Drücken Sie zur Bestätigung Taste A, um ins vorherige Menü zurück zu kehren.

### **'SPEICHERN'**

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Mit RAUF bzw. RUNTER wählen Sie nun YES aus, um die aktuellen Optionseinstellungen zu speichern, oder 'NO', wenn Sie sich dagegen entscheiden sollten. Drücken Sie zur Bestätigung Taste A, um ins vorherige Menü zurückzukehren.

### **'LIEBLINGSTEAM AUSWÄHLEN'**

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Mit RAUF bzw. RUNTER wählen Sie nun Ihre Lieblingsmannschaft aus den normalen Mannschaftsauswahl-Menüs aus. Sie können je eine bevorzugte Mannschaft für Auswärtsspiele und für Heimspiele auswählen. Sind die Mannschaften ausgesucht, gehen Sie ins Menü „OPTIONEN LADEN / SPEICHERN“ und speichern Sie Ihre Optionseinstellungen ab. Jedes Mal, wenn Sie nun WORLDWIDE SOCCER 2000 spielen, sind Ihre Lieblingsmannschaft Mannschaften im Quickstart-Menü voreingestellt.

Anmerkung: Wenn keine OPTIONEN auf der VM-Speicherkarte abgespeichert wurden, oder sich kein VM im Controller befindet, oder wenn das VM voll ist, erscheint die Nachricht „Kann Datei nicht speichern“. Drücken Sie Taste A, um ins vorhergehende Menü zurückzukehren.

### **'STANDARD'**

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz RAUF bzw. RUNTER, um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Mit RAUF bzw. RUNTER wählen Sie nun YES aus, um die ursprünglichen Einstellungen wieder her zu stellen, oder 'NO', wenn Sie sich dagegen entscheiden sollten. Drücken Sie zur Bestätigung Taste A, um ins vorherige Menü zurückzukehren.

Anmerkung: Auf jedem VM können Sie nur eine OPTIONEN-Datei speichern. Sollte sich bereits eine OPTIONEN-Datei auf dem VM befinden, wenn Sie die Einstellungen speichern, werden Sie gefragt, ob Sie die zuvor gespeicherte OPTIONEN-Datei überschreiben wollen.

### **“Language Selection” (Selección de idioma)**

El idioma de WORLDWIDE SOCCER 2000 no se puede cambiar en el software. El idioma se selecciona a través de la consola DREAMCAST, y depende del lugar de compra de la consola. Para cambiar la configuración del idioma de tu consola DREAMCAST, consulta el manual de instrucciones de DREAMCAST.

### **General Menu Operation and “Quick Start” (Operación general del menú e “inicio rápido”)**

En la pantalla del menú, utiliza el botón direccional para resaltar la opción que desees, a continuación pulsa el botón A para confirmar tu selección. Normalmente, puedes abandonar la pantalla actual y volver al menú anterior pulsando el Botón B.

Si anteriormente has jugado a muchos juegos ARCADE de fútbol y no puedes o no quieres leer primero este manual, entonces: selecciona “QUICK START GAME” (partido rápido). Esto te llevará a un PRE GAME MENU (menú previo al partido) con dos equipos seleccionados al azar en un estadio al azar y con opciones al azar. Pulsa los distintos botones para descubrir cómo pasar y cómo disparar una vez saltas al césped. ¡Buena suerte!

### **El resto de vosotros seguid leyendo.....**

### **“MAIN MENU” (Menú principal)**

En el menú principal, utiliza los botones direccionales para resaltar una de las siguientes cuatro opciones y pulsa el botón A para confirmar:

“QUICK START GAME” (partido rápido) – Selecciona esta opción para jugar rápidamente un partido amistoso sin tener que seleccionar equipos o cambiar opciones. Es posible que algunos de vosotros ya lo hayáis probado.

“PLAY GAME” (jugar un partido) – Selecciona esta para empezar a jugar cualquiera de los tipos de juego disponibles.

“LOAD GAME” (cargar partido) – Selecciona esta opción para restaurar una liga o torneo en marcha que has almacenado previamente en una unidad Visual Memory (VM) (se vende por separado). Consulta la sección del juego Almacenar/Cargar en este manual.

“OPTION EDITING” (editar opciones) – Selecciona esta opción para personalizar la configuración del juego. Consulta más adelante la sección Opciones en este manual.

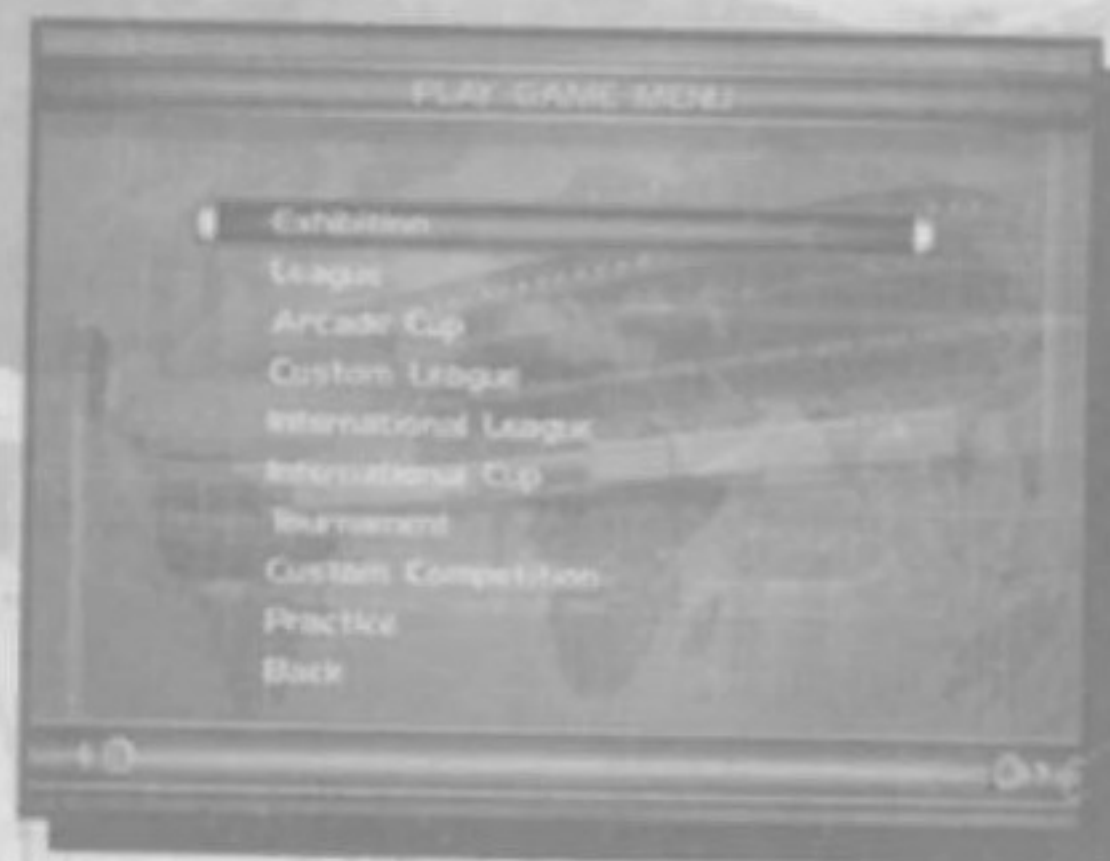


### **"QUICK START GAME" (partido rápido)**

Selecciona este modo del menú principal resaltando esta opción y pulsando el botón A. Te llevará a la pantalla del PRE GAME MENU (menú previo al partido) donde jugarás con dos equipos seleccionados al azar y en condiciones de juego al azar. Sin embargo, esta opción te permite ir directamente a un partido totalmente al azar, por ejemplo, tendrás que debutar con Brasil de adversario.

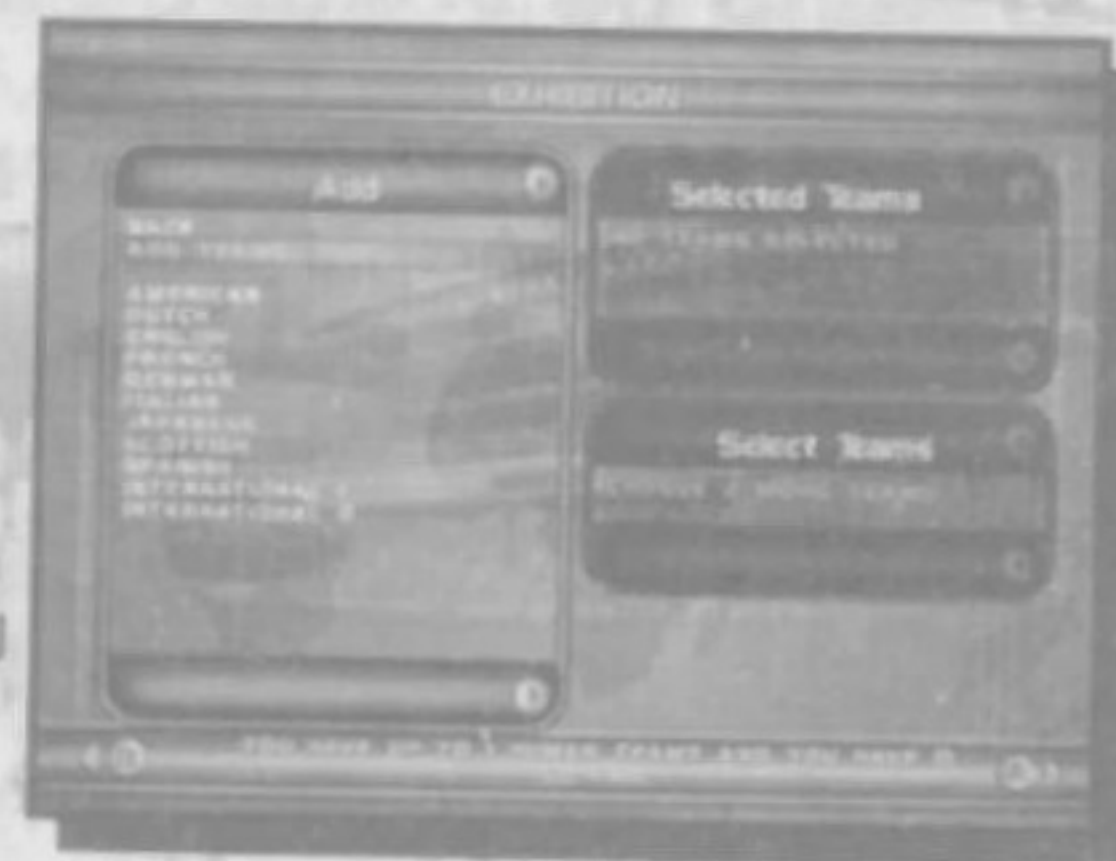
### **"PLAY GAME" (jugar un partido)**

Selecciona este modo del menú principal resaltando esta opción y pulsando el botón A. Te llevará al "PLAY GAME MENU" (menú de juego del partido). Aquí puedes elegir el tipo de competición en que te gustaría jugar. Resalta simplemente el tipo de juego que quieras y pulsa el botón A. Te llevará entonces a la pantalla de selección de equipo de ese tipo de competición. Si en cualquier momento deseas volver a la pantalla anterior, pulsa simplemente el botón B en tu mando de control DREAMCAST. Para más información consulta "GAME TYPES" (tipos de juego) más adelante en este manual. Elige tus equipos de la siguiente manera...



### **Para seleccionar equipos de clubes**

Usa el botón direccional para resaltar la liga nacional del club que prefieras y a continuación pulsa el botón A. Según el tipo de juego elegido, aparecerán todos los equipos de la liga ya sea en la ventana SELECTED TEAMS (equipos seleccionados), o en la ventana de la izquierda. Usa el botón direccional para resaltar el equipo que quieras y pulsa el botón A. HUMAN (humano) o CPU aparecerá al lado del equipo elegido, y aparece en la ventana SELECTED TEAMS (equipos seleccionados) en la parte superior derecha.



Nota: si configuras una CUSTOM COMPETITION (competición a medida) puedes seleccionar cualquier combinación de equipos de cualquier liga nacional. Una vez has elegido equipos de una liga, pulsa el botón B o selecciona "BACK" (atrás) en la pantalla de equipos para elegir equipos de otra liga.

### **Para seleccionar equipos nacionales**

Usa el botón direccional para ir a la parte inferior de la lista y resalta "INTERNATIONAL 1" (internacional 1) para equipos estándar de la Copa del Mundo o "INTERNATIONAL 2" (internacional 2) para otros equipos importantes del mundo. Ahora, cuando pulsas

el botón A, aparecen en la ventana de TEAMS (equipos) los equipos nacionales. Resalta y selecciona a un equipo al igual que sucedía con los equipos de clubes de arriba.

### **Para seleccionar equipos al azar**

Para elegir un número de equipos al azar de cualquier liga, usa el botón direccional para ir a la parte superior de la lista y resaltar "ADD TEAMS" (añadir equipos) y a continuación pulsa el botón A. Ahora especifica el número de equipos a elegir al azar usando LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional. Esta vez, cuando pulses el botón A, el número de equipos que elijas se seleccionará automáticamente al azar.

Si quieres elegir equipos al azar de una liga en particular o de un grupo internacional, utiliza el botón direccional para resaltar la liga y pulsa el botón A. A continuación, resalta la opción ADD TEAMS (añadir equipos) y pulsa de nuevo el botón A. Después especifica el número de equipos que se deben elegir al azar, al igual que arriba.

Cuando has seleccionado a todos los equipos que quieres pulsa RIGHT (derecha) en el botón direccional para resaltar la opción CONTINUE (continuar) en la ventana de RANDOM TEAMS (equipos al azar). A continuación pulsa el botón A para continuar en la pantalla de esta opción de competición.

### **"GAME TYPE" (tipo de juego)**

A través de la opción PLAY GAME (jugar un partido) encontrarás la siguiente lista de formas de jugar:

"EXHIBITION" (exhibición) – Un excepcional partido amistoso. Sólo está disponible si seleccionaste a dos equipos.

NATIONAL "LEAGUE" (liga nacional) – Resalta simplemente la nacionalidad de la liga en la que deseas jugar y pulsa el botón A. La ventana de SELECTED TEAMS (equipos seleccionados) de la derecha se llenará con los mejores equipos del país seleccionado. Se elegirá un equipo automáticamente para ti, pero si deseas cambiarlo, resalta simplemente la ventana de equipos seleccionados y pulsando UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional, resalta el equipo HUMAN (humano) actual. Ahora pulsa en botón A para cambiar este equipo por CPU. A continuación resalta tu equipo y pulsa el botón A de nuevo para cambiarlo a humano. Ve a CONTINUE (continuar) en la ventana de RANDOM TEAMS (equipos al azar) y pulsa el botón A para continuar.

"INTERNATIONAL LEAGUE" (liga internacional) – Una competición liguera en la que participan todos los equipos nacionales. INTERNATIONAL 1 (internacional 1) contiene



a todos los equipos estándar de la Copa del Mundo, mientras que INTERNATIONAL 2 (internacional 2) contiene equipos importantes de todo el mundo. Es una competición para el mejor jugador, ¡buena suerte!

"CUSTOM LEAGUE" (liga a medida) – Crea tu propia liga utilizando cualquier selección de equipos (con un mínimo de 26). Cada equipo juega con todos los demás dos veces. Este tipo de competición excluye a los equipos internacionales.

"ARCADE CUP" (Copa Arcade) – Es una competición de copa por eliminatorias en la que participan 32 equipos. Pasas por dos rondas, seguidas de cuartos de final, semifinales y la emocionante final.

"INTERNATIONAL CUP" (copa internacional) – Esta es una competición de copa para 32 equipos. Comprende una liguilla por grupos, seguida de una ronda eliminatoria. Los 32 equipos iniciales se dividen en 8 grupos de cuatro, cada equipo se enfrenta a los demás de su grupo y los dos mejores equipos de cada grupo se clasifican para la ronda eliminatoria.

"TOURNAMENT" (torneo) – Su estructura es similar a la copa internacional de arriba, con la excepción de que sólo pueden participar en ella equipos de club, y en la ronda por grupos cada equipo se enfrenta a los demás en dos ocasiones.

"PRACTICE" (prácticas) – Este modo de juego te permite saltar al césped y dar unos toques. Durante las prácticas puedes perfeccionar los córners, saques de banda, saques de puerta y penaltis, a través de una opción en el "Pause Menu" (menú de pausa).

### "SELECT CUP TEAMS" (seleccionar equipos de copa)

Según el modo de juego seleccionado, tendrás que seleccionar un número de equipos controlados por la consola para completar los números (por ejemplo, la Copa Internacional y el torneo requieren 32 equipos). Por lo tanto, no podrás avanzar de la pantalla TEAM SELECTION (selección de equipos) hasta que escojas algunos equipos más. Observa que el número de equipos que te quedan por elegir aparece en la parte inferior derecha, en la ventana de RANDOM TEAMS (equipos al azar).

### LEAGUES, CUPS & Tournaments (ligas, copas y torneos): el menú Competition (competición)

Antes de cada partido, cuando juegues en cualquiera de los modos de arriba, aparece el siguiente menú. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar una opción y después pulsa el botón A:

"PLAY GAME" (jugar una partida) – Empezas el siguiente partido en el calendario de la competición.

"SAVE GAME" (almacenar una partida) – Almacena una partida en marcha en una unidad VM (se vende por separado).

"VIEW GAME RESULTS" (vista de los resultados de la partida) – Consulta los resultados de partidos anteriores y comprueba a tus adversarios.

"VIEW STANDINGS" (vista de la clasificación) – Consulta la tabla de clasificación de la competición actual.

"QUIT GAME" (abandonar el juego) – Abandona el partido actual y vuelve al PLAY GAME MENU (menú de jugar un partido) (resalta "YES" (sí) y pulsa el botón A para confirmar).

"OPTION EDITING" (opción editar) – Puedes configurar el juego a tu gusto.

### "VIEW STANDINGS" (ver la clasificación)

La tabla muestra (de izquierda a derecha):

Jugados - ganados - perdidos - empatados - goles a favor - goles en contra - puntos (3 por victoria, 1 por empate, ninguno por derrota).

Pulsa DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar a otros equipos en la tabla. También, pulsando UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional en la ventana de RESULT STAGE (nivel de resultados) durante diferentes competiciones, resaltarán otros grupos que puedes ver de la misma manera. Pulsa el botón B para abandonar la tabla.

### "PRE GAME MENU" (menú previo al partido)

Pulsa LEFT (izquierda) o RIGHT (derecha) en el botón direccional para asignar jugadores humanos a los equipos, en la sección inferior de la pantalla un icono con forma de camiseta se moverá hasta uno de los dos puertos para cada equipo. El color de la camiseta cambiará entonces al color de la marca de debajo de los pies del usuario en el juego. Nota: en todos los equipos pueden jugar un máximo de 2 jugadores.

Una vez has elegido un equipo para ti puedes cambiar su formación, hacer cambios en la alineación del equipo o asignar marcajes. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar "CHANGE LINE UP" (cambiar alineación) o "EDIT MARKING" (editar marcajes). A continuación, pulsa el botón A para acceder. El nombre de un jugador del equipo aparecerá y aquí podrás ver sus habilidades o designarle su marcador. Haz cambios y pulsa el botón A para confirmar. Si estás satisfecho con tu táctica, selecciona "PLAY GAME" (jugar un partido) para continuar.





## “FORMATION” (FORMACIÓN)

Aquí puedes reorganizar las posiciones de tus hombres sobre el césped dependiendo de si están atacando o defendiendo. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar cualquiera de las opciones de abajo, a continuación pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) para cambiar la configuración. Pulsa el botón B cuando hayas acabado.

1) En el centro de la pantalla hay un diagrama del campo. Las marcas de tus jugadores serán del color del icono de tu camiseta (cuando mueves izquierda/derecha para elegir a un equipo) y también se ven los números de sus camisetas. Las marcas de la parte superior e inferior del diagrama te muestran a los suplentes.

2) “FORMATION TYPE” (tipo de formación) – Generalmente, cuando tu equipo ataca, los jugadores deben avanzar hasta el campo del adversario, incrementando el número de atacantes en frente de la portería contraria; cuando defienden deben retrasar su posición en el césped para defender tu portería. Selecciona “OFFENSIVE” (ofensivo) y utiliza las opciones de abajo para asignar posiciones a tus hombres cuando están atacando (por ejemplo, cuando estás en posesión del balón). A continuación selecciona “DEFENSIVE” (defensivo) y usa las opciones de abajo para asignar a tu equipo nuevas posiciones cuando están defendiendo (por ejemplo, cuando el equipo contrario está en posesión del balón).

3) “DEFENDERS”/“SWEEPER”/“MIDFIELD”/“ATT-MID”/“ATTACK” (defensas / Libero / medio campistas / media puntas / delanteros) – Resalta cualquiera de los de arriba, a continuación pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para cambiar el número de jugadores asignados a cada posición.

4) “MOVE PLAYERS” (mover jugadores) – Aquí puedes ajustar la posición exacta de cada jugador sobre el césped. Resalta el nombre del jugador (pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para seleccionar al que quieras) después pulsa el botón A. Una cruz aparece encima de la marca del jugador en el diagrama del campo. Ahora usa el botón direccional para ajustar la posición de la cruz en el campo; cuando pulses de nuevo el botón A, el jugador se moverá a su nueva posición.

5) También puedes ajustar la posición de los defensas, medio campistas o delanteros en grupo. Pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para seleccionar “DEFENCE” (defensa), “MIDFIELD” (centro del campo) o “ATTACK” (ataque) en la opción MOVE PLAYER (mover jugador), a continuación pulsa el botón A. Ahora puedes usar el botón direccional para mover al grupo de jugadores. LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) les dispersará o les juntará, mientras que UP (arriba) y DOWN (abajo) les moverá arriba y abajo a lo largo del campo. Pulsa el botón A cuando estés contento con sus nuevas posiciones.



6) “DEFAULT” (predeterminada) – Si cometes un error, resalta “DEFAULT” (predeterminada) y pulsa el botón A para volver a la formación estándar del equipo.

## “SWAP” (cambios)

Selecciona esta opción si quieres cambiar la posición de los jugadores sobre el césped o hacer entrar a los suplentes en el once inicial. El equipo entero aparece en la lista de la barra ‘SWAP’ (cambios) de la parte superior y los posibles cambios en la lista de la barra ‘WITH’ (con) de la parte inferior. Resalta un jugador de barra superior y otro jugador que quieras que reemplace al primero de la barra inferior. Pulsa el botón A y los jugadores cambiarán posiciones. No pierdas de vista las habilidades de los jugadores, su forma física y otros atributos cuando cambies a tu equipo. Esto se ve tanto en la opción CHANGE LINE UP (cambiar alineación) como en la opción EDIT MARKING (editar marcaje), y puede fortalecerte o debilitarte. Pulsa el botón B cuando hayas acabado.



## “Marking Your Man” (marcar a tu hombre)

WORLDWIDE SOCCER también te permite designarle el marcaje de un jugador a tu hombre. Resalta “EDIT MARKING” (editar marcaje) y pulsa el botón A. Pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para seleccionar a un jugador de tu equipo y a continuación mueve DOWN (abajo) hasta la opción ‘MARKS’ (marcajes). Desde aquí, pulsando LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional te llevará a través de las siguientes opciones:

“NO-MARKING” (sin marcajes) – El jugador mantendrá su posición.

“MARK NEAREST” (marcaje al jugador más cercano) – El jugador marcará al jugador contrario que esté más cerca.

“ZONE MARKING” (marcaje en zona) – El jugador se mantendrá en su zona pero marcará a todo jugador contrario que entre en ella.

“MAN MARKING” (marcaje al hombre) – El jugador marcará a un jugador contrario en particular. Resalta la opción, el jugador que quieres marcar y pulsa el botón A.

Pulsa el botón B para volver a la lista del equipo.





## “Playing the Game” (jugar una partida)

### “The Coin Toss” (lanzamiento de la moneda)

Como es tradición en este deporte, WORLDWIDE SOCCER usa el lanzamiento de la moneda para decidir quién saca en la primera parte y quién elige campo. El equipo visitante pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para seleccionar “HEADS” (cara) o “TAILS” (cruz) y pulsa el botón A. El ganador elige quién va a sacar. Resalta “SHOOT LEFT” (campo izquierdo), “KICK OFF” (sacar) o “SHOOT RIGHT” (campo derecho) pulsando UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional, a continuación pulsa el botón A. El equipo que no saca tiene el consuelo de elegir en qué campo juega. Resalta “SHOOT LEFT” (campo izquierdo) o “SHOOT RIGHT” (campo derecho) de la misma manera, pulsando UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional, a continuación pulsa el botón A.

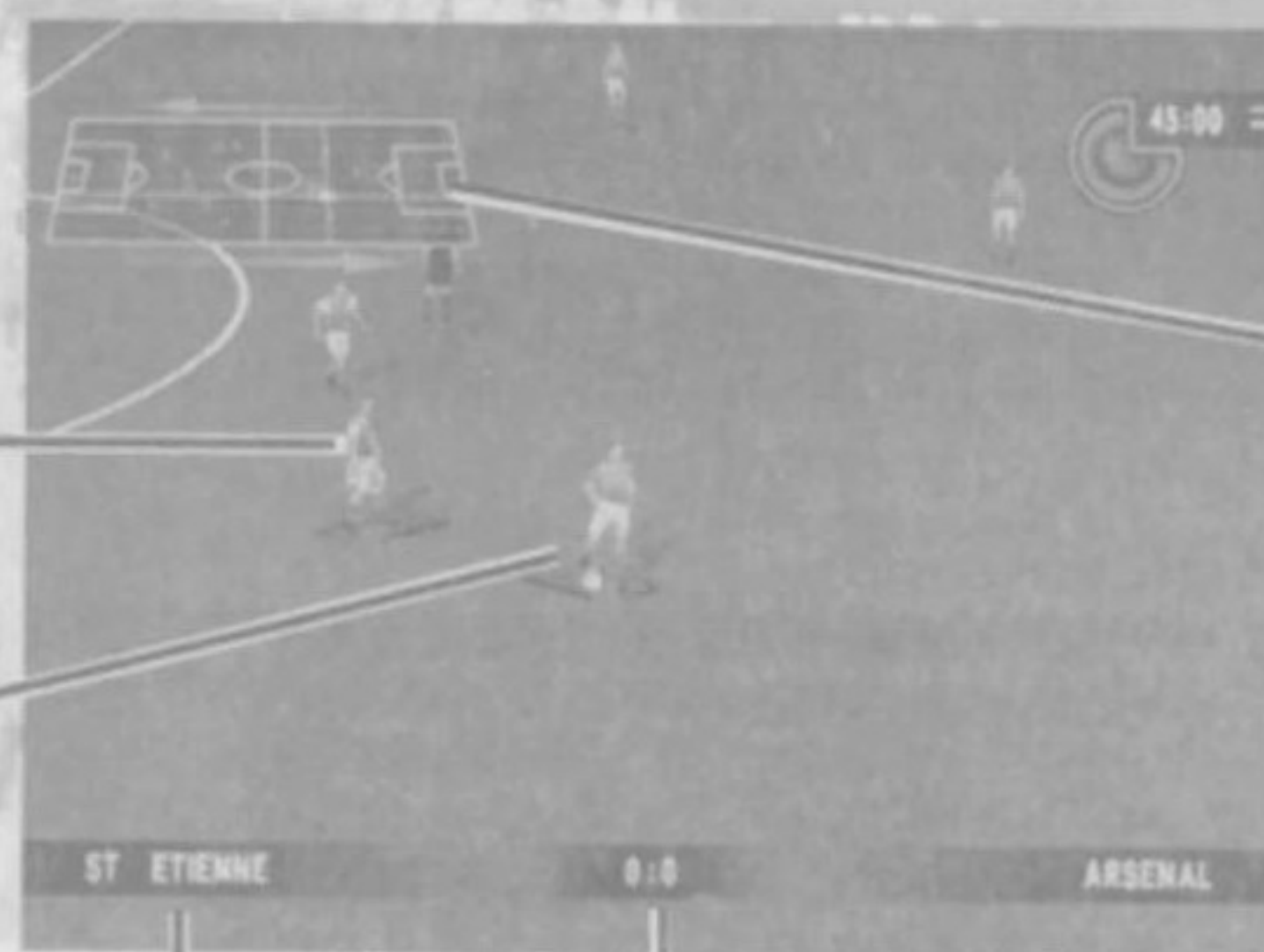


Nota, también pones en desventaja a un equipo en esta pantalla: pulsa RIGHT (derecha) en el botón direccional para incrementar las habilidades de tu equipo, y LEFT (derecha) en el botón direccional para darle un impulso a tu adversario, reduciendo las habilidades de tu equipo.

### The Game Screen (pantalla del juego)

El jugador seleccionado actualmente del equipo 1 resalta por un color. En caso de que te desorientes, una flecha en el jugador resaltado muestra la dirección de la portería contraria.

Jugador seleccionado actualmente del equipo 2.



Nombre del equipo

Goles marcados

Tiempo de juego

Escáner: el punto blanco representa a la pelota y se traza con líneas de escáner; el jugador del equipo 1 aparece como un punto rojo, el jugador del equipo 2 como un punto azul. Los jugadores seleccionados actualmente están representados por puntos que parpadean.

## Controles de juego

### MÉTODOS DE CONTROL BÁSICOS SIN EL BALÓN (JUEGO DEFENSIVO))

<b>Botón X</b>	Entrada con el pie
<b>Botón A</b>	Entrada por el suelo
<b>Botón B</b>	A primer toque
<b>Gatillo izquierdo</b>	Acelerar
<b>Gatillo derecho</b>	Seleccionar al jugador más cercano

### MÉTODOS DE CONTROL BÁSICOS CON EL BALÓN (JUEGO OFENSIVO))

<b>Botón X</b>	Pase picado / Tiro (manténlo pulsado para darle más potencia y utiliza el botón direccional para darle efecto)
<b>Botón A</b>	Pase (consulta Pasar)
<b>Botón B</b>	Disparo (manténlo pulsado para darle más potencia y utiliza el botón direccional para darle efecto)
<b>Botón Y</b>	Pulsa para pasar y manténlo pulsado para cruzar el balón
<b>Gatillo izquierdo</b>	Acelerar
<b>Gatillo derecho</b>	Movimientos habilidosos (consulta movimientos habilidosos)

### MÉTODOS DE CONTROL CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE

<b>Botón X</b>	Poder rematador
<b>Botón A</b>	Pasar o saltar al rematador de cabeza (púlsalo para pasar al rematador de cabeza, manténlo pulsado para saltarte al rematador de cabeza)
<b>Botón B</b>	Volea o disparo
<b>Botón Y</b>	Controla el balón cuando recibas un pase largo
<b>Gatillo izquierdo</b>	Acelera
<b>Gatillo derecho</b>	Selecciona al jugador más cercano



## PASAR

<b>Pulsar el Botón A</b>	pase raso normal
<b>Mantener el Botón A</b>	pase aéreo largo
<b>Pulsar el Botón A, seguido rápidamente de:-</b>	pase picado del jugador que ha recibido el pase inicial (picado un dos)
<b>- Pulsar el Botón X</b>	
<b>- Pulsar el Botón A</b>	
<b>- Pulsar el Botón B + botón D</b>	el jugador que recibe el pase pasa al primer toque en la dirección indicada por el botón direccional

## MOVIMIENTOS HABILIDOSOS

Mantén pulsado el Gatillo derecho y pulsa el botón D (con respecto a la dirección en que mira el jugador)

<b>Botón D hacia delante</b>	Oscilar hacia delante
<b>Botón D hacia la izquierda</b>	Arrastrar el balón hacia la izquierda
<b>Botón D hacia la derecha</b>	Arrastrar el balón hacia la derecha
<b>Botón D hacia detrás</b>	Arrastrar el balón hacia atrás
<b>Botón D en el centro</b>	Hacer girar el balón mientras avanzas.

## CONTROLES DEL PORTERO

<b>Botón direccional</b>	Úsalo para mover el indicador de la trayectoria en el aire (ver cuadro) alrededor del campo. Aquí es donde el portero intentará colocar el balón.
<b>Botón A</b>	Pulsa el botón A para sacar el balón fuera; para más distancia mantén pulsado el botón A para lanzar o disparar el balón fuera.
<b>Botón B</b>	Suelta el balón a los pies del portero. De ahora en adelante el portero se controlará como cualquier jugador.

## The Flight Path Indicator

### (el indicador de la trayectoria en el aire)

Esta flecha aparece en varios puntos del juego y te permite colocar el balón en cualquier punto del campo. Muestra básicamente el camino que seguirá el balón cuando pulses un botón. Mueve el punto de la flecha usando el botón direccional. Utiliza los gatillos izquierdo y derecho para reducir e incrementar respectivamente la altura.



### Throw-ins (saque de banda)

Cuando el balón cruza la línea de fuera para el juego y tiene lugar el saque de banda, que es en contra del equipo que tocó el balón por última vez.

<b>Botón direccional</b>	Utilízalo para dirigir el lanzamiento junto con el indicador de la trayectoria en el aire.
<b>Botón A</b>	Pulsa A para lanzar el balón a los pies de un jugador; pulsa X para que llegue más alto.

### Corners (córners)

Un saque de esquina se le otorga al equipo contrario del defensa que toca el balón en último lugar antes de que cruce la línea de saque de gol por fuera de la portería.

<b>Botón direccional</b>	Utilízalo para dirigir el disparo junto con el indicador de la trayectoria en el aire.
<b>Botón A</b>	Pasa a uno de tus delanteros que esperan.
<b>Botón B</b>	Esto hace que tus delanteros se muevan entre tres posiciones, desde el área pequeña hasta la zona del punto de penalti.

### Free Kick (tiro libre)

Se concede cuando se comete una falta fuera del área. Los controles de tiro son estándar para controlar al jugador con la posesión del balón, sin embargo, también puedes hacer que aparezca el indicador de la trayectoria en el aire pulsando el Gatillo izquierdo, o el control directo de tiro libre, pulsando el Gatillo derecho.



### **Direct Free Kick (tiro libre directo)**

Se concede si una falta se comete fuera del área. Para salvar la barrera puedes hacer que el balón se desvíe entre dos puntos, indicados con dos flechas. La primera flecha está en el suelo y muestra la dirección inicial que tomará el balón, la segunda flecha muestra el punto final hacia el que girará el balón. Utiliza el botón direccional para dirigir la primera flecha y pulsa el botón A, a continuación utiliza el botón direccional para dirigir la segunda flecha, y los gatillos izquierdo y derecho para alterar la altura y, finalmente, pulsa el botón A de nuevo.

Nota: si estás controlando al equipo defensivo, puede utilizar el botón direccional para mover a la barrera defensiva. Pulsar el botón X saca a jugadores de la barrera y pulsar el botón B añade jugadores.

### **Penalty Kicks (lanzamientos de penalti)**

Un penalti se concede al equipo atacante cuando se le hace falta uno de sus jugadores mientras está en posesión del balón dentro del área contraria.

**Kicker controls (controles de tiro):** mantén pulsado el botón direccional para dirigir el balón hacia un lugar en particular de la portería y a continuación pulsa el botón A para hacer el tiro.

**Goalkeeper controls (controles del portero):** pulsa el botón direccional para controlar los movimientos del portero y pulsa el botón A para hacer que se tire.

### **PAUSE MENU (menú de pausa)**

Puede hacer que aparezca el menú de juego en cualquier momento durante el juego pulsando el botón START para hacer una pausa en el juego. Pulsa el botón SELECT ahora y se abrirá el menú de pausa del juego. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar una de las siguientes opciones y a continuación pulsa el botón A para confirmar.

### **"REPLAY" (repetición)**

Elige esta opción para ver la repetición de los últimos segundos. Consulta la sección Ver la repetición que se encuentra más adelante en este manual para obtener más detalles.

### **"FORMATION" (formación)**

Elige esta opción para perfeccionar la formación de tu equipo (consulta también la sección Changing Rooms (cambiar lados)). Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el



botón direccional para resaltar una de las siguientes opciones y LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para cambiar su configuración: el número de "DEFENCE" (defensas), "SWEEPER" (liberos) ("YES"/"NO" (si / no)), el número de "MIDFIELD" (medio campistas), el número de "ATT MIDFIELD" (medio campistas atacantes) (por ejemplo, centrocampistas atacantes, y el número de jugadores en "ATTACK" (ataque). Otras opciones son...

"MOVE PLAYERS" (mover jugadores): pulsa el botón direccional para resaltar un jugador y a continuación pulsa el botón A; después utiliza el botón direccional para asignar una nueva posición y pulsa de nuevo el botón A.

"SWAP PLAYERS" (cambiar jugadores): utiliza los botones direccionales para seleccionar al jugador al que quieres cambiar, a continuación resalta "SWAP" (cambio) y pulsa el botón A para confirmar.

Pulsa "RESET" (restaurar) para volver a la configuración predeterminada y pulsa "BACK" (atrás) para volver al menú de pausa.

### **"SUBSTITUTION" (sustitución)**

Elige esta opción para hacer entrar a un suplente: resalta al jugador que quieres reemplazar usando los botones direccionales UP (arriba) y DOWN (abajo) y a continuación pulsa el botón A; aparece una lista de los jugadores que están en el banquillo de suplentes. Resalta al hombre que quieres que entre y pulsa de nuevo el botón A. Confirma tu selección resaltando "YES" (sí) y pulsando el botón A. La sustitución se llevará a cabo la siguiente vez que el balón salga del campo. Ten en cuenta que el número de sustituciones permitidas aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

### **"CAMERA" (cámara)**

Selecciona una perspectiva diferente para ver el partido. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar cualquiera de las siguientes opciones y LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para cambiar la configuración: distancia "NEAR" (cerca), "MEDIUM" (media) o "FAR" (lejos); altura "LOW" (baja), "MEDIUM" (media), «HIGH» (alta) o "BLIMP" (dirigible); ángulo "END" (final), "ISO" (de isométrico, por ejemplo, ángulo de 45 grados) o "SIDE" (lateral). Es mejor probarlas y ver cual de ellos te parece mejor.

### **"STATISTICS" (estadísticas)**

Esto te lleva a la pantalla de estadísticas, consulta la sección de la pantalla de estadísticas de equipos.

### **"RESUME" (continuar)**

Te devuelve a la acción.



### **“QUIT” (abandonar)**

Elige esta opción y a continuación resalta “YES” (sí) y pulsa el botón A para abandonar el juego.

### **Watching a Replay (ver una repetición)**

Se accede a esta opción desde el menú de pausa. Pulsa el botón X para repetir la jugada, el botón B para adelantar la jugada, el botón Y para avanzar un fotograma cuando la jugada esté parada y el botón A para parar y reiniciar. Si pulsas el botón START durante una repetición abres el menú de repetición; resalta cualquiera de las siguientes opciones o pulsa el botón A.



### **“TARGET” (objetivo)**

Para ver la repetición siguiendo a un jugador en particular, selecciona primero su equipo, después su nombre de la lista de la alineación. Para volver a la repetición por defecto, con la cámara siguiendo el recorrido del balón, selecciona “TRACK BALL” (recorrido del balón).

### **“PLAYER VIEW” (punto de vista de jugador)**

Esta opción te permite ver la repetición desde el punto de vista de cualquiera que esté sobre el césped, jugadores o árbitros. Selecciona cualquier equipo y a continuación selecciona cualquier jugador, o elige “REFEREE” (árbitro), “LINESMAN 1” (juez de línea 1) o “LINESMAN 2” (juez de línea 2).

### **“RESUME” (continuar)**

Elige esta opción para volver a la repetición.

### **“MAIN MENU” (menú principal)**

Elige esta opción para abandonar la repetición y volver al menú de pausa.

### **Pause Options in Practice mode (opciones de pausa en el modo de prácticas)**

Si abres el menú de pausa durante el modo de prácticas tienes la opción de practicar cualquiera de estos cuatro movimientos (córners, saques de banda, tiros libres y penaltis); resalta uno y pulsa el botón A.

### **THE FINAL WHISTLE (el pitido final)**

#### **Team Statistics Screen (pantalla de estadísticas de equipo)**

Esta pantalla aparece en el descanso, al final del partido y siempre que lo abras desde el menú de pausa. Está formado por dos columnas de estadísticas del partido, una para cada equipo, permitiéndote comparar sus actuaciones (las barras de colores te muestran a simple vista qué equipo ha dominado en cada categoría). En la parte superior está el resultado, además del nombre de los equipos, debajo de esto está... Shots (tiros), Shots on target (tiros entre los tres palos), Fouls (faltas), Corners (córners), Yellow cards (tarjetas amarillas), Red cards (tarjetas rojas), Offsides (fuera de juego)



#### **Player Stats (estadísticas de jugador):**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar el nombre de cualquier jugador del equipo en la esquina inferior izquierda y a continuación pulsa el botón A para que aparezca la lista de jugadores de ese equipo. Selecciona a cualquier jugador para ver sus estadísticas individuales...

Goals (goles), Shots (tiros), Shots on Target (tiros entre los tres palos), Assists (asistencias), Attempted Passes (pases intentados), Completed Passes (pases completados), Attempted Tackles (entradas intentadas), Successful Tackles (entradas fructíferas)

Una vez hayas estudiado las estadísticas, selecciona “REMATCH” (volver a jugar) (sólo en modo de exhibición) o “EXIT” (salir) para continuar.

#### **Saving/Loading Your Game (almacenar / cargar tu partido)**

Si tienes una unidad VM puedes guardar tu posición en cualquier competición y continuar jugando más adelante. Cada partido almacenado ocupa 36 bloques en tu unidad VM.

#### **Saving a game (almacenar un partido):**

Selecciona “SAVE GAME” (almacenar partido) del menú de competición, a continuación pulsa el botón A. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar “CREATE NEW SAVE GAME” (crear nuevo partido almacenado) o, si prefieres almacenar encima de un partido almacenado previamente, resalta el partido que deseas reemplazar. Pulsa el botón A y a continuación resalta “YES” (sí) y pulsa el botón A de nuevo para confirmar.





### **Loading a game (cargar una partida):**

Selecciona "LOAD GAME" (cargar partido) desde el menú principal y pulsa el botón A; aparece una lista de los partidos almacenados previamente en la pantalla, junto a la información de su contenido. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar uno de los partidos almacenados, a continuación pulsa el botón A.

### **"OPTIONS" (opciones)**

Se accede a esta opción desde el menú principal. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar cualquiera de las siguientes opciones, después pulsa el botón A. En los submenús de las opciones, pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar una opción y LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) para cambiar su configuración. Si pulsas el botón Y regresarás al menú anterior.

### **"MAIN MENU" (menú principal)**

Selecciona esta opción para abandonar el menú de opciones.

### **"SOUND" (sonido)**

Controles del volumen para "COMMENTARY" (comentarios), "CROWD" (público), "SFX" (efectos de sonido) y "MUSIC" (música).

### **"GAME RULES" (reglas de juego)**

**"OFFSIDE RULE" (regla del fuera de juego):** selecciona ON para mantener la regla del fuera de juego o OFF para asegurarte que el árbitro la ignora.

### **"CONTROLLERS" (mandos de control)**

Esta pantalla te permite personalizar la configuración de los botones para tu mando de control. Cada botón que se utiliza durante el juego aparece al lado de dos barras: la barra superior muestra las funciones del botón cuando estás en posesión del balón, la barra inferior muestra las funciones cuando no tienes el balón. Utiliza el botón direccional para resaltar uno de los pares de funciones y a continuación pulsa el nuevo botón que quieres asignar a esas funciones.

Para volver a la configuración por defecto que aparece en este manual, resalta "RESTORE DEFAULTS" (restaurar por defecto) y pulsa el botón A. Para salir de esta pantalla resalta "CONTINUE" (continuar) en la parte superior izquierda y después pulsa el botón A. Si deseas volver a configurar el mando de control 2 (o los mandos de control 3 ó 4) debes utilizar ese mando de control para seleccionar "CONTROLLERS" (mandos de control) desde el menú de opciones.

### **"ENVIRONMENT" (entorno)**

"STADIUM" (estadio): si tienes un estadio favorito, selecciónalo aquí, en caso contrario selecciona "AUTOMATIC" (automático) para que el lugar se elija por ti.

"PITCH" (terreno de juego): controla las condiciones del césped: nevado, helado, normal, abundante, fangoso o seco. Selecciona "AUTOMATIC" (automático) para que las condiciones se elijan por ti. A la derecha puedes ver el efecto que las condiciones del campo tienen en el bote del balón.

"KICK OFF" (pitido inicial): controla en que momento del día se jugará el partido. Establece la hora a medio día, tarde, anochecer o noche (observa que el termómetro de la derecha muestra cómo afectará la hora del partido a la temperatura). Elige "RANDOM" (al azar) para que la hora de inicio se elija por ti.

### **"MISCELLANEOUS" (varios)**

"REPLAYS" (repeticiones) Asegúrate de que está activada para permitir las repeticiones. Selecciona la cruz si no estás interesado en revivir ninguno de los momentos clásicos.

"SCANNER" (escáner) Asegúrate de que está activado para poder ver el radar del campo. Selecciona la cruz para mantener despejada la pantalla.

"GAME DURATION" (duración del partido): esta puede establecerse en cualquier número de 5 a 90 minutos.

### **LOAD AND SAVE OPTIONS (cargar y almacenar opciones)**

Este menú te permite almacenar los cambios de las opciones, cargar opciones almacenadas previamente, o restaurar la configuración original.

### **'BACK TO OPTIONS' (volver a opciones)**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. Esto te devolverá al menú de opciones.

### **'LOAD' (cargar)**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar YES (sí) si quieres cargar la configuración de las opciones almacenadas previamente y 'NO' si decides no hacerlo. Pulsa el botón A para confirmar y volverás al menú anterior.



Nota: si no hay opciones almacenadas en la unidad VM, o no se ha insertado una unidad VM en el mando de control, aparecerá el mensaje 'Unable to load file' (no es posible cargar un archivo), pulsa el botón A para volver al menú anterior.

#### **'SAVE' (almacenar)**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar YES (sí) si quieres guardar la configuración actual y 'NO' si decides no hacerlo. Pulsa el botón A para confirmar y volverás al menú anterior.

#### **'SELECT FAVOURITE TEAM' (selecciona equipo favorito)**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para seleccionar tu equipo favorito de los menús normales de selección de equipos. Puedes seleccionar un equipo favorito en cada y un equipo favorito fuera. Una vez seleccionados, vuelve al menú LOAD AND SAVE OPTIONS (cargar y almacenar opciones) y almacena tus opciones. A partir de ahora, cada vez que juegues a WORLDWIDE SOCCER 2000, tu equipo favorito o equipos favoritos serán seleccionados en el menú de partido rápido.

Nota: si no se han almacenado opciones en la unidad VM, o no se ha insertado la unidad VM en el mando de control, o la unidad VM está llena, entonces aparecerá el mensaje 'Unable to save file' (no es posible almacenar archivos). Pulsa el botón A para volver al menú anterior.

#### **'RESTORE DEFAULTS' (restablecer por defecto)**

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar YES (sí) si quieres restaurar la configuración original y 'NO' si decides no hacerlo. Pulsa el botón A para confirmar y volverás al menú anterior.

NOTA: sólo se permite almacenar un menú OPCIONES en una unidad VM. Si ya existe una almacenada en la unidad y decides almacenar otro, se te dará la oportunidad de reemplazar este archivo.

#### **"Language Selection" (Selezione della Lingua)**

Non è possibile selezionare la lingua del software del videogioco WORLDWIDE SOCCER 2000. La lingua viene selezionata dalla console DREAMCAST a seconda del paese in cui si è acquistata la console. Per cambiare le impostazioni della lingua su DREAMCAST, ti preghiamo di consultare il manuale in dotazione con la console DREAMCAST.

#### **Uso generale dei Menu e "Quick Start" (Avvio Rapido)**

Nello schermo di un menu, usa il Tasto Direzionale per evidenziare l'opzione desiderata e poi premi il Tasto A per confermare la selezione. Solitamente è anche possibile uscire dallo schermo corrente e tornare al menu precedente premendo il Tasto B.

Se hai già giocato con vari giochi di ARCADE SOCCER in passato e non puoi o non vuoi leggere prima questo manuale, allora seleziona "QUICK START GAME" (AVVIO RAPIDO GIOCO), con cui passerai al PRE GAME MENU (MENU PRE-GIOCO), con due squadre a caso selezionate in uno stadio a caso, e con opzioni impostate a caso. Premi i vari tasti per capire come passare il pallone e tirare, dopo che ti trovi sul campo, e... buona fortuna!

#### **Tutti gli altri giocatori sono pregati di continuare a leggere.....**

#### **"MAIN MENU" (MENU PRINCIPALE)**

In Main Menu (Menu Principale), usa il Tasto Direzionale per evidenziare una delle quattro opzioni seguenti, poi premi il Tasto A per confermare:

"QUICK START GAME" (AVVIO RAPIDO GIOCO) – Seleziona quest'opzione per disputare una partita amichevole, senza dover selezionare le squadre o cambiare le opzioni. Alcuni di voi potrebbero averci già provato!!

"PLAY GAME" (INIZIA GIOCO) – Seleziona quest'opzione per iniziare a cimentarti in una delle partite disponibili.

"LOAD GAME" (CARICA PARTITA) – Selezionando quest'opzione ripristinerai un campionato in corso di svolgimento o un torneo di coppa che avevi salvato su un'unità Visual Memory (VM) [venduta separatamente]. Vedi la sezione di questo manuale su Salvataggio/Carico delle Partite.

"OPTION EDITING" (MODIFICA OPZIONI) – Selezionala per personalizzare l'impostazione del gioco. Vedi la sezione di questo manuale sulle Opzioni.

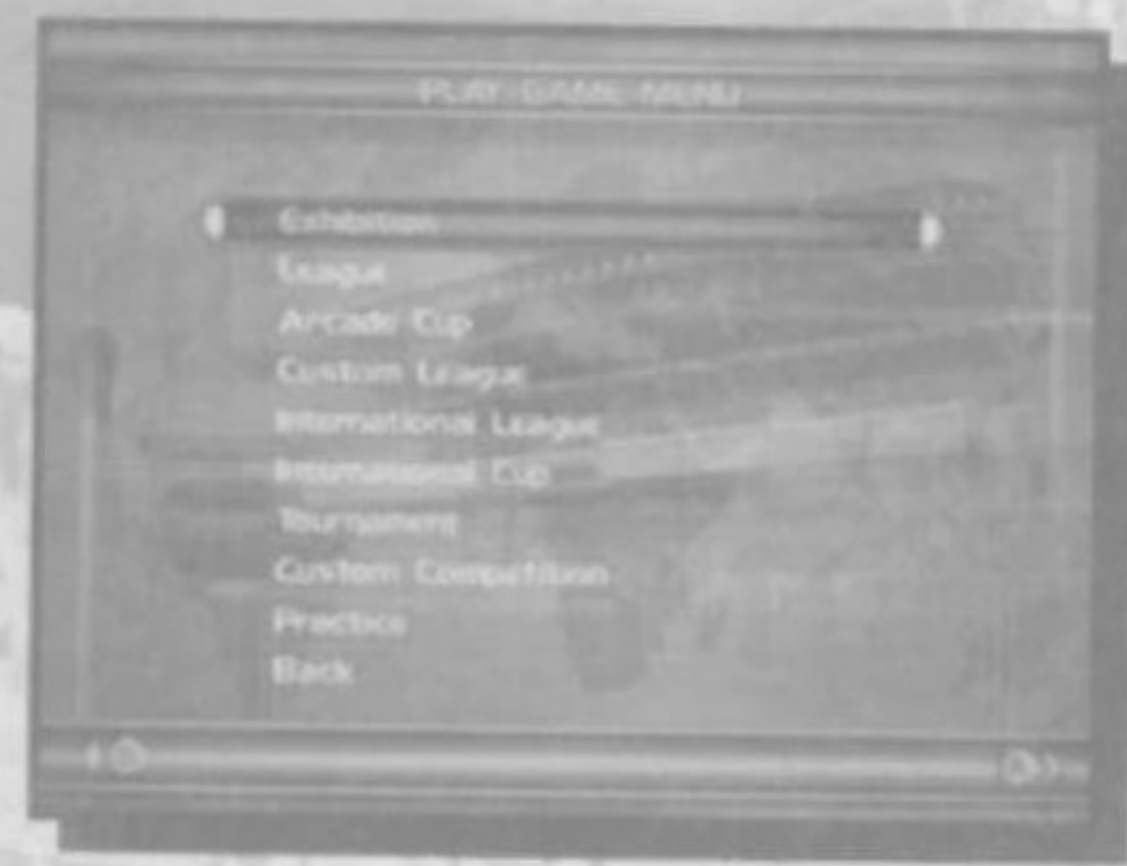


### **"QUICK START GAME" (AVVIO RAPIDO GIOCO)**

Seleziona questa modalità da Main Menu (Menu Principale) evidenziandola e premendo il Tasto A. Ora passerai allo schermo di PRE GAME MENU (MENU PRE-GIOCO), in cui giocherai con due squadre scelte a caso e in condizioni di gioco selezionate a caso. In altre parole, con quest'opzione inizi da una partita totalmente fortuita. NB: Potresti persino affrontare il Brasile nella tua primissima partita!

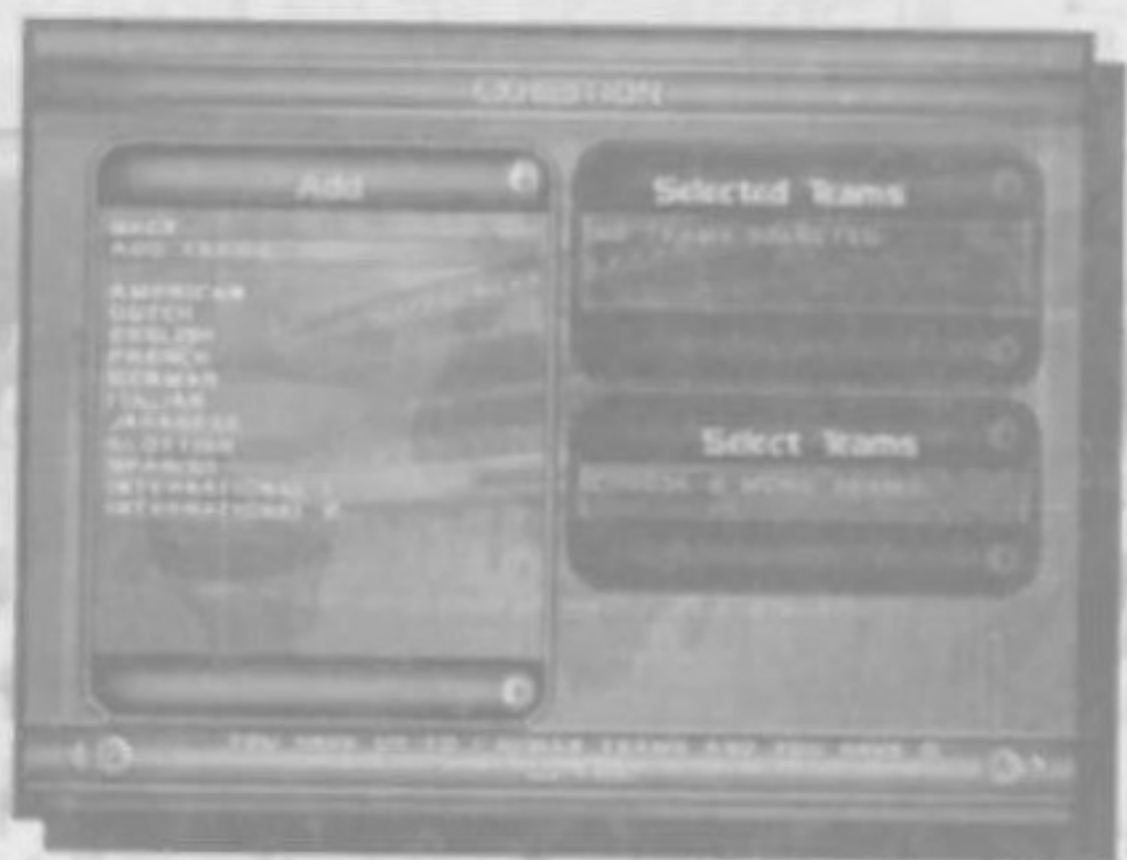
### **"PLAY GAME" (INIZIA GIOCO)**

Seleziona questa modalità da Main Menu (Menu Principale) evidenziandola e premendo il Tasto A. Ora passerai a "PLAY GAME MENU" (MENU INIZIA GIOCO), dove potrai scegliere il tipo di torneo in cui preferisci giocare. Basta evidenziare il tipo di partita che vuoi e poi premere il Tasto A. A questo punto passerai allo schermo di selezione delle squadre per quel tipo di torneo. Se in qualunque momento desideri tornare ad uno schermo precedente, basta premere il Tasto B sul controller DREAMCAST. Per altre informazioni, vedi la sezione di questo manuale su "GAME TYPES" (TIPI DI PARTITE). Ora scegli le tue squadre nel modo seguente...



### **Per selezionare le singole squadre di calcio:**

Usa il Tasto Direzionale per evidenziare il Campionato della tua squadra desiderata, quindi premi il Tasto A. A seconda del tipo di partita che hai scelto, tutte le squadre di quel campionato appariranno nella finestra SELECTED TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE) o nella finestra a sinistra. Usa il Tasto Direzionale per evidenziare la squadra che desideri e poi premi il Tasto A. Accanto a quella squadra appare HUMAN (UMANA) o CPU (COMPUTER). La stessa dicitura appare all'interno della finestra SELECTED TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE), nella parte in alto a destra.



Ti ricordiamo che se imposti una CUSTOM COMPETITION (TORNEO PERSONALIZZATO), potrai selezionare qualunque combinazione di squadre da qualunque campionato nazionale. Dopo avere scelto squadre di un campionato, premi il Tasto B oppure seleziona "BACK" (RITORNO) all'interno della finestra delle squadre per scegliere altre squadre da un diverso campionato.

### **Per selezionare le nazionali di calcio:**

Usa il Tasto Direzionale per andare alla fine dell'elenco, poi evidenzia "INTERNATIONAL 1" (INTERNAZIONALE 1) per squadre di livello da Mondiali di Calcio, o "INTERNATIONAL 2" (INTERNAZIONALE 2) per altre nazionali di calcio importanti nel mondo. Ora, premendo il Tasto A le nazionali di calcio appaiono all'interno della finestra TEAMS (SQUADRE). A questo punto, evidenzia e seleziona una delle squadre, come hai fatto per le singole squadre di calcio.

### **Per selezionare squadre di calcio a caso:**

Per scegliere a caso varie squadre da qualunque campionato, usa il Tasto Direzionale per andare all'inizio dell'elenco e poi seleziona "ADD TEAMS" (AGGIUNGI SQUADRE) e premi il Tasto A. Ora specifica il numero di squadre da scegliere a caso, usando LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale. Quando premi il Tasto A il programma seleziona automaticamente e a caso il numero di squadre che hai impostato.

Se desideri scegliere a caso fra le squadre di un campionato o gruppo internazionale particolare, usa il Tasto D per evidenziare quello Campionato e poi premi il Tasto A. Ora evidenzia l'opzione ADD TEAMS (AGGIUNGI SQUADRE) e premi nuovamente il Tasto A. Infine, specifica il numero di squadre che desideri scegliere a caso, come descritto poco fa.

Quando avrai selezionato tutte le squadre che desideri, premi RIGHT (DESTRA) sul Tasto D per evidenziare l'opzione CONTINUE (CONTINUA) nella finestra RANDOM TEAMS (SQUADRE A CASO), poi premi il Tasto A per passare allo schermo delle opzioni per quel torneo.

### **"GAME TYPE" (TIPI DI PARTITE)**

Con l'opzione PLAY GAME (INIZIA GIOCO) troverai il seguente elenco di tipi di partite in cui cimentarti:

"EXHIBITION" (DIMOSTRAZIONE) - Un'unica partita amichevole, disponibile solo se hai selezionato due squadre.

NATIONAL "LEAGUE" (CAMPIONATO NAZIONALE) - Basta evidenziare la nazionalità del campionato in cui desideri giocare e premere il Tasto A. Nella finestra SELECTED TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE) di destra appaiono le migliori squadre del paese che hai selezionato. Il programma sceglie automaticamente una squadra, ma se tu ne preferisci un'altra, evidenzia la finestra SELECTED TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE) premendo UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto D ed poi evidenzia la squadra HUMAN (UMANA) corrente. Ora premi il Tasto A per trasformare questa squadra in CPU (COMPUTER), quindi evidenzia la tua squadra e premi ancora una volta il Tasto A per cambiarla in Umana. Ora spostati a CONTINUE (CONTINUA) nella finestra



RANDOM TEAMS (SQUADRE A CASO) e premi il Tasto A per proseguire.

"INTERNATIONAL LEAGUE" (CAMPIONATO INTERNAZIONALE) – Un campionato disputato da tutte le nazionali di calcio. INTERNATIONAL 1 (INTERNAZIONALE 1) contiene squadre di livello da Mondiali di Calcio, mentre INTERNATIONAL 2 (INTERNAZIONALE 2) contiene importanti squadre da tutto il mondo. Questo è un torneo per calciatori col fiocchi – buona fortuna!

"CUSTOM LEAGUE" (CAMPIONATO PERSONALIZZATO) – Crea il tuo campionato personale usando una qualsiasi selezione di squadre (almeno 26). Ciascuna squadra affronta due volte tutte le altre squadre. A questo tipo di campionato non partecipano le Squadre Internazionali.

"ARCADE CUP" (COPPA ARCADE) – Una coppa a eliminazione che vede la partecipazione di 32 squadre. Dovrai superare due turni, seguiti dai quarti di finale, dalle semifinali e da un'emozionantissima finale.

"INTERNATIONAL CUP" (COPPA INTERNAZIONALE) – Una coppa a cui partecipano 32 squadre. Prevede un torneo a gruppi, seguita da una fase a eliminazione: le 32 squadre originarie vengono prima suddivise in 8 gruppi di 4 squadre ciascuno, ciascuna squadra gioca contro tutte le altre squadre del suo gruppo, poi le prime due classificate di ciascun gruppo si qualificano per la fase a eliminazione.

"TOURNAMENT" (TORNEO) – Simile per struttura alla Coppa Internazionale, qui però si affrontano solo le singole squadre di calcio e nella fase a gruppi ciascuna squadra affronta due volte tutte le altre squadre.

"PRACTICE" (ALLENAMENTO) – Questa modalità di gioco ti permette di metterti le scarpe e fare bella mostra di te sul campo! Nel corso di questa modalità potrai perfezionare i calci d'angolo, le rimesse laterali, le rimesse da fondocampo ed i calci di rigore, usando un'opzione in "Pause Menu" (Menu Pausa)

### "SELECT CUP TEAMS" (SELEZIONE SQUADRE PER COPPA)

A seconda della modalità di gioco selezionata, potrai dover selezionare varie squadre controllate dal computer per giungere al numero minimo di squadre che ti servono (per esempio, 32 squadre per Coppa Internazionale e Torneo). In altre parole, potresti non poter lasciare lo schermo TEAM SELECTION (SELEZIONE SQUADRE) se prima non scegli più squadre. Nota che il numero di squadre che devi ancora selezionare è mostrato in basso a destra nella finestra RANDOM TEAMS (SQUADRE A CASO).

### CAMPIONATI, COPPE e Tornei – il Competition Menu (Menu Gara)

Prima di ogni partita, se giochi con una delle suddette modalità appare il menu seguente. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare un'opzione, poi premi il Tasto A:

"PLAY GAME" (INIZIA GIOCO) – Inizia la partita seguente nel calendario di gara.

"SAVE GAME" (SALVA PARTITA) – Salva una partita in corso su un'unità Visual Memory (venduta separatamente).

"VIEW GAME RESULTS" (VISUALIZZA RISULTATI PARTITE) – Visualizza i risultati delle precedenti partite e le squadre contro cui ti batterai.

"VIEW STANDINGS" (VISUALIZZA CLASSIFICA) – Visualizza la classifica per la gara corrente.

"QUIT GAME" (ESCI DAL GIOCO) – Annulla la partita corrente e torna al PLAY GAME MENU (MENU INIZIA GIOCO) (evidenzia "YES" (SÌ) e poi premi il Tasto A per confermare).

"OPTION EDITING" (MODIFICA OPZIONI) – Per personalizzare le impostazioni di gioco.

### "VIEW STANDINGS" (VISUALIZZA CLASSIFICA)

La Classifica mostra (da sinistra a destra):

Partite Giocate – Vinte – Perse – Pareggi – Gol a Favore – Gol a Sfavore – Punti (3 per vittoria, 1 per pareggio, nessuno per sconfitta)

Premi DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare altre squadre in classifica. Inoltre, durante varie gare se premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale all'interno della finestra RESULT STAGE (STADIO RISULTATI), evidenzierai altri gruppi che potrai visualizzare in modo analogo. Premi il Tasto B per uscire dalla classifica.

### "PRE GAME MENU" (MENU PRE-GIOCO)

Premi LEFT (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per assegnare i giocatori umani alle squadre – sulla parte bassa dello schermo l'icona di una maglia si sposta in una delle due aperture disponibili per ciascuna squadra. Il colore della maglia passa quindi a quello del simbolo sulla suola del proprietario durante la partita. NB: In ciascuna squadra potranno giocare solo due persone al massimo.

Dopo aver scelto una squadra per te, potrai cambiarne la formazione, modificarne la composizione oppure assegnare i compiti di marcatore. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare "CHANGE LINE UP" (CAMBIA COMPOSIZIONE) o "EDIT MARKING" (MODIFICA MARCATURA), quindi premi il Tasto A per accedere al programma. Su schermo appare il nome di un giocatore della squadra. Qui potrai visualizzare i punteggi dati alle sue abilità oppure designare l'avversario da marcare. Se sei soddisfatto della tua tattica, seleziona "PLAY GAME" (INIZIA GIOCO) per proseguire.





## "FORMATION" (FORMAZIONE)

Qui potrai riorganizzare le posizioni dei tuoi uomini sul campo, in fase di attacco o in difesa. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguenti, poi premi LEFT (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) per cambiare le impostazioni. Infine, premi il Tasto B per concludere.

1) Al centro dello schermo appare il diagramma del campo. I contrassegni dei tuoi calciatori saranno del colore dell'icona della tua maglia (quando ti muovi a sinistra/destra per scegliere una squadra). Appaiono anche i numeri delle loro maglie. I contrassegni in cima e sul fondo del diagramma mostrano le tue riserve.

### 2) "FORMATION TYPE" (TIPO DI FORMAZIONE)

In generale, quando la tua squadra passa all'attacco i calciatori dovrebbero avanzare nella metà campo avversaria, portando più attaccanti dinanzi alla rete dell'avversario. Viceversa, in difesa dovrebbero ritirarsi nella tua metà campo, per difendere la tua rete. Seleziona "OFFENSIVE" (ATTACCO) ed usa le opzioni seguenti per assegnare le posizioni dei tuoi calciatori in attacco (ovvero in possesso della palla). Poi seleziona "DEFENSIVE" (DIFESA) ed usa le opzioni seguenti per assegnare nuove posizioni alla tua squadra quando si trova in difesa (ovvero il possesso della palla è andato alla squadra avversaria).

### 3) "DEFENDERS"/"SWEEPER"/"MIDFIELD"/"ATT-MID"/"ATTACK" (DIFENSORI/LIBERO/CENTROCAMPISTA/CENTRAVANTI/ATTACCANTE)

Evidenzia una delle voci suddette, poi premi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiare il numero di calciatori assegnati a ciascun ruolo.

### 4) "MOVE PLAYERS" (MUOVI CALCIATORI)

Qui potrai regolare l'esatta posizione di ciascun calciatore sul campo!!! Evidenzia il nome del calciatore (premi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per selezionare il calciatore che desideri), poi premi il Tasto A. Una crocetta appare sul contrassegno di quel calciatore sul diagramma del campo. Ora usa il Tasto Direzionale per regolare la posizione della crocetta sul campo - quando ripremrai il Tasto A, il calciatore si muoverà alla nuova posizione.

5) Potrai anche regolare la posizione di difensori, centrocampisti o attaccanti come unico gruppo. Premi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per selezionare "DEFENSE" (DIFESA), "MIDFIELD" (CENTROCAMPO) o "ATTACK" (ATTACCO) nell'opzione MOVE PLAYER (MUOVI CALCIATORI), quindi premi il Tasto A. Ora potrai usare il Tasto Direzionale per muovere il tuo gruppo di calciatori. Con LEFT (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) li allontanerai od avvicinerai l'uno rispetto all'altro, mentre con UP (ALTO) e DOWN (BASSO) li farai avanzare o retrocedere sul campo. Premi il Tasto A quando sei soddisfatto delle loro nuove posizioni.



### 6) "DEFAULT" (IMPOSTAZIONE DI FABBRICA)

Se fai un errore, evidenzia "DEFAULT" (IMPOSTAZIONE DI FABBRICA) e poi premi il Tasto A per ripristinare la squadra alla sua formazione standard.

## "SWAP" (SCAMBIO)

Selezionalo se desideri scambiare le posizioni dei calciatori sul campo o far giocare le riserve nella tua squadra. La squadra titolare è indicata sulla barra 'SWAP' (SCAMBIO), mentre i possibili sostituti sono elencati sulla barra 'WITH' (CON) inferiore. Evidenzia un calciatore sulla barra in alto ed un altro sulla barra in basso con cui sostituire il primo. Premi quindi il Tasto A: ora i due calciatori vengono scambiati di posizione. Tieni d'occhio l'abilità, la forma fisica e gli altri attributi dei vari calciatori al momento di variare la tua squadra. Per farlo, visualizzali nelle opzioni CHANGE LINE UP (CAMBIA COMPOSIZIONE) o EDIT MARKING (MODIFICA MARCATURA). Una scelta sbagliata potrebbe rivelarsi disastrosa per te! Premi il Tasto B quando hai finito.



## "Marking Your Man" (Per marcare il tuo uomo)

WORLDWIDE SOCCER ti permette anche di designare i compiti di marcatura di un calciatore. Evidenzia "EDIT MARKING" (MODIFICA MARCATURA) e premi il Tasto A. Ora premi LEFT (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per selezionare uno dei calciatori della tua squadra, poi sposta DOWN (BASSO) fino all'opzione 'MARKS' (MARCATURE). Da qui, premendo LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per passare alle opzioni seguenti:

"NO MARKING" (NESSUNA MARCATURA) - Il calciatore rimane in posizione.

"MARK NEAREST" (MARCA IL PIU' VICINO) - Il calciatore marca l'avversario più vicino.

"ZONE MARKING" (MARCATURA A ZONA) - Il calciatore rimane nella sua zona e marcherà qualunque avversario che entra nella sua zona.

"MAN MARKING" (MARCATURA A UOMO) - Il calciatore marcherà un particolare avversario. Evidenzia l'opzione / il calciatore che desideri marcare e premi il Tasto A.

Premi il Tasto B per tornare all'elenco delle squadre.





## “Playing the Game” (Inizia Gioco)

### “The Coin Toss” (Il Lancio della Moneta)

Nella vera tradizione sportiva, WORLDWIDE SOCCER usa il sorteggio con testa o croce per decidere chi calcia la palla per primo e da quale metà campo iniziare la partita. La squadra in trasferta preme UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per selezionare “HEADS” (TESTA) o “TAILS” (CROCE), quindi preme il Tasto B. Poi, il vincitore sceglie chi dà il calcio d'inizio. Evidenzia “SHOOT LEFT” (TIRA A SINISTRA), “KICK OFF” (CALCIO D'INIZIO) o “SHOOT RIGHT” (TIRA A DESTRA) premendo UP (ALTO) o DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale, quindi premi il Tasto A. La squadra che non dà il calcio d'inizio, come consolazione, potrà scegliere in quale metà campo giocare. Evidenzia “SHOOT LEFT” (TIRA A SINISTRA) o “SHOOT RIGHT” (TIRA A DESTRA) allo stesso modo, cioè premendo UP (ALTO) o DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale, quindi premi il Tasto A.

Ti ricordiamo che potrai anche impostare l'handicap per la tua squadra in questo schermo: premi RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per accrescere l'abilità della tua squadra, e LEFT (SINISTRA) sul Tasto Direzionale per potenziare l'avversario, riducendo l'abilità della tua squadra.

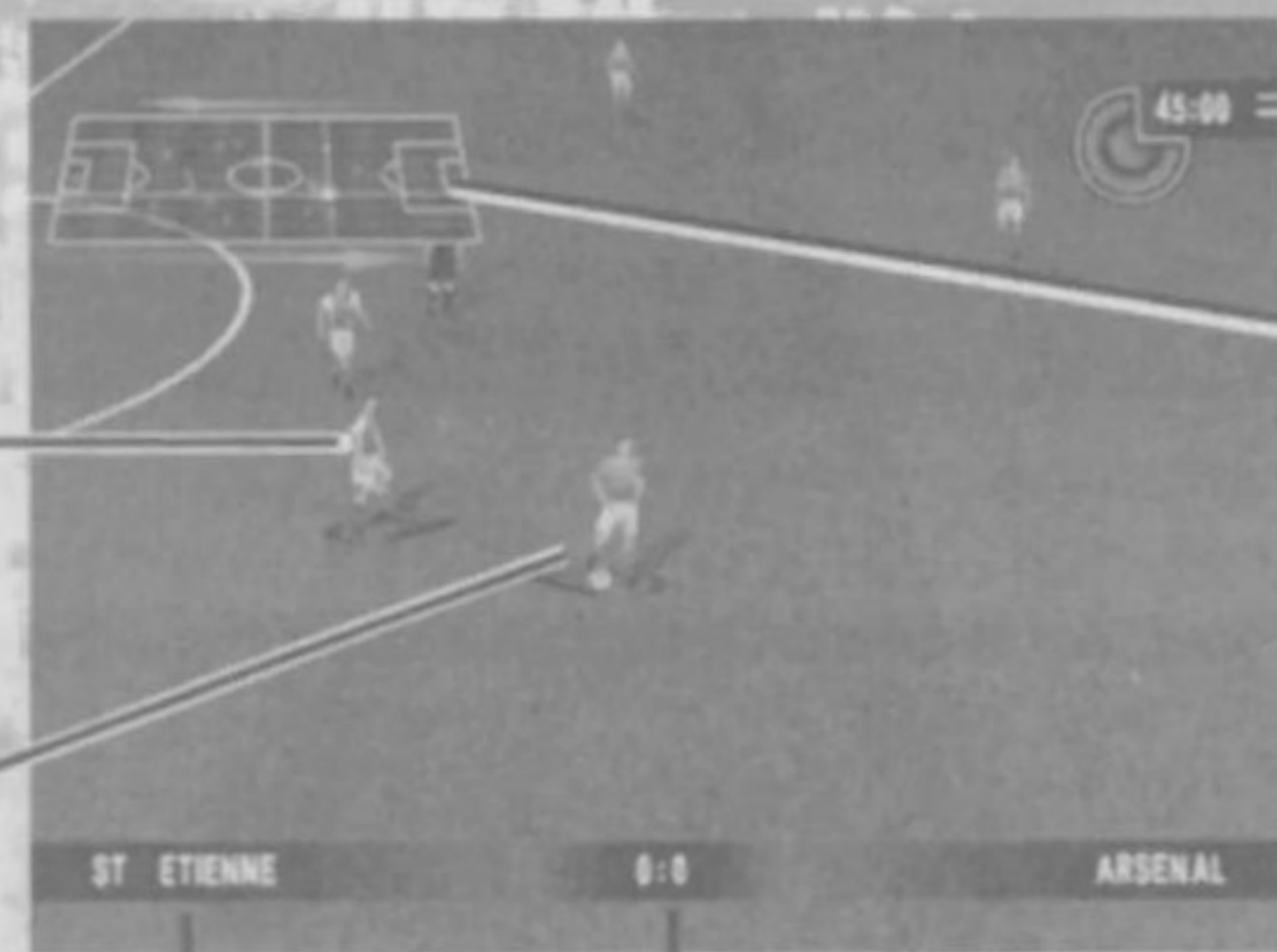
### The Game Screen (Schermo di Gioco)

Il calciatore correntemente selezionato nella Squadra 1, contrassegnato da un'evidenziazione colorata.

Se dovessi perdere il senso d'orientamento, una freccia sull'evidenziazione mostra la direzione della rete avversaria.

Il calciatore correntemente selezionato nella Squadra 2.

Il nome della Squadra



Tempo partita

Scanner. Il puntino bianco rappresenta la palla e viene seguito con linee di scansione; i calciatori della Squadra 1 appaiono come puntini rossi, quelli della Squadra 2 come puntini blu. I calciatori correntemente selezionati appaiono come puntini lampeggianti.

## Controlli di Gioco

### METODO BASILARE DI CONTROLLO SENZA LA PALLA (GIOCO DIFENSIVO):

<b>Tasto X</b>	Tackle con piede
<b>Tasto A</b>	Tackle scivolato
<b>Tasto B</b>	Primo tiro
<b>Azionatore sinistro</b>	Sprint
<b>Azionatore destro</b>	Seleziona giocatore più vicino

### METODO BASILARE DI CONTROLLO CON LA PALLA (GIOCO ALL'ATTACCO):

<b>Tasto X</b>	Pallonetto/Calcio (tenere premuto per maggiore potenza e usare il Tasto D per il tocco successivo)
<b>Tasto A</b>	Passaggio (vedi passaggio)
<b>Tasto B</b>	Tiro (tenere premuto per maggiore potenza e usare il Tasto D per il tocco successivo)
<b>Tasto Y</b>	Picchiattalo per passare / Tienilo premuto per cross
<b>Azionatore sinistro</b>	Sprint
<b>Azionatore destro</b>	Mosse d'abilità (vedi mosse d'abilità)

### METODO DI CONTROLLO MENTRE LA PALLA E' IN ARIA:

<b>Tasto X</b>	Colpo di testa
<b>Tasto A</b>	Colpo di testa per passare/ alto (picchiattalo per passare, tienilo premuto per colpo di testa alto)
<b>Tasto B</b>	Volley/Tiro
<b>Tasto Y</b>	Controlla la palla quando ricevi un tiro lungo
<b>Azionatore sinistro</b>	Sprint
<b>Azionatore destro</b>	Seleziona giocatore più vicino



## PASSAGGI:

<b>Tasto A picchiettato</b>	normale passaggio a terra
<b>Tasto A premuto</b>	lungo passaggio in aria
<b>Tasto A picchiettato, seguito rapidamente da: Tasto X picchiettato</b>	passaggio con pallonetto dal calciatore che riceve il passaggio iniziale (pallonetto uno due)
<b>Tasto A picchiettato</b>	passaggio di ritorno a terra dal calciatore che riceve il passaggio iniziale (uno due)
<b>Tasto B picchiettato + Tasto D</b>	il calciatore che riceve il passaggio passa per la prima volta nella direzione selezionata sul Tasto D

## MOSSE D'ABILITA':

Azionatore Destro premuto + Tasto D (rispetto alla direzione verso cui è rivolto il calciatore)

<b>Tasto D Avanti</b>	Shimmy in avanti
<b>Tasto D Sinistra</b>	Trascina palla a sinistra
<b>Tasto D Destra</b>	Trascina palla a destra
<b>Tasto D Indietro</b>	Trascina palla all'indietro
<b>Tasto D Centrale</b>	Giravolta con la palla mentre avanzi.

## CONTROLLI PER IL PORTIERE

<b>Tasto Direzionale</b>	Usalo per muovere l'Indicatore della Traiettoria di Tiro (vedi riquadro) sul campo - qui il portiere cerca di collocare la palla.
<b>Tasto A</b>	Tasto A Picchietta il Tasto A per allontanare la palla senza calciarla; per maggiore distanza, tieni premuto il Tasto A per lanciare o calciare la palla.
<b>Tasto B</b>	Tasto B Fai cadere la palla ai piedi del portiere. Da questo punto il portiere è controllabile proprio come qualunque altro calciatore.

## L'Indicatore della Traiettoria di Tiro

Questa freccetta appare in vari punti del gioco e ti permette di collocare la palla in qualunque punto del campo, entro una data distanza. Essenzialmente la freccia mostra la traiettoria che la palla compirà se premerai un tasto. Sposta la punta della freccia usando il Tasto Direzionale. Usa gli Azionatori Sinistro e Destro, rispettivamente per aumentare e ridurre l'altezza della palla.



## Rimesse Laterali

Quando la palla oltrepassa le linee laterali, viene dichiarata fuori gioco e si esegue una rimessa laterale, contro la squadra che ha toccato per ultima la palla.

<b>Tasto Direzionale</b>	Usalo per mirare il lancio della palla, insieme all'Indicatore della Traiettoria di Tiro.
<b>Tasto A</b>	Picchietta A per lanciare la palla ai piedi di un calciatore. Premi X per impartire maggiore altezza alla palla.

## Calci d'Angolo

Un calcio d'angolo, o corner, viene concesso alla squadra avversaria quando un difensore tocca la palla per ultimo, prima che essa oltrepassi la linea di fondocampo.

<b>Tasto Direzionale</b>	Usalo per calciare la palla insieme all'Indicatore della Traiettoria di Tiro.
<b>Tasto A</b>	Passa a uno dei tuoi attaccanti in attesa.
<b>Tasto B</b>	Con esso i tuoi attaccanti si alternano fra tre posizioni, da vicino alla rete fino al perimetro dell'area di rigore.

## Calci di Punizione

Questo calcio viene concesso quando si commette un fallo al di fuori dell'area di rigore. I controlli per il calcio sono quelli standard per controllare un calciatore in possesso della palla, ma qui potrai anche visualizzare l'Indicatore della Traiettoria di Tiro premendo l'Azionatore Sinistro, oppure il controllo del calcio di punizione diretto premendo l'Azionatore Destro.



### **Calci di Punizione Diretti**

Questo calcio viene concesso quando si commette un fallo al di fuori dell'area di rigore. Per oltrepassare il muro dei difensori potrai far deviare la palla fra due punti contrassegnati da due frecce. La prima freccia si trova sul terreno e mostra la direzione iniziale che prenderà la palla, mentre la seconda freccia mostra il punto finale fino a cui curverà la palla. Usa il Tasto Direzionale per prendere la mira sulla prima freccia e premi il Tasto A, quindi usa il Tasto Direzionale per prendere la mira sulla seconda freccia e gli Azionatori Sinistro e Destro per cambiare l'altezza della palla. Infine, ripremi il Tasto A.

N.B.: se stai controllando la squadra in difesa, potrai usare il Tasto Direzionale per manovrare il tuo muro difensivo. Premendo il Tasto X si eliminano calciatori dal muro, mentre premendo il Tasto B si aggiungono calciatori al muro.

### **Calci di Rigore**

Si concede un calcio di rigore alla squadra in attacco quando uno dei suoi giocatori è vittima di un fallo mentre è in possesso della palla all'interno dell'area di rigore.

**Controlli per il calciatore:** Tieni premuto il Tasto Direzionale per puntare la palla verso una parte particolare della rete e poi premi il Tasto A per calciare la palla.

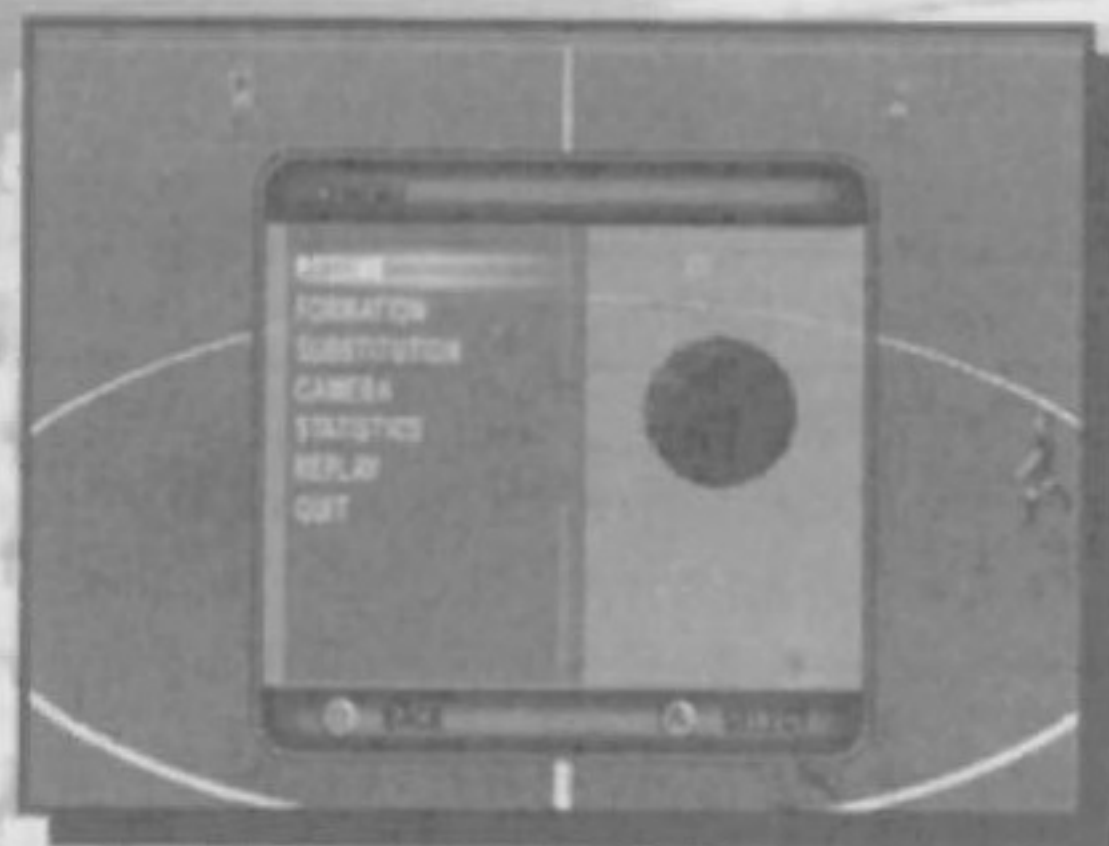
**Controlli per il portiere:** Premi il Tasto Direzionale per controllare il movimento del portiere e premere il Tasto A per farlo tuffare.

### **PAUSE MENU (MENU PAUSA)**

Potrai visualizzare il menu di gioco in qualunque momento durante il gioco, premendo il tasto START (AVVIO) per far entrare il gioco in pausa. Se ora premi il tasto SELECT (SELEZIONE) aprirà il menu Pause Game (Pausa Partita). Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguenti, poi premi il Tasto A per continuare.

### **"REPLAY"**

Sceglilo per visualizzare un replay degli ultimi secondi di gioco. Per altri dettagli, vedi la sezione del manuale su Guarda un Replay.



### **"FORMATION" (FORMAZIONE)**

Scegli quest'opzione per regolare la formazione della tua squadra (vedi anche la sezione su Spogliatoi). Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle seguenti opzioni, quindi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiarne l'impostazione: il numero in "DEFENSE" (DIFESA), "SWEEPER" (LIBERO) ("YES"/"NO") (SI/NO), il numero in "MIDFIELD" (CENTROCAMPO), il numero in "ATT MIDFIELD" (CENTRAVANTI), cioè i centrocampisti in attacco, e il numero in "ATTACK" (ATTACCO). Altre opzioni possibili sono...

"MOVE PLAYERS" (MUOVI CALCIATORI): premi il Tasto Direzionale per evidenziare un calciatore e poi il Tasto A; ora usa il Tasto Direzionale per assegnare una nuova posizione e premi ancora il Tasto A.

"SWAP PLAYERS" (SCAMBIO CALCIATORI): usa i tasti Direzionali per selezionare i calciatori che desideri scambiare fra loro, quindi evidenzia "SWAP" (SCAMBIO) e premi il Tasto A per confermare.

Premi "RESET" per tornare alle impostazioni di fabbrica e premi "BACK" (RITORNO) per tornare a Pause Menu (Menu Pausa).

### **"SUBSTITUTION" (SOSTITUZIONE)**

Sceglila per far giocare una riserva: evidenzia il calciatore che vuoi far uscire dal campo premendo i tasti Direzionali UP (ALTO) e DOWN (BASSO), quindi seleziona il Tasto A. Ora appare un elenco dei calciatori attualmente in panchina. Evidenzia l'uomo che vuoi far giocare, quindi ripremi il Tasto A. Conferma la selezione evidenziando "YES" (SI) e premendo il Tasto A. La sostituzione ha luogo quando la palla va in fuori gioco.

Ti ricordiamo che il numero di sostituzioni permesso appare nella parte in alto a destra dello schermo.

### **"CAMERA" (TELECAMERA)**

Seleziona un diverso punto di osservazione da cui guardare la partita. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguenti, quindi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiarne l'impostazione: distanza fra "NEAR" (VICINO), "MEDIUM" (INTERMEDIA) o "FAR" (LONTANO); altezza fra "LOW" (BASSA), "MEDIUM" (INTERMEDIA), "HIGH" (ALTA) o "BLIMP" (DIRIGIBILE); angolazione fra "END" (ESTREMITA'), "ISO" (per isometrica - ovvero un'angolazione a 45 gradi) o "SIDE" (LATERALE). Ti consigliamo di provare tutte queste opzioni per scoprire quale faccia meglio al tuo caso.

### **"STATISTICS" (STATISTICH)**

Ti porta allo schermo Statistics (Statistiche) - vedi la sezione sullo Schermo delle Statistiche delle Squadre.



## “RESUME” (RIPRESA)

Per riprendere l'azione.

## “QUIT” (ABBANDONA)

Sceglilo e poi evidenzia “YES” (SI) e premi il Tasto A per abbandonare la partita.

## Guarda un Replay

Al replay si accede da Pause Menu (Menu Pausa). Premi il Tasto X per riavvolgere, il Tasto B per avanzare rapidamente e il Tasto Y per avanzare di un fotogramma alla volta quando sei pausa. Il Tasto A ti fa andare in pausa/riprendere. Se premi il tasto START (AVVIO) durante un replay, su schermo appare Replay Menu (Menu Replay). Evidenzia una delle opzioni seguenti e poi premi il Tasto A.



## “TARGET”

Per guardare il replay seguendo un particolare calciatore, prima seleziona la sua squadra e poi il nome del calciatore dalla formazione della squadra. Per tornare all'osservazione originale, ovvero seguendo la palla, seleziona “TRACK BALL” (SEGUI PALLA).

## “PLAYER VIEW” (OCCHI DEL CALCIATORE)

Per fare il replay dal punto di vista di qualunque calciatore sul campo, o con gli occhi dell'arbitro o dei guardalinee. Seleziona una delle squadre, poi qualunque calciatore, oppure “REFEREE” (ARBITRO), “LINESMAN 1” (GUARDALINEE 1) o “LINESMAN 2” (GUARDALINEE 2).

## “RESUME” (RIPRESA)

Sceglila per tornare al replay.

## “MAIN MENU” (MENU PRINCIPALE)

Selezionalo per abbandonare il replay e tornare a Pause Menu (Menu Pausa).

## Opzioni di Pausa nella modalità Practice (Allenamento)

Se visualizzi Pause Menu (Menu Pausa) durante la modalità Practice (Allenamento), hai la possibilità di esercitarti con una di quattro opzioni fisse (calci d'angolo, rimesse laterali, calci di punizione e calci di rigore). Evidenziane una e premi il Tasto A.

## IL FISCHIO FINALE

### Team Statistics Screen (Schermo delle Statistiche delle Squadre)

Questo schermo appare alla fine del primo tempo, alla fine del secondo tempo e ogni volta che lo richiedi da Pause Menu (Menu Pausa). Lo schermo include due colonne di statistiche delle partite, una per ogni squadra, per permetterti di confrontare le loro prestazioni. (Le barre colorate ti mostrano subito la squadra che domina in una data categoria). In cima vedrai il punteggio, insieme ai nomi delle squadre, e poi...

Tiri, Tiri riusciti, Falli, Corner, Ammonizioni, Espulsioni, Fuori gioco



### Statistiche dei Calciatori:

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare il nome di una squadra nell'angolo in alto a destra, poi premi il Tasto A per elencare la formazione per quella squadra. Ora seleziona qualunque calciatore per vederne le statistiche individuali...

Gol, Tiri, Tiri riusciti, Assist, Passaggi tentati, Passaggi completati, Tackle tentati, Tackle riusciti

Dopo aver studiato le statistiche, seleziona “REMATCH” (RIVINCITA) (solo nella modalità Exhibition (Dimostrazione)) oppure “EXIT” (ESC) per continuare.

### Salvataggio/Caricamento delle Partite

Se possiedi un'unità Visual Memory (VM) puoi salvare la tua posizione in qualunque gara e poi riprendere il gioco in un altro momento. Ciascuna partita salvata occupa 36 blocchi di memoria sulla tua unità VM.

### Per salvare una partita:

Seleziona “SAVE GAME” (SALVA PARTITA) da Competition Menu (Menu Gara), quindi premi con il Tasto A. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare “CREATE NEW SAVE GAME” (CREA NUOVA PARTITA SALVATA) oppure, se desideri sovrascrivere una partita già salvata, seleziona la partita che vuoi sovrascrivere. Ora premi il Tasto A ed evidenzia “YES” (SI), poi premi ancora il Tasto A per confermare.





### **Per caricare una partita:**

Seleziona "LOAD GAME" (CARICA PARTITA) da Main Menu (Menu Principale), quindi premi il Tasto A. Su schermo appare un elenco delle partite già salvate, insieme ad alcune informazioni sul loro contenuto. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare l'ingresso di una delle partite salvate, infine premi il Tasto A.

### **"OPTIONS" (OPZIONI)**

Accedi alle opzioni dal menu principale. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguenti, poi premi il Tasto A. All'interno del sotto-menu di Options (Opzioni), premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare un'opzione, e LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) per cambiarne l'impostazione. Premendo il Tasto Y torni al menu precedente.

### **"MAIN MENU" (MENU PRINCIPALE)**

Selezionalo per lasciare Options Menu (Menu delle Opzioni).

### **"SOUND" (SONORO)**

Controlla il volume per "COMMENTARY" (TELECRONISTA), "CROWD" (TIFOSI), "SFX" (EFFETTI SPECIALI) e "MUSIC" (MUSICA).

### **"GAME RULES" (REGOLE DI GIOCO)**

"OFFSIDE RULE" (REGOLA DEL FUORI GIOCO): Seleziona il simbolo per conservare la regola oppure la crocetta per far sì che l'arbitro la ignori.

### **"CONTROLLERS" (I CONTROLLER)**

Questo schermo ti consente di personalizzare la configurazione dei tasti per il tuo Controller. Tutti i tasti usati per il gioco appaiono accanto a due barre. La barra superiore visualizza la funzione di quel tasto quando sei in possesso della palla, mentre la barra inferiore mostra la funzione del tasto quando non sei in possesso della palla. Usa il Tasto Direzionale per evidenziare una delle coppie di funzioni, quindi premi il tasto nuovo a cui vuoi assegnare quelle funzioni.

Per tornare alla configurazione originale mostrata in questo manuale, evidenzia "RESTORE DEFAULTS" (RIPRISTINA IMPOSTAZIONI DI FABBRICA) e premi il Tasto A. Per uscire da questo schermo evidenzia "CONTINUE" (CONTINUA) in alto a sinistra, poi premi il Tasto A. Se desideri riconfigurare il Controller 2 (o i Controller 3 o 4), dovrai usare quel Controller per selezionare "CONTROLLERS" (I CONTROLLER) da Options Menu (Menu delle Opzioni).

### **"ENVIRONMENT" (AMBIENTE)**

"STADIUM" (STADIO): Se hai uno stadio preferito, selezionalo qui, altrimenti scegli "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere lo stadio al programma.

"PITCH" (CAMPO): Controlla le condizioni del campo: neve, gelo, normale, verdeggianti, fango o secco. Seleziona "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere le condizioni al programma. Sulla destra vedrai l'effetto che il tipo di condizioni selezionate ha sul rimbalzo della palla.

"KICK OFF" (CALCIO D'INIZIO): Controlla l'orario del giorno a cui inizia la partita. Imposta l'orologio su mezzogiorno, pomeriggio, serata o serata fonda (nota che il termometro a destra mostra l'effetto della tua scelta sulla temperatura). Scegli invece "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere l'orario al programma.

### **"MISCELLANEOUS" (VARIE)**

"REPLAYS" (REPLAY): Controlla di spuntare quest'opzione per attivare la funzione di replay. Seleziona la crocetta se invece non ti interessa rivivere i momenti di gioco più importanti.

"SCANNER": Controlla di spuntare quest'opzione per attivare il radar per il campo di gioco. Seleziona la crocetta se invece vuoi tenere libero lo schermo di gioco.

"GAME DURATION" (DURATA PARTITA): Impostabile su un valore qualsiasi, fra 5 e 90 minuti.

### **LOAD AND SAVE OPTIONS (OPZIONI DI CARICAMENTO E SALVATAGGIO)**

Questo menu ti permette di salvare le modifiche apportate alle opzioni, caricare opzioni già salvate oppure ripristinare le impostazioni originali.

#### **'BACK TO OPTIONS' (TORNA ALLE OPZIONI)**

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione, quindi premi il Tasto A per confermare. In questo modo tornerai al menu OPTIONS (OPZIONI).

#### **'LOAD' (CARICA)**

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) se desideri caricare le



impostazioni già salvate per le opzioni, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per confermare e passare al menu precedente.

N.B.: Se non vi sono OPTIONS (OPZIONI) salvate sulla tua unità Visual Memory, oppure se non hai inserito una VM nel tuo Controller, appare il messaggio 'Unable to load file' (Impossibile caricare file). Premi il Tasto A per tornare al menu precedente.

#### **'SAVE' (SALVA)**

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SI) se desideri salvare le impostazioni correnti, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per confermare e passare al menu precedente.

#### **'SELECT FAVOURITE TEAM' (SELEZIONA SQUADRA PREFERITA)**

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per selezionare la tua squadra preferita (due squadre, quella che gioca in casa e quella che gioca in trasferta). Una volta fatta la selezione, torna al menu LOAD AND SAVE OPTIONS (OPZIONI DI CARICO E SALVATAGGIO) e salva le tue opzioni. Ogni volta che giocherai a WORLDWIDE SOCCER 2000 d'ora in poi, la tua squadra o squadre preferite verranno selezionate nel menu di avvio rapido.

N.B.: Se non vi sono OPTIONS (OPZIONI) salvate sulla tua unità Visual Memory, oppure se non hai inserito una VM nel tuo Controller o la VM installata è piena, appare il messaggio 'Unable to save file' (Impossibile salvare file). Premi il Tasto A per tornare al menu precedente.

#### **'RESTORE DEFAULTS' (RIPRISTINA IMPOSTAZIONI DI FABBRICA)**

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SI) se desideri ripristinare le impostazioni originali, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per continuare e tornare al menu precedente.

N.B.: È possibile salvare OPTIONS (OPZIONI) una sola volta sull'unità VM. Se la tua unità contiene già 'OPTIONS' (OPZIONI) salvate e tu decidi di salvarne delle altre, il programma ti chiede se vuoi sovrascrivere il file delle opzioni contenute nell'unità.

## **Sega World Wide Soccer**

### **Silicon Dreams**

Managing Director	Gavin Cheshire
Producer	David Rutter
Coders	Andy Hersee, Giles Park, Rod Mack, Andy Sage, Jon Story, Roxby Hartley, Iain Hutchison
Artists	Dave Hamblin, Carl Entwhistle, Phil Young, Alex Smale, Alex Montagnani, Ainsley Donnelly, Giles Hurn
QA	Gary Reaney, Matt Molloy, John Jennings
Research	Andy Burns
Sound	John Hancock, Lewis Griffin, John Leburn, Rachel Prentice, Steve Maloney
Commentators	Peter Brackley, James Richardson, Trevor Brooking

### **Sega Europe**

Director Of PD	Naohiko Hoshino
Producer	Matt O'Driscoll

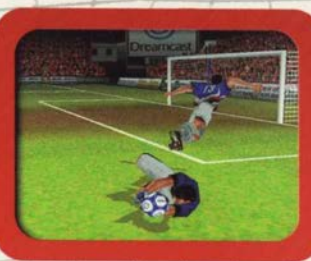
#### Sega QA Department

Manager	Jason Cumberbatch
Lead Testers	Ron Jackson, Darren Lloyd
Testers	Richard Jones, Daniel Slater, Marlon Grant, Justin Joseph, Salil Kapoor

### **Special Thanks**

Geoff Brown, Linda Richardson & Admin, AudioMotion, Kazutoshi Miyake, JF Cecillon, Jim Pride, Gile Thomas, Sarah Ward, Paul Jerem, Ross McLeish, Andy Simpson, Giuseppe Multierno, Tobias Hucket





Sega and Silicon Dreams are on the ball to bring Sega WorldWide Soccer 2000 to Dreamcast. The beautiful game is brought to life in this fast action packed soccer simulation.

Put on your old school kit and challenge all your friends (up to four people can play). Sega WorldWide Soccer 2000 - miss out on this and you will be as sick as a parrot. Pick it up on a transfer and you will be over the moon.



Résultat de la collaboration entre Sega et Silicon Dreams, Sega WorldWide Soccer 2000 présente le sport roi sous son meilleur jour. Les possibilités de jeu sont très nombreuses, avec un choix de plus de 200 équipes, des modélisations parfaites des stades et des conditions météo variables. Retrouvez les joies du foot entre amis grâce au mode multi-joueurs (jusqu'à 4 simultanément). Vous avez l'esprit du foot ? Alors ne ratez pas Sega WorldWide Soccer 2000 !



© 1999 Silicon Dreams Studio Ltd.  
Published by Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

## SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

Sega und Silicon Dreams bringen Ihnen das populärste Stück Leder auf Dreamcast: Sega WorldWide Soccer 2000. Wählen Sie Ihren Favoriten aus mehr als 200 Mannschaften, verändern Sie die Wetterbedingungen und spielen Sie in verschiedenen Fußballstadien. Spielen Sie mit bis zu 3 Freunden, um herauszufinden, wer der König des Fußballs ist. Sega WorldWide Soccer 2000, ein Muss für alle Fans der schönsten Sportart der Welt.



Sega WorldWide Soccer 2000 te presenta todos los ingredientes para que la pasión por el fútbol se desate en el campo, de la mano de Sega y Silicon Dreams. Más de 200 equipos de todo el mundo, los estadios más emblemáticos, todas las condiciones climatológicas, y un sinnúmero de opciones hacen de Sega WorldWide Soccer 2000 uno de los más completos juegos de fútbol jamás creados. Disfruta con Dreamcast toda la acción vibrante de los grandes encuentros.



Visual Memory Compatible



Vibration Pack Compatible

1-4 Players

European Patents 0682341, 80244  
Publication 0671730, 0553545  
Application 98938918.4, 98919599.5



820-0065-50

MK-51031-50

## ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

SEGA™



SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

MK-51031-50



SEGA™  
820-0064-50



SW  
WS 2000  
SEGA WORLDWIDE SOCCER

Silicon  
Dreams 



© 1999 Silicon Dreams Studio Ltd. Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance of this game is a violation of applicable laws.


# SW WS 2000

SEGA WORLDWIDE SOCCER



Dreamcast.

830-0016-50 MK-51031-50  
Made in E.U.

Compatible with all Dreamcast  
hardware bearing the  mark

SEGA™