Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - 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 IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • 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.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente ficticios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor
Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273 - dias úteis
10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

DCJS2 1951

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira



SEGA™

"SELECÇÃO DE IDIOMA"

O idioma de WORLDWIDE SOCCER 2000 não pode ser alterado no software. O idioma é seleccionado pela consola DREAMCAST, e depende de onde foi adquirida a consola. Para alterar as definições de idioma da tua consola DREAMCAST, por favor consulta o manual da tua consola.

OPERAÇÃO GERAL DE MENU E "INICIAR RÁPIDO"

Num ecrã de menu, utiliza o botão direccional para destacar uma opção, depois pressiona o botão A para confirmar a tua selecção. Normalmente, também podes sair do ecrã e regressar ao menu anterior pressionando o botão B.

Se já jogaste muitos jogos de futebol Arcade e não podes / não queres ler este manual primeiro, então: Selecciona "QUICK START GAME". Isto leva-te para o PRE GAME MENU com duas equipas escolhidas ao acaso, num estádio ao acaso com opções ao acaso. Pressiona os diferentes botões para descobrir como se passa e chuta a bola. Boa Sorte!

Para os que continuarem a ler .....

MENU PRINCIPAL

No Menu Principal (Main Menu), utiliza o Botão Direccional para destacar uma das quatro opções seguintes e pressiona o Botão A para confirmar:

"QUICK START GAME" - Selecciona esta opção para um jogo rápido e amigável sem teres de seleccionar equipas ou alterar opções. Alguns de vocês podem já ter experimentado esta opção!

"PLAY GAME" - Selecciona esta opção para começares a jogar um dos tipos de jogos disponíveis.

"LOAD GAME" - Selecciona esta opção para carregares uma liga ou torneio que tenhas previamente guardado numa Unidade Visual Memory vendida separadamente. Vê a secção Gravar/Carregar o Teu Jogo, deste manual.

"OPTION EDITING" - Selecciona esta opção para personalizares as definições do jogo. Vê a secção Opções deste manual.

"QUICK START GAME" (INICIAR RAPIDAMENTE O JOGO)

Selecciona esta opção no Menu Principal, destacando-a e pressionando o botão A. Aparecerá o ecrã de PRE GAME MENU (MENU ANTES DO JOGO) onde poderás jogar com duas equipas ao acaso, em condições de jogo ao acaso. Esta opção permite-te, portanto, participar directamente num desafio totalmente ao acaso – NOTA: O teu opositor poderá ser o Brasil logo à partida!

"PLAY GAME" (JOGAR JOGO)

Selecciona este modo no Menu Principal, destacando a opção e pressionando o botão A. Aparecerá o ecrã Jogar Jogo. Aqui podes escolher o tipo de competição que pretendes jogar. Basta destacar o tipo de jogo pretendido e pressiona o botão A. Irás para o ecrã de selecção de equipas daquele tipo de competição. Se em qualquer altura quiseres regressar ao ecrã anterior, pressiona o botão B do comando Dreamcast. Para mais informações, vê a secção Tipos de Jogo deste manual. Selecciona as equipas da seguinte forma...

SELECCIONAR EQUIPAS DE CLUBES

Utiliza o botão direccional para destacares a Liga Nacional do clube que pretendes e pressiona o botão A. Dependendo do tipo de jogo escolhido, todas as equipas da liga aparecerão na janela SELECTED TEAMS(EQUIPAS SELECCIONADAS), ou na janela à esquerda. Utiliza o botão Direccional para destacares a equipa que pretendes e pressiona o botão A. Ao lado da equipa escolhida aparecerá HUMAN (O JOGADOR) ou CPU (O COMPUTADOR) bem como no canto superior direito da janela SELECTED TEAMS.

Repara que se definires uma COMPETIÇÃO PERSONALIZADA podes seleccionar qualquer combinação de equipas de qualquer Liga Nacional: depois de seleccionares as equipas de uma liga, pressiona o botão B ou selecciona "BACK" na janela das equipas para escolher outras equipas de uma liga diferente.

SELECCIONAR EQUIPAS NACIONAIS

Utiliza o botão direccional para ires até ao fundo da lista e destaca "INTERNATIONAL 1" para as equipas regulares do Campeonato Mundial ou "INTERNATIONAL 2" para outras equipas notáveis de todo o mundo. Agora, quando pressionares o botão A, as equipas nacionais aparecerão na janela das equipas. Destaca e selecciona uma equipa, tal como descrito acima para as equipas de clubes.

SELECCIONAR EQUIPAS AO ACASO

Para escolher um número de equipas ao acaso de qualquer liga, utiliza o botão direccional para ir para o cimo da lista e destaca "ADD TEAMS" e pressiona o botão A. Agora, especifica o número de equipas a serem escolhidas ao acaso utilizando o botão direccional para a esquerda e para a direita. Desta vez quando pressionares o botão A, o número de equipas indicado é seleccionado automaticamente ao acaso.

Se pretenderes escolher equipas ao acaso de uma liga em particular ou um grupo internacional, utiliza o botão direccional para destacar a liga e pressiona o botão A. A seguir, destaca a opção "ADD TEAMS" e pressiona o botão A outra vez; depois, especifica o número de equipas a serem escolhidas ao acaso.

Quando tiveres escolhido todas as equipas que pretendes, pressiona o botão direccional para a direita para destacar a opção "CONTINUE" na janela "RANDOM TEAMS" – depois pressiona o botão A para continuar para o ecrã de opções dessa competição.

GAME TYPE (TIPO DE JOGO)

Através da opção Jogar Jogo encontrarás a seguinte lista de tipos de jogos:

"EXHIBITION" - Um só jogo amigável. Disponível apenas se tiverem sido escolhidas duas equipas.

"NATIONAL LEAGUE" - Destaca simplesmente a nacionalidade da liga que pretendes jogar e pressiona o botão A. A janela Equipas Seleccionadas à direita, apresentará os melhores clubes do país escolhido. Será escolhida uma equipa automaticamente para ti, mas se pretenderes alterá-la, destaca a janela "SELECTED TEAMS" e pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacares a equipa indicada como HUMAN. Agora, pressiona o botão A para alterares para CPU – depois destaca a tua equipa e pressiona o botão A outra vez para a indicar como HUMAN. Vai para

CONTINUE na janela "RANDOM TEAMS" e pressiona o botão A para continuar.

"INTERNATIONAL LEAGUE" - Uma liga que inclui todas as equipas nacionais. INTERNATIONAL 1 contém as equipas do Campeonato Mundial, INTERNATIONAL 2 contém equipas notáveis de todo o mundo. Uma competição para o melhor jogador – Boa Sorte!

"CUSTOM LEAGUE" - Cria a tua própria liga utilizando qualquer selecção de equipas (com um mínimo de 26). Cada equipa enfrenta cada uma das outras equipas por duas vezes. Este tipo de competição exclui as Equipas Internacionais.

"ARCADE CUP" - Esta é uma competição de eliminatórias que envolve 32 equipas. Tens de passar por duas rondas, seguidas dos quartos de final, semi-final e finalíssima.

"INTERNATIONAL CUP" - Esta é uma competição de taça para 32 equipas. Envolve um nível de grupos seguido de um nível de eliminatórias: as 32 equipas originais são divididas em 8 grupos de 4, cada equipa joga com as outras três equipas do grupo, e as duas melhores de cada grupo qualificam-se para o nível de eliminatórias.

"TOURNAMENT" - A estrutura é similar à da "International Cup" descrita acima, com a excepção de que apenas inclui equipas de clubes, e de que no nível de grupos, cada equipa joga duas vezes com cada uma das outras três equipas.

"PRACTICE" - Este modo de jogo permite-te entrar em campo e praticar uns passes. Durante este treino podes aperfeiçoar os teus cantos, lançamentos em campo, remates à baliza e grandes penalidades através de uma opção no "Pause Menu".

SELECCIONAR EQUIPAS DE TAÇAS

Dependendo do modo de jogo seleccionado, podes ter de seleccionar um número de equipas controladas pelo computador para formaras equipas necessárias (por exemplo, International Cup e Tournament requerem 32 equipas). Caso contrário não conseguirás sair do ecrã TEAM SELECTION até teres escolhido mais equipas – repara que o número de equipas ainda não seleccionadas é mostrado no canto inferior direito na janela RANDOM TEAMS.

LIGAS, TAÇAS E TORNEIOS – O MENU COMPETIÇÃO

Antes de cada jogo, quando estiveres num dos modos acima indicados, aparecerá o seguinte menu. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacares uma opção e depois pressiona o botão A:

"PLAY GAME" - Inicia o próximo jogo do calendário da competição.

"SAVE GAME" - Grava um jogo em curso numa unidade Visual Memory (vendida separadamente)

"VIEW GAME RESULTS" - Mostra os resultados dos jogos anteriores e mostra as equipas que ainda tens de enfrentar.

"VIEW STANDINGS" - Mostra o quadro da liga para a actual competição

"QUIT GAME" - Sai do jogo actual e regressa ao menu Jogar Jogo (destaca YES e pressiona o botão A para confirmar).

"OPTION EDITING" - Podes personalizar as definições do jogo.

"VIEW STANDINGS" QUADRO DE CLASSIFICAÇÕES

O quadro mostra (da esquerda para a direita):

Jogos concluídos – Vitórias – Derrotas – Empates – golos marcados – golos sofridos – Pontos (3 para vitórias, 1 para empates, 0 para derrotas).

Pressiona o botão direccional para baixo para destacar outras equipas no quadro. E durante outras competições poderás pressionar o botão direccional para cima ou para baixo na janela RESULT STAGE para destacar outros grupos e veres os seus resultados. Pressiona o botão B para sair do quadro.

"PRE GAME MENU"

Pressiona o botão direccional para a esquerda ou para a direita para seleccionares jogadores humanos para as equipas – no fundo do ecrã, um ícone com a forma de camisola mover-se-á para uma das duas portas disponíveis para cada equipa. A cor da camisola muda então para a do marcador debaixo dos pés dos jogadores durante o jogo. Nota, podem jogar até duas pessoas em cada equipa.

Depois de escolheres uma equipa para ti, podes alterar a sua formação, fazer alterações no alinhamento da equipa ou determinar marcações. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para iluminar "CHANGE LINE UP" (Alterar Alinhamento) ou "EDIT MARKING" (Determinar Marcações) – depois pressiona o botão A para confirmar. Aparecerá o nome de um jogador da equipa e poderás ver as suas principais habilidades ou determinar uma marcação. Faz as tuas alterações e pressiona o botão A para confirmar. Se estiveres satisfeito com a tua táctica, selecciona "PLAY GAME" para continuar.

"FORMATION" (FORMAÇÃO)

Aqui poderás alterar as posições dos teus jogadores no campo para quando estiverem a atacar ou a defender. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar qualquer uma das opções abaixo, depois pressiona para a esquerda e para a direita para alterar a definição. Pressiona o botão B quando tiveres acabado.

1) No centro do ecrã está um diagrama do campo. Os marcadores dos teus jogadores terão a cor da camisola do ícone (quando te moves para a esquerda ou para a direita para escolher uma equipa) – e também mostrarão o número da camisola. Os marcadores no topo e no fundo do diagrama mostram os teus substitutos.
2) FORMATION TYPE (TIPO DE FORMAÇÃO) - Geralmente quando a tua equipa ataca, os jogadores deverão avançar no terreno da outra equipa, aumentando o número de atacantes à frente da baliza do adversário; quando defendem, devem recuar no campo para defender a tua baliza. Selecciona "OFFENSIVE" e utiliza as opções abaixo para determinar as posições dos teus jogadores quando estiverem a atacar (quando estiveres na posse da bola). Depois selecciona "DEFENSIVE" e utiliza as opções abaixo para determinar as novas posições dos teus jogadores quando estiverem a defender (quando o adversário estiver na posse da bola).
3) DEFENDERS (DEFESAS) / SWEEPER (LIBERO) / MIDFIELD (MÉDIOS) / ATT-MID (MÉDIO ATACANTE) / ATTACK (PONTA DE LANÇA) - Destaca uma das posições acima, depois pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para alterar o número de jogadores para cada posição.

4) MOVE PLAYERS (MOVER JOGADORES) - Aqui poderás ajustar a posição exacta de cada jogador no campo!!! Destaca o nome do jogador (pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para seleccionares o jogador que pretendes) e depois pressiona o botão A. Aparece uma cruz sobre o marcador do jogador no diagrama do campo. Agora utiliza o botão direccional para ajustar a posição da cruz no campo; quando pressionares o botão A outra vez, o jogador será deslocado para a sua nova posição.

5) Também podes ajustar a posição dos defesas, médios e avançados em grupo. Pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para seleccionares "DEFENCE" (Defesas), "MIDFIELD" (Médios) ou "ATTACK" (Ponta de lança) na opção MOVE PLAYER, e depois pressiona o botão A. Agora podes utilizar o botão direccional para mover o teu grupo de jogadores – ESQUERDA e DIREITA espalha-os e concentra-os, enquanto que PARA CIMA e PARA BAIXO move para cima ou para baixo no campo. Pressiona o botão A para confirmares as novas posições.

6) DEFAULT - Se te enganares, destaca "DEFAULT" e pressiona o botão A para regressar à formação original da equipa.

SWAP (TROCAR)

Selecciona esta opção para trocares as posições dos jogadores no campo ou para fazeres substituições na formação original. Toda a equipa está listada na barra superior "SWAP" e as substituições possíveis estão listadas na barra inferior "WITH". Destaca o jogador na barra superior e outro na barra inferior que irá substituir o primeiro – pressiona o botão A e os jogadores trocarão de posições. Mantém-te atento às habilidades, forma física e outros atributos dos jogadores enquanto a tua equipa se movimenta no campo – poderás ver isto nas opções CHANGE LINE UP ou EDIT MARKING. Pressiona o botão B quando tiveres terminado.

MARCAÇÃO DE JOGADOR

WORLDWIDE SOCCER permite-te também atribuir tarefas de marcação aos teus jogadores. Destaca "EDIT MARKING" e pressiona o botão A. Pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para seleccionar um jogador da tua equipa, depois move-te para baixo para a opção "MARKS". Aqui, pressionando o botão direccional para a esquerda e para a direita, poderás mover-te pelas seguintes opções:

"NO MARKING" - O jogador continuará na sua posição

"MARK NEAREST" - O jogador marcará o adversário mais próximo

"ZONE MARKING" - O jogador continuará na sua zona, mas marcará todos os adversários que aí se colocarem.

"MAN MARKING" - O jogador marcará um adversário em particular. Destaca a opção / o jogador que pretendes marcar e pressiona o botão A.

Pressiona o botão B para regressar à lista da equipa.

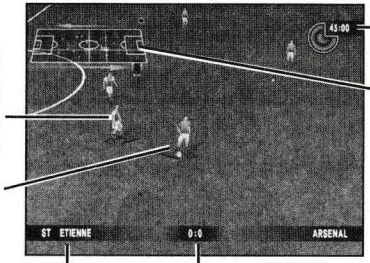
"INICIAR O JOGO"

"MOEDA AO AR"

No seguimento da tradição desportiva, WORLDWIDE SOCCER utiliza o método de "moeda ao ar" para decidir quem dá o pontapé de partida e qual o lado do campo em que cada equipa começa o jogo. Para uma das equipas, pressiona o botão direccional para cima e para baixo para seleccionar "HEADS" (CARA) ou "TAILS" (COROA) e depois pressiona o botão A. O vencedor dá o pontapé de partida. Destaca "SHOOT LEFT" (Pontapé para o lado esquerdo), "KICK OFF" (Pontapé de saída) ou "SHOOT RIGHT" (Pontapé para o lado direito) pressionando o botão direccional para cima e para baixo, e depois pressionando o botão A. A outra equipa poderá escolher em que lado do campo que quer jogar. Destaca "SHOOT LEFT" ou "SHOOT RIGHT" da mesma forma, pressionando o botão direccional para cima e para baixo e pressionando o botão A.

Nota: neste ecrã também podes definir um ponto fraco para a tua equipa: pressiona o botão direccional para a direita para aumentar a perícia da tua equipa, e para a esquerda para dar uma vantagem à equipa opositora, diminuindo a perícia da tua equipa.

O ECRÃ DO JOGO



O jogador da equipa 1 actualmente seleccionado, destacado a cores. No caso de ficares desorientado, a seta junto da cor do jogador indica a direcção da baliza adversária.

O jogador da equipa 2 seleccionado no momento.

Tempo do jogo

Indicador de Localização: O ponto branco representa a bola e é localizada por linhas de sonda; Os jogadores da equipa 1 aparecem como pontos vermelhos, os da equipa 2 como pontos azuis. Os jogadores seleccionados no momento aparecem como pontos de luz intermitente.

Nome da equipa

Golos marcados

COMANDOS NO JOGO

MÉTODO DE COMANDOS BÁSICOS SEM BOLAS (JOGO DEFENSIVO)

Botão X - Intercepção

Botão A - Intercepção deslizante

Botão B - Lançamento

Gatilho Esquerdo - Correr

Gatilho Direito - Seleccionar o jogador mais próximo

MÉTODO DE COMANDOS BÁSICOS COM BOLA (JOGO OFENSIVO)

Botão X - Pontapé (mantém pressionado para maior força e utiliza o botão direccional para aumentar o impulso)

Botão A - Passe (ver passes)

Botão B - Remate (mantém pressionado para maior força e utiliza o botão direccional para aumentar o impulso)

Botão Y - Premir para passar / manter a bola para passe cruzado

Gatilho E - Correr

Gatilho D - Movimentos de perícia (ver Movimentos de perícia)

MÉTODO DE COMANDOS QUANDO A BOLA ESTÁ NO AR

Botão X - Cabeçadas

Botão A - Passe

Botão B - Remate

Botão Y - Controlar a bola quando se recebe um passe longo

Gatilho Esquerdo - Correr

Gatilho Direito - Seleccionar o jogador mais próximo

PASSES

Botão A pressionado - Passe normal no solo

Botão A manter pressionado - Passe longo pelo ar

Botão A pressionado seguido rapidamente por:

- **Botão X pressionado** - passe interceptado devolvido pelo jogador que recebeu o passe inicial
- **Botão A pressionado** - passe no solo devolvido pelo jogador que recebeu o passe inicial
- **Botão B pressionado + botão direccional** - o jogador que recebe o passe efectua um passe pela primeira vez na direcção indicada pelo botão direccional.

MOVIMENTOS DE PERÍCIA

Manter Gatilho Direito pressionado + botão direccional (relativamente ao jogador à sua frente)

Botão direccional para a frente - Correr

Botão direccional à esquerda - Jogar com a bola para a esquerda

Botão direccional à direita - Jogar com a bola para a direita

Botão direccional para trás - Jogar com a bola para trás

Botão direccional ao centro - Rodar a bola em espiral enquanto se movimenta para a frente

COMANDOS DO GUARDA-REDES

Botão Direccional - Utiliza este botão para mover o indicador da trajectória no campo – será aí que o guarda-redes tentará colocar a bola.

Botão A - Pressiona o botão A para atirar a bola para fora; para distâncias maiores mantém o botão A pressionado para lançar ou chutar a bola para fora.

Botão B - Fazer cair a bola aos pés do guarda-redes. A partir daí o guarda-redes pode ser comandado como qualquer outro jogador.

O INDICADOR DE TRAJECTÓRIA

Esta seta aparece em vários pontos do jogo e permite-te colocar a bola em qualquer sítio do campo. Basicamente mostra a trajectória da bola quando pressionas um botão. Move a ponta da seta utilizando o botão direccional. Utiliza os Gatilhos Esquerdo e Direito para diminuir e aumentar a altura respectivamente.

LANÇAMENTOS LATERAIS

Quando a bola passa a linha lateral sai fora do campo e há lugar a um lançamento lateral, efectuado contra a equipa que tocou pela última vez na bola.

Botão Direccional - Utiliza este botão para direccionar o lance em conjunto com o Indicador de Trajectória.

Botão A - Pressiona uma vez o botão A para atirar a bola para os pés de um jogador; Pressiona várias vezes para a bola chegar com mais altura.

CANTOS

Um pontapé de canto é atribuído à equipa adversária quando um defesa toca a bola pela última vez antes de esta sair pela linha de baliza.

Botão Direccional - Utiliza este botão para direccionar o lance em conjunto com o Indicador de Trajectória.

Botão A - Passa para um dos teus ponta de lança

Botão B - Faz com que os teus avançados alternem entre três posições, desde próximo da boca da baliza até à linha limite da grande área.

PONTAPÉ LIVRE

É efectuado se for cometida uma falta fora da grande área. Os comandos são os mesmos que para um jogador em posse da bola, contudo, podes também accionar o Indicador de Trajectória pressionando o Gatilho Esquerdo, ou o comando de pontapé livre directo pressionando o Gatilho Direito.

PONTAPÉ LIVRE DIRECTO

É efectuado se for cometida uma falta fora da grande área. Para contornar o muro defensivo podes fazer a bola curvar entre dois pontos, marcados por duas setas. A primeira seta está junta ao chão e mostra a direcção inicial da bola, a segunda seta mostra o ponto final para onde a bola curvará. Utiliza o botão direccional para estabelecer a direcção da primeira seta e pressiona o botão A, depois utiliza o botão direccional para estabelecer a direcção da segunda seta, e os Gatilho Esquerdo e Direito para alterar a altura, finalmente pressiona o botão A outra vez.

Nota: Se estiveres a controlar a equipa defensiva, podes utilizar o botão direccional para manobrar o teu muro defensivo. Pressiona o botão X para retirar jogadores do muro e pressiona o botão B para adicionar jogadores ao muro.

PONTAPÉS DE GRANDES PENALIDADES

É executado um pénalti pela equipa atacante quando um dos seus jogadores sofre uma falta em posse de bola dentro da grande área.

Comandos do marcador: Pressiona o botão direccional para apontar a bola para uma parte em particular da baliza, depois pressiona o botão A para dar o pontapé.

Comandos do guarda-redes: Pressiona o botão direccional para controlar o movimento do guarda-redes e pressiona o botão A para o fazer atirar à bola.

MENU PAUSA

Podes accionar o menu do jogo em qualquer altura enquanto jogas pressionando o botão Start para suspender o jogo. Pressiona o botão SELECT para accionar o menu Interromper o Jogo. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma das seguintes opções e depois pressiona o Botão A para confirmar.

"REPLAY" (REPETIÇÃO)

Escolhe esta opção para veres uma repetição dos últimos segundos. Vê a secção Ver uma Repetição deste manual para mais informações.

"FORMATION" (FORMAÇÃO)

Escolhe esta opção para ajustar a formação da tua. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma das opções abaixo e pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para alterar as suas definições: o número em "DEFENSE", "SWEEPER" ("YES"/"NO"), o número em "MIDFIELD", o número em "ATT-MIDFIELD", ou seja, os médios atacantes, e o número em "ATACK". As outras opções são:

"MOVE PLAYERS": pressiona o botão direccional para destacar um jogador, depois pressiona o botão A; depois utiliza o botão direccional para indicar uma nova posição e pressiona o botão A outra vez.

"SWAP PLAYERS": utiliza o botão direccional para seleccionar os jogadores que gostarias de trocar, depois destaca "SWAP" e pressiona o botão A para confirmar.

Pressiona "RESET" para regressar às definições originais e pressiona "BACK" para regressar ao Menu Pause.

"SUBSTITUTION" (SUBSTITUIÇÃO)

Escolhe esta opção para efectuares uma substituição: destaca o jogador que pretendes substituir utilizando o botão direccional para cima e para baixo, depois pressiona o botão A; aparece então uma lista dos jogadores sentados no banco dos suplentes. Destaca o jogador que pretendes fazer entrar em campo e pressiona o botão A outra vez. Confirma a tua selecção destacando "YES" e pressionando o botão A. A substituição será efectuada da próxima vez que a bola sair do campo.

Nota que o número de substituições permitidas é indicado no canto superior direito do ecrã.

"CAMERA" (CÂMARA)

Selecciona uma perspectiva diferente do jogo. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma das seguintes opções e pressiona o botão direccional para a esquerda e para a direita para alterar a definição: para a distância - "NEAR" (PRÓXIMO), "MEDIUM" (MÉDIO) ou "FAR" (LONGE); para a altura - "LOW" (BAIXO), "MEDIUM" (MEDIO), "HIGH" (ALTO) ou "BLIMP" (TOPO); para o ângulo - "END" (FRONTAL), "ISO" (para isométrico – um ângulo de 45°) ou "SIDE" (LATERAL). O melhor é experimentares e veres qual a vista que mais te agrada.

"STATISTICS" (ESTATÍSTICAS)

Isto leva-te para o ecrã das estatísticas – vê a secção Ecrã de Estatísticas da Equipa.

"RESUME" (RETOMAR)

Leva-te de volta à acção.

"QUIT" (SAIR)

Escolhe esta opção e depois destaca YES e pressiona o botão A para sair do jogo.

VER UMA REPETIÇÃO

É acessível através do menu Pause. Pressiona o botão X para voltar atrás, o botão B para andar mais rapidamente para a frente, o botão Y para avançar uma imagem quando está em Pause e o botão A para parar/reiniciar. Se pressionares o botão Start durante uma repetição aparece o menu Replay; destaca uma das seguintes opções e depois pressiona o botão A.

"TARGET" (ALVO)

Para ver uma repetição com a vista localizada sobre um jogador em particular, selecciona primeiro a tua equipa, depois escolhe o nome do jogador. Para regressar à vista original, com a câmara seguindo a bola, selecciona "TRACK BALL".

"PLAYER VIEW" (VISÃO DO JOGADOR)

Permite-te ver uma repetição do ponto de vista de qualquer jogador ou árbitro no campo. Selecciona a equipa e depois um jogador, ou escolhe "REFEREE" (ÁRBRITRO), "LINESMAN 1" (FISCAL DE LINHA 1) ou "LINESMAN 2" (FISCAL DE LINHA 2).

"RESUME" (RETOMAR)

Escolhe esta opção para regressares à repetição.

"MAIN MENU" (MENU PRINCIPAL)

Escolhe esta opção para saires da repetição e voltares ao menu Pause.

OPÇÕES PAUSE EM MODO "PRACTICE"

Se abrires o menu pause durante o modo Practice podes praticar uma das quatro acções (cantos, lançamentos laterais, pontapés livres e penalidades); destaca uma e pressiona o botão A.

O APITO FINAL

ECRÃ DE ESTATÍSTICAS DA EQUIPA

Este ecrã aparece ao meio tempo, no final do tempo e sempre que o chamares no menu Pause. Inclui duas colunas de estatísticas do jogo, uma para cada equipa, permitindo-te comparar os seus desempenhos. (As barras coloridas mostram-te instantaneamente qual e equipa que domina em cada categoria). No topo está a pontuação, juntamente com o nome das equipas, e abaixo disto está...

Remates

Remates à baliza

Faltas

Cantos

Cartões amarelos

Cartões vermelhos

Foras de jogo

ESTATÍSTICAS DOS JOGADORES:

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar o nome de cada equipa no canto inferior direito e pressiona o botão A para listar todos os jogadores da equipa. Selecciona um jogador para veres as suas estatísticas individuais...

Golos

Remates

Remates à baliza

Assistências

Passes tentados

Passes concretizados

Intercepções tentadas

Intercepções concretizadas

Depois de teres estudado as estatísticas, selecciona "REMATCH" (apenas para modo Exhibition) ou "EXIT" para continuares.

GUARDAR /CARREGAR O TEU JOGO

Se tens uma unidade Visual Memory (VM) podes guardar a tua posição em qualquer competição e acabar o jogo noutra altura. Cada jogo guardado ocupa 36 blocos na tua unidade Visual Memory.

GUARDAR UM JOGO:

Selecciona "SAVE GAME" no menu Competição, depois pressiona o botão A. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar "CREATE NEW SAVE GAME" ou, se quiseres substituir algum jogo previamente guardado, destaca o nome que pretendes substituir. Pressiona o botão A, depois destaca YES e pressiona o botão A outra vez para confirmar.

CARREGAR UM JOGO:

Selecciona "LOAD GAME" no Menu Principal e depois pressiona o botão A; aparece no ecrã uma lista dos jogos anteriormente guardados com a informação do seu conteúdo. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma das caixas de jogos guardados e depois pressiona o botão A.

"OPTIONS" (OPÇÕES)

É acessível através do Menu Principal. Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma das seguintes opções, e depois pressiona o botão A. Nos submenus de Opções, pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar uma opção e pressiona para a esquerda e para a direita para alterar a definição. Pressiona o botão Y para regressar ao menu anterior.

"MAIN MENU" (MENU PRINCIPAL)

Selecciona esta opção para saires do menu de opções.

"SOUND" (SOM)

Controla o volume de "COMMENTARY" (COMENTÁRIOS), "CROWD" (ASSISTÊNCIA), "SFX" (EFEITOS ESPECIAIS) e "MUSIC" (MÚSICA).

"GAME RULES" (REGRAS DO JOGO)

"OFFSIDE RULE": Selecciona ON para manter a regra ou OFF para que o árbitro a ignore.

"CONTROLLERS" (COMANDOS)

Este ecrã permite-te personalizar as configurações dos botões do teu comando. Cada botão utilizado durante o jogo aparece junto de duas barras: a barra superior indica a função do botão quando em posse de bola, a barra inferior indica a função do botão quando não estiveres na possa da bola. Utiliza o botão direccional para destacar um dos pares de funções e depois pressiona o novo botão ao qual pretendes atribuir essas funções.

Para regressares à configuração original indicada neste manual, destaca "RESTORE DEFAULTS" e pressiona o botão A. Para saíres deste ecrã, destaca "CONTINUE" no canto superior esquerdo e pressiona o botão A. Se pretendes reconfigurar o Comando 2 (ou Comandos 3 ou 4) tens de utilizar esse comando para seleccionar "CONTROLLERS" no menu Opções.

AMBIENTE

"STADIUM": Se tiveres um estádio preferido, selecciona-o aqui, senão selecciona "AUTOMATIC" para que o computador escolha por ti.

"PITCH": Controla as condições do campo: com neve, gelado, normal, enlameado ou seco. Selecciona "AUTOMATIC" para que as condições sejam escolhidas automaticamente. À direita, podes ver o efeito que cada tipo de condições do campo tem na bola.

"KICK OFF": Controla a hora do dia a que tem lugar o jogo. Acerta o relógio para meio-dia, tarde, entardecer ou noite (repara que o termómetro à direita mostra como a temperatura é influenciada). Escolhe "AUTOMATIC" para que a hora de início do jogo seja escolhida automaticamente.

DIVERSOS

"REPLAYS" Certifica-te de que esta função está accionada com um visto. Selecciona a cruz se não estás interessado em rever os momentos clássicos.

"SCANNER" Certifica-te de que esta função está assinalada com um visto para accionar o radar do campo. Selecciona a cruz para manter o ecrã do jogo limpo.

"GAME DURATION" A duração do jogo pode ser entre 5 a 90 minutos.

CARREGAR E GUARDAR OPÇÕES

Este menu permite-te guardar as alterações às opções, carregar opções previamente guardadas, ou repor as definições originais.

"BACK TO OPTIONS" (VOLTAR ÀS OPÇÕES)

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar esta opção e pressiona o botão A para confirmar. Regressarás ao menu OPTIONS.

"LOAD" (CARREGAR)

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar esta opção e pressiona o botão A para confirmar. Depois pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar "YES" se quiseres carregar as definições de opções previamente guardadas e "NO" se não o pretenderes. Pressiona o botão A para confirmar e regressar ao menu anterior.

Nota: Se não houver opções guardadas na unidade Visual Memory, ou se não estiver nenhuma unidade Visual Memory inserida no comando, aparecerá a mensagem "Unable to load file" (Não é possível carregar o ficheiro), pressiona o botão A para voltares ao menu anterior.

"SAVE" (GUARDAR)

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar esta opção e pressiona o botão A para confirmar. Depois pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacares "YES" se pretenderes guardar as actuais definições e "NO" se não pretenderes. Pressiona o botão A para confirmar e regressares ao menu anterior.

"SELECT FAVOURITE TEAM" (SELECCIONAR A EQUIPA PREFERIDA)

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacares esta opção e pressiona o Botão A para confirmar. Depois pressiona o botão direccional para cima e para baixo para seleccionares a tua equipa preferida nos menus habituais de selecção de equipas. Podes seleccionar uma equipa da casa favorita e uma adversária favorita. Depois de seleccionares, regressa ao menu LOAD AND SAVE OPTIONS e guarda as tuas opções. De cada vez que jogares WORLDWIDE SOCCER 2000 a partir de agora, a tua equipa ou equipas favoritas serão seleccionadas no menu Quick Start.

Nota: Se não houver opções guardadas na unidade Visual Memory, ou se não estiver nenhuma unidade Visual Memory inserida no comando, ou ainda se a unidade Visual Memory estiver cheia, aparecerá a mensagem "Unable to load file" (Não é possível carregar o ficheiro), pressiona o botão A para voltares ao menu anterior.

"RESTORE DEFAULS" (RESTAURAR DEFINIÇÕES ORIGINAIS)

Pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacar esta opção e pressiona o botão A para confirmar. Depois pressiona o botão direccional para cima e para baixo para destacares "YES" se pretenderes restaurar as definições originais e "NO" se não o pretenderes. Pressiona o botão A para confirmar e voltares ao menu anterior.

NOTA: Só se pode guardar uma OPÇÕES em cada unidade Visual Memory. Se já estiver alguma guardada numa unidade e pretenderes guardar uma outra, poderás substituir a já existente pela nova.