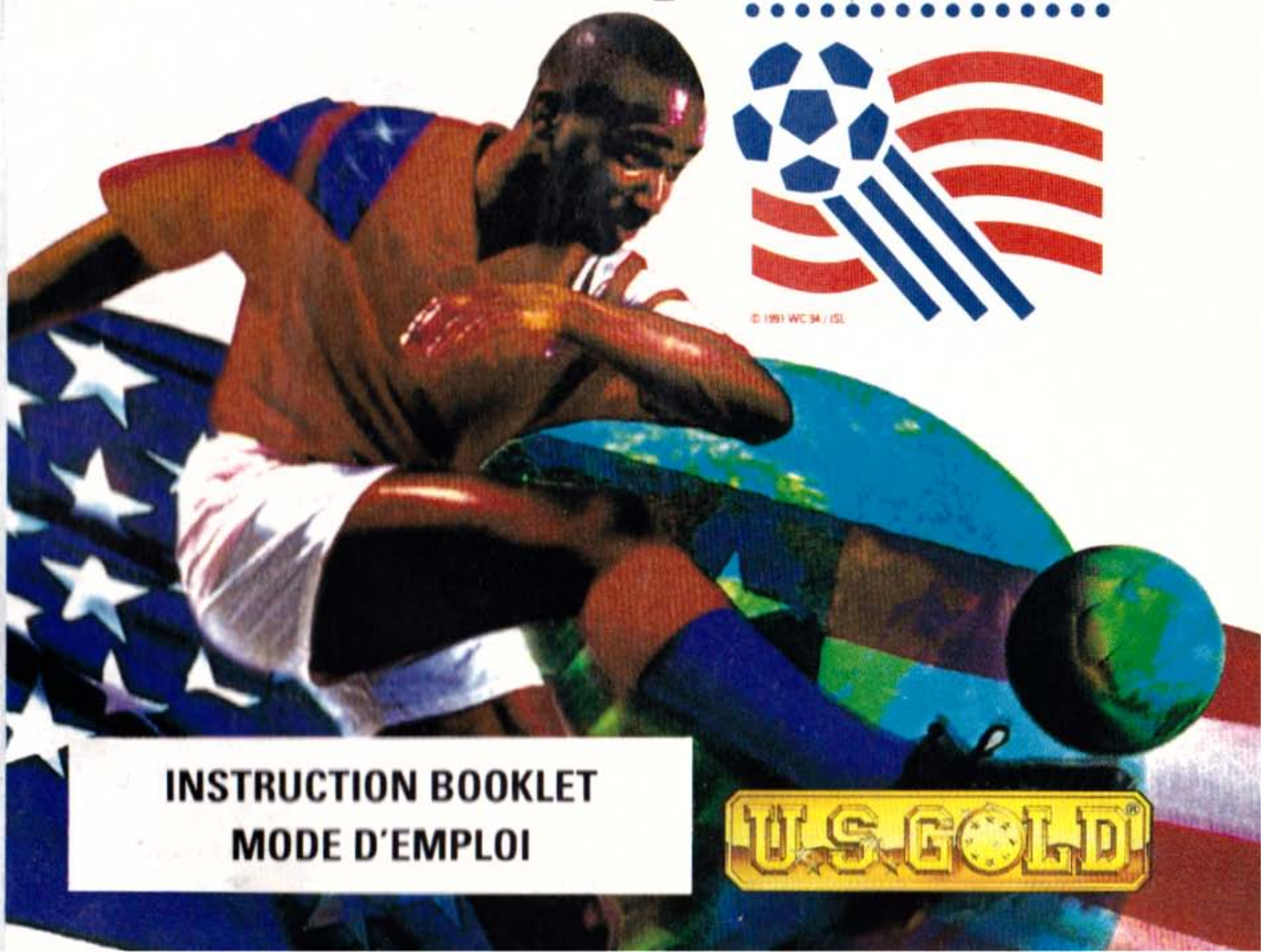
Nintendo

GAME BOY™

DMG - W9 - FAH

WorldCup USA 94™



© 1991 WC 94 / ISL

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

U.S. GOLD®



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertaiment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessories aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
© 1991 WC '94/ISL. © 1994 U.S. Gold Ltd.
All rights reserved. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

Le Vieux Manuel

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche *World Cup USA '94™*. Veuillez lire ce livret d'instructions soigneusement pour utiliser correctement ce jeu. Conservez-le ensuite comme matériel de référence.

Précautions d'emploi

1. Si vous jouez longtemps, veillez à respecter des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
2. Vous vous trouvez en présence d'un jeu de haute précision qui ne doit pas être placé dans des endroits soumis à des températures élevées. Veillez à ne pas le faire tomber et à ne pas le cogner. Ne le démontez pas.
3. Des connecteurs humides ou sales peuvent engendrer un mauvais fonctionnement. Evitez, par conséquent, de les toucher.
4. Ne nettoyez pas ce matériel avec des produits comme le benzène, les diluants, l'alcool ou autres solvants.
5. Conservez la cartouche dans son emballage de protection lorsque vous ne l'utilisez pas.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes au d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certains images télévisées ou lorsque'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 familie avez déjà présenté de symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas top prés de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petitie taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le vieux Manuel

WorldCupUSA94™

TABLE DES MATIÈRES

Commandes du joueur 1

Bienvenue dans World Cup USA '94™ 4

Lancement du système 4

Sélection de la langue 5

Démarrage du jeu – Menu principal 6

Options pré-match 9

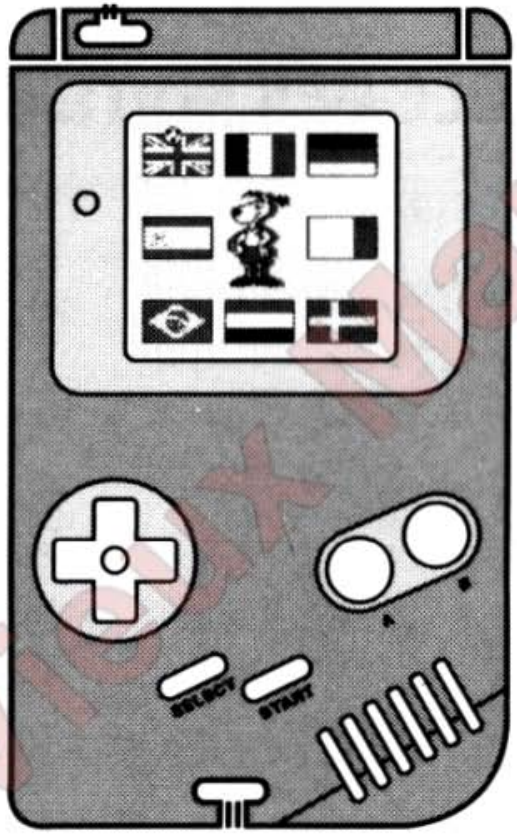
Options d'équipe 11

Résultats du tournoi 16

Menu pause 17

Le Vieux Manuel

COMMANDES DU JOUEUR



AVEC LE BALLON

A TIR (OU TIR LONG)*

B PASSE

*Après le contact

En sélectionnant Après le contact, vous pouvez appliquer au ballon une courbe ascendante redoutable. Utilisez les flèches directionnelles pour courber les tirs et les tirs cochés gauches et droits immédiatement après votre coup de pied.

Le Vieux Manuel

Passe

Appuyez sur les flèches directionnelles en maintenant le bouton **B** enfoncé pour diriger votre passe. Le ballon est envoyé à votre coéquipier le plus proche dans un rayon de 45° devant vous ou en ligne droite à l'intérieur de ce rayon si aucun joueur n'est présent.

Option Ballon bloqué

Si l'option Ballon bloqué est activée, maintenez **B** enfoncé pour que le joueur se retourne avant d'effectuer la passe lorsque vous relâchez le bouton.

RÉCUPÉRER LA BALLE

A TACKLE GLISSÉ
B TACKLE BLOQUÉ

TIR AÉRIEN

Lorsque vous recevez ou interceptez un ballon en l'air, vous pouvez tirer l'un des trois coups spectaculaires suivants en fonction de la hauteur et de la direction du ballon. Appuyez sur **B** pour effectuer une VOLÉE, une TÊTE ou une TÊTE PLONGEANTE.

TIRS FIXES

Un indicateur de puissance et de direction s'affiche pour les corners, les tirs au but, les coups francs et les rentrées en touche. Il se matérialise par une ligne pointillée blanche partant du ballon.

Le Vieux Manuel

Appuyez sur les flèches directionnelles gauche et droite pour modifier la direction des tirs et des lancers, et sur les flèches haut et bas pour DIMINUER ou AUGMENTER LA PUISSANCE.

A BOTTER/LANCER (le long de la ligne pointillée)

B FAIRE UNE PASSE (au coéquipier sélectionné)*

* Pour un tir fixe, vous pouvez sélectionner le joueur qui reçoit une passe directe en utilisant l'indicateur de puissance et de direction.
Si vous ne tirez pas dans les 10 secondes, le ballon est automatiquement lancé.

SELECT AFFICHAGE RADAR

Ce mode est uniquement disponible avec les tirs fixes pour envoyer la balle à des joueurs qui se trouvent hors écran. Maintenez **SELECT** enfoncé pour afficher un curseur de sélection que vous pouvez déplacer sur le terrain à l'aide des flèches directionnelles. Localisez le coéquipier souhaité et relâchez le bouton pour valider votre sélection. Une fois revenu aux tirs fixes, vous pouvez effectuer une passe au joueur sélectionné en appuyant sur **B** (ou tromper votre adversaire en appuyant sur **A** pour botter ou lancer le ballon le long de la ligne pointillée).
Remarque : si l'indicateur est dirigé directement sur un joueur lorsque l'affichage radar est activé, ce joueur est à nouveau sélectionné lorsque vous revenez aux tirs fixes. Par conséquent, l'indicateur doit être dirigé vers un endroit vide avant d'activer ce mode.

Le Vieux Manuel

BIENVENUE DANS WORLD CUP USA '94™

Le 17 juin 1994, le coup d'envoi du plus grand spectacle de football sera donné aux États-Unis. Les 24 meilleures équipes du monde se rencontreront pour remporter le prix le plus prestigieux du domaine du sport : la Coupe du monde de la FIFA. Depuis 60 ans, la coupe du monde symbolise l'excellence et chaque équipe rêve de remporter ce trophée.

A présent, vous pouvez, vous aussi, participer à cette grande épreuve et jouer un rôle actif dans l'histoire du football. Hissez-vous au sommet de la gloire en remportant des matches contre les meilleurs sportifs du monde et réécrivez le livre des records de la XVe Coupe du monde.

World Cup USA '94™ est la simulation de football la plus complète. Nous avons rendu toute la magie d'un tel événement sportif dans les moindres détails. Un système de commandes souple vous permet de prendre toutes les décisions stratégiques qu'impliquent ces quatre semaines de championnat, ou de passer directement au coup d'envoi si cet aspect ne vous intéresse pas.

La préparation au match peut être simple ou difficile, mais lorsque vous entrez sur le terrain, une seule chose compte : possédez-vous l'équipe qui peut prétendre au titre ou allez-vous vous faire "moucher"?

LANCEMENT DU SYSTÈME

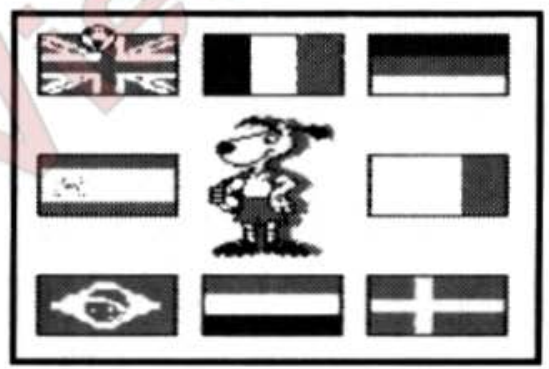
1. Suivez les instructions du manuel d'instructions de votre Game Boy Nintendo pour configurer le système.
2. Assurez-vous que l'interrupteur est sur OFF.
3. Insérez la cartouche du jeu *World Cup USA '94*.

Le vieux Manuel

4. Rallumez la Game Boy. L'écran de sélection de la langue apparaît.
   Remarque: si cet écran ne s'affiche pas, éteignez à nouveau la GAME BOY. Vérifiez si la cartouche est correctement emboîtée. Puis répétez l'opération.
   Attention: il ne faut jamais insérer ou retirer de cartouche lorsque la Game Boy est sous tension.
5. Appuyez sur le bouton **Start.** A présent, vous êtes prêt à vous lancer à la quête de la gloire avec *World Cup USA '94*.

Flèches multidirectionnelles: appuyez sur les flèches pour mettre en surbrillance les options.
B: appuyez sur ce bouton pour valider vos sélections.
Start: appuyez sur ce bouton pour interrompre le match et pour accéder à vos options de jeu (cf. menu pause).

SÉLECTION DE LA LANGUE



Le jeu *World Cup USA '94* est disponible dans huit langues qui sont représentées par des drapeaux à l'écran. Utilisez les flèches directionnelles pour amener l'icône du ballon rebondissant sur le drapeau souhaité, puis appuyez sur **A/B** pour effectuer votre sélection.

Le Vieux Manuel

DÉMARRAGE DU JEU – MENU PRINCIPAL

Pour sélectionner une option du menu principal, amenez le ballon rebondissant sur l'option souhaitée, puis appuyez sur **A/B**.

1. **Tournoi officiel de la Coupe du monde**
2. **Menu d'entraînement**
3. **Chargement du tournoi personnalisé**
4. **Tournoi personnalisé de la Coupe du monde**



1. TOURNOI OFFICIEL DE LA COUPE DU MONDE

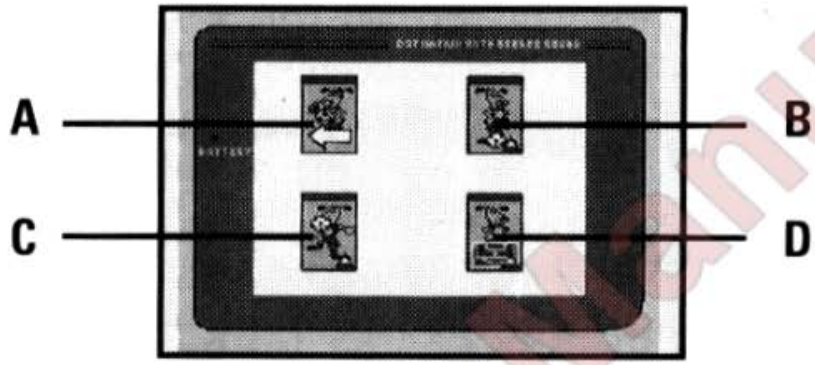


Utilisez les flèches directionnelles pour faire défiler les équipes qualifiées pour la *World Cup USA '94* et sélectionnez la vôtre parmi les 24 engagées dans la compétition. Appuyez sur **B** pour nommer votre équipe, puis entrez le nom en utilisant les flèches directionnelles pour sélectionner chaque lettre et appuyez sur **A** pour la valider ou sur **B** pour l'effacer jusqu'à ce que le nom soit complet (11 caractères maximum). L'affichage de puissance et d'équipe donne une représentation graphique des capacités de l'équipe (vitesse, tackle et habileté). L'écran confirme vos sélections. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **Start.**

Remarque: si vous avez sélectionné un tournoi personnalisé en utilisant l'option 4, vos sélections remplacent les équipes sélectionnées normalement.

Le Vieux Manuel

2. MENU D'ENTRAÎNEMENT



A Retour au menu principal.

B **Match d'entraînement** : jouez des matches d'entraînement avec l'arbitre dans votre poche. Toutes ses décisions seront en votre faveur !

C **Entraînement aux coups fixes** : utilisez les flèches directionnelles pour déplacer le ballon sur le terrain jusqu'à ce que vous vous trouviez à l'endroit voulu pour pratiquer un tir fixe. Appuyez sur **A/B** pour tirer un coup franc, un corner ou une rentrée en touche en fonction de votre position sur le terrain.

D **Entraînement aux penaltys** : perfectionnez vos penaltys.

Le vieux manuel

3. Chargement du tournoi personnalisé

Appuyez sur **A/B** pour restaurer votre tournoi personnalisé.

4. TOURNOI PERSONNALISÉ DE LA COUPE DU MONDE



Si votre équipe favorite ne s'est pas qualifiée, vous pouvez remodeler le tournoi en remplaçant jusqu'à huit pays qualifiés et placer chaque équipe dans le groupe souhaité.
Utilisez les flèches directionnelles pour mettre en surbrillance l'équipe que vous souhaitez inclure, puis appuyez sur **A/B**. A présent, sélectionnez l'équipe à remplacer et appuyez à nouveau sur **A/B**. Répétez cette procédure pour toutes les équipes souhaitées. Une fois que le tournoi est à votre goût, appuyez sur **Start** pour commencer à jouer. Cette version personnalisée du tournoi de la coupe du monde est automatiquement enregistrée pour une utilisation future.

Le Vieux Manuel

OPTIONS PRÉ-MATCH

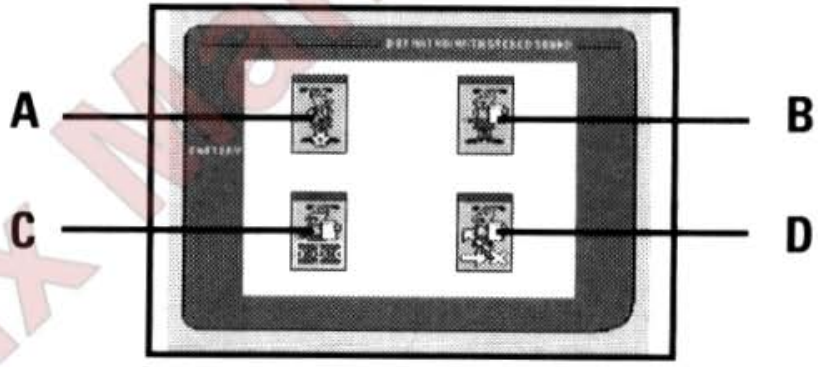
Avant le coup d'envoi, vous pouvez personnaliser le jeu pour l'adapter à votre propre style et prendre une série de décisions stratégiques pour préparer votre équipe.

A Sélection d'équipe et de formation.

B Menu d'options de jeu.

C Editeur de formation.

D Editeur de tirs fixes/Editeur d'actions spéciales.

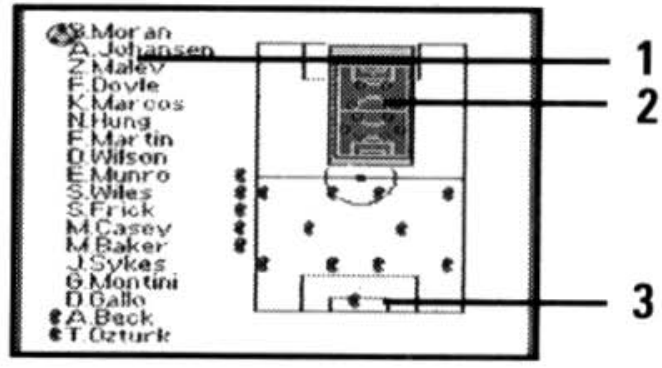


A Sélection d'équipe et de formation

1. A l'aide des flèches directionnelles, sélectionnez 16 joueurs parmi les 22 de l'équipe affichée. Appuyez sur **A/B** pour valider votre sélection.

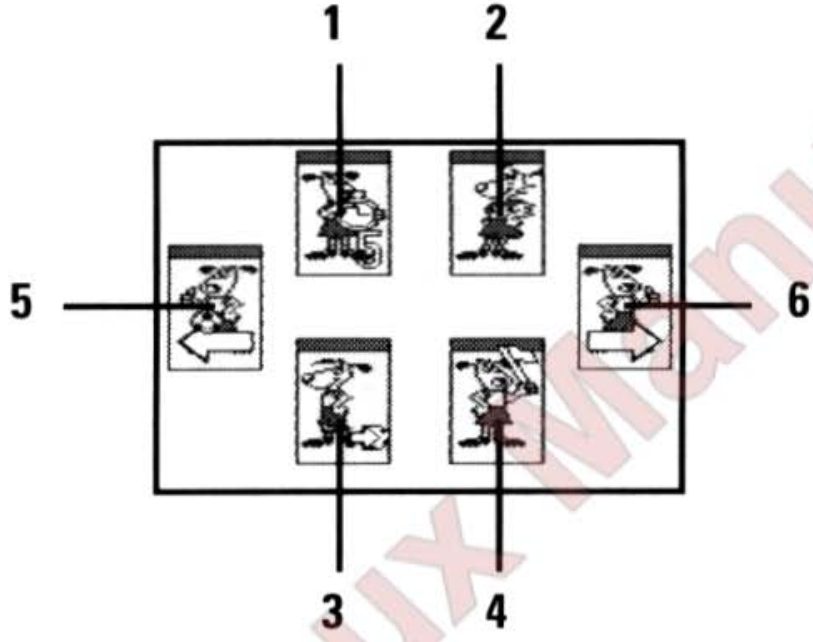
2. Montre les joueurs alignés.

3. Formation présente.



Le Vieux Manuel

B Options de jeu



Le menu des options de jeu vous offre diverses options représentées par des icônes de buteurs. Celles-ci vous permettent de personnaliser les conditions de jeu et les règles du tournoi futur. Amenez le ballon rebondissant sur chaque option à sélectionner et appuyez sur **A/B** pour valider ou alterner vos sélections.

1. **Durée du match**: sélectionnez la durée du match de 2 x 5 (valeur par défaut), 2 x 10, 2 x 20, 2 x 30 ou de 2 x 45 minutes.
2. **Météo**: lorsque cette option est activée, un vent d'intensité variable souffle sur le terrain. Les conditions climatiques pendant le match sont sélectionnées au hasard et vous ne pouvez les influencer en aucune façon, comme dans la réalité!

Le Vieux Manuel

3. **Règle du retour de ballon** : si un gardien n'apprécie pas le changement de règle qui l'empêche de recevoir un retour de ballon, vous pouvez revenir aux règles d'origine.

4. **Règle du hors-jeu** : un joueur est en position hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon. A l'inverse des véritables managers de niveau international, vous pouvez permettre à vos buteurs d'ignorer cette règle,mais cette faveur s'applique aussi aux buteurs de l'équipe adverse.

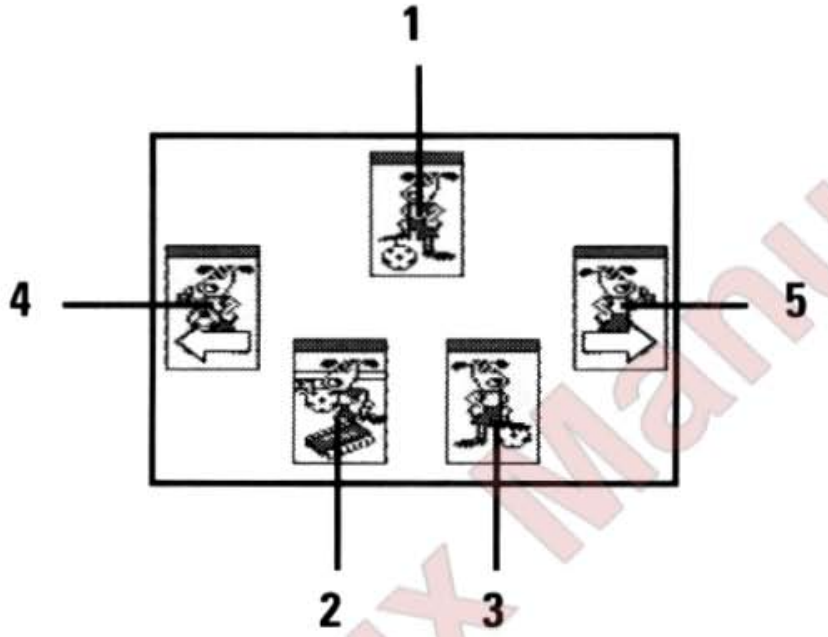
5. Revenir aux options pré-match.

6. Options d'équipe.

Le Vieux Manuel

OPTIONS D'ÉQUIPE

Votre rôle de manager d'une équipe nationale vous amène à prendre des décisions tactiques avant chaque match. Le menu d'options d'équipe vous permet de prendre des décisions stratégiques affectant votre équipe et son style de jeu.
Dans *World Cup USA '94*, vous disposez d'un contrôle total de vos joueurs et de leur jeu. En utilisant les éditeurs de personnalisation individuelle, vous pouvez définir en détail tous les composants de la personnalité de votre équipe en les modelant sur votre propre vision du jeu.



1. **Contrôle du dribble**
2. **Contrôle du gardien de but**
3. **Ballon bloqué**
4. **Retour aux options pré-match**
5. **Retour aux options de jeu**

1. Contrôle du dribble – Facteur "ballon collé"

Si vous avez déjà joué au football, vous aurez remarqué que le contrôle du ballon varie en fonction des matches : parfois le ballon peut vous coller au pied et d'autres fois il est pratiquement impossible de dribbler correctement. *World Cup USA '94* permet d'adapter le facteur "ballon collé" à votre style de jeu. Appuyez sur **A/B** pour sélectionner l'un des quatre paramètres : plus le facteur" ballon collé" est élevé, plus le contrôle de la balle est précis.

Le Vieux Manuel

2. Contrôle du gardien de but

Appuyez sur **A/B** pour choisir le mode de contrôle du gardien de but. Lorsque votre gardien est contrôlé par l'ordinateur, vous prenez le relais pour les tirs au but et les renvois de but. L'ordinateur intervient automatiquement si vous n'avez pas effectué les tirs au bout de 10 secondes.

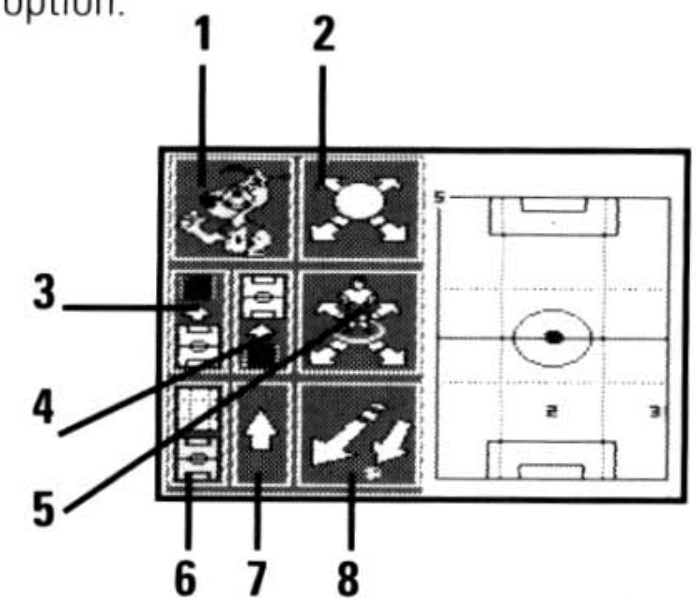
Défense en cas de penalty : vous prenez le contrôle du gardien de but pour empêcher un but. Appuyez sur les flèches directionnelles, puis sur **A/B** pour enregistrer.

3. Ballon bloqué

Vous pouvez aussi décider si vos joueurs bloquent la balle à la réception d'une passe ou la passent directement. Appuyez sur **A/B** pour activer ou désactiver cette option.

C Editeur de formation

Le terrain se divise en 9 zones vous permettant de suivre l'évolution de votre équipe lors du match. Vous pouvez ainsi demander aux joueurs de réagir d'une certaine façon aux diverses situations de manière à appliquer votre stratégie.



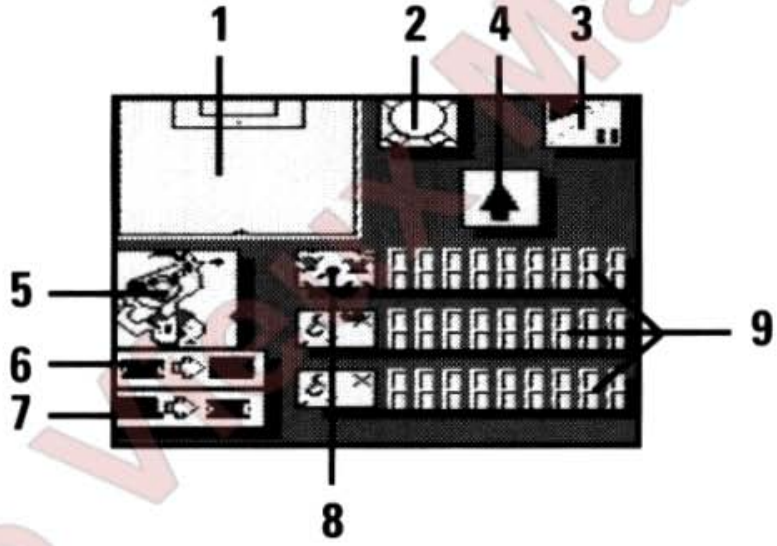
Le Vieux Manuel

1. Retourner aux options pré-match.
2. Montre des portions de terrain. Utilisez les flèches directionnelles pour amener le ballon dans chacune des portions du terrain pour savoir comment votre formation réagit dans le feu de l'action.
3. Enregistre votre nouvelle formation pour une utilisation future. Une fois satisfait de votre formation, appuyez sur **A/B** pour l'enregistrer.
4. Appuyez sur **A/B** pour charger la formation précédemment sauvegardée.
5. Modifie la position des joueurs. Une fois la formation sélectionnée, vous pouvez personnaliser le comportement des joueurs et mettre en oeuvre de nouvelles tactiques. Chaque joueur adopte une position différente par rapport au ballon en fonction de la formation et du déroulement du match. Par conséquent, vous pouvez adapter la position du joueur à votre style de jeu et de votre stratégie globale (si vous en possédez une). Maintenez **A/B** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles et le bouton **A** pour sélectionner le joueur à déplacer. Amenez le joueur à sa nouvelle position, puis appuyez sur **B**. Vous pouvez utiliser cette fonction pour changer les joueurs de position sur le terrain en fonction de chaque situation. Vous pouvez enregistrer chaque formation pour la réutiliser lors de matches futurs. Lorsque vous êtes satisfait du nouvel emplacement de votre joueur, appuyez sur **B**.
6. Tir fixe/Jeu normal. Appuyez sur **A/B** pour alterner les changements de formation lors du déroulement normal du match (en fonction de la portion de terrain et de la position de la balle) ou lors de tirs fixes.
7. Défense/Attaque. Appuyez sur **A/B** pour visualiser les changements de votre formation en défense ou en attaque.

Le Vieux Manuel

8. Modification de joueurs. Vous pouvez régler avec précision les mouvements de chaque joueur en fonction du ballon à l'intérieur de chaque portion de terrain mise en surbrillance. Appuyez sur **A/B** pour sélectionner l'un des quatre paramètres déterminant la distance des joueurs par rapport au ballon.

D Editeur de tirs fixes/Editeur d'actions spéciales



1. Affichage de terrain: affiche certaines actions spéciales.
2. Amène votre joueur à l'endroit où il doit effectuer un tir fixe (corner, rentrée en touche, etc.).
3. Montre l'action spéciale en cours.
4. Assignez une action spéciale à l'une des flèches directionnelles pendant le jeu (haut, bas, gauche ou droite) en appuyant sur **A/B**.
5. **Sortie** des options pré-match.

Le Vrai Manuel

6. Enregistre l'action spéciale en cours.
7. Charge une action spéciale précédemment sauvegardée.
8. Sélectionne un joueur A, B ou C à qui on attribue un mouvement défini de l'option 9. Utilisez les flèches directionnelles pour le mettre dans la position de départ.
9. A présent, utilisez les flèches directionnelles et les boutons **A/B** pour décider des mouvements et de leur ordre. Les options disponibles sont les suivantes : "Attendre le ballon", "Se mettre en position" (en appuyant une nouvelle fois sur **A/B** dans cette option, vous pouvez utiliser les flèches directionnelles pour définir le parcours du joueur) et "Recevoir une passe". Il existe de nombreuses combinaisons de mouvements que vous pouvez programmer pour créer des actions spéciales individuelles.

RÉSULTATS DU TOURNOI



Avant que vous ne passiez au match suivant, les résultats du tournoi en cours sont affichés.

Le Vieux Manuel

MENU PAUSE

Appuyez sur **Start** lors du match pour interrompre le jeu. Vous disposez de plusieurs options:
Formation: appuyez sur **B** pour modifier la formation en cours.
Remplacement: vous pouvez effectuer deux remplacements à des moments différents du match. Vous ne pouvez pas remplacer un joueur qui a reçu un carton rouge.
Le numéro du maillot et le nom du joueur s'affichent à l'écran. Utilisez les flèches directionnelles pour visualiser tous les joueurs présents sur le terrain. Lorsque le joueur que vous souhaitez remplacer apparaît, appuyez sur **B**. Les noms des remplaçants s'affichent. Faites-les défiler à l'aide des flèches directionnelles, puis appuyez sur **B** pour en sélectionner un ou sur **Start** pour annuler l'opération de remplacement. Un remplacement ne peut être effectué que lorsque le ballon est hors jeu. Si un joueur est blessé, le remplacement a lieu automatiquement (les remplacements ne peuvent pas être effectués en mode d'entraînement).
Sortie: pour retourner au menu désiré. Appuyez sur **Start** pour reprendre la partie.

Le Vieux Manuel



Distribué par P.P.S.
150 Boulevard Haussmann,
75008 Paris. France.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON