DMG - W9 -

Nintendo

GAME BOY™

WorldCup USA 94™

SPIELANLEITUNG

U.S. GOLD®

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY - System Paßt.

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

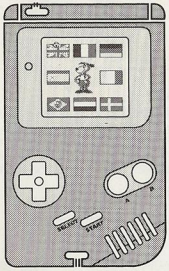
© 1991 WC'94 / ISL. © 1994 U.S. Gold Ltd.
All rights reserved. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

WorldCupUSA94

INHALT

Spielersteuerung
Willkommen bei World Cup USA '94™
Starten Ihres Systems
Sprachwahl
Spielvorbereitung – Das Hauptmenü
Optionen vor dem Spiel
Teamoptionen
Turniertabelle
Pausenmenü

SPIELERSTEUERUNG



MIT DEM BALL

A SCHUSS (ODER WEITSCHUSS)*
B PASS

*Anschneiden

Durch Anschneiden wird dem Ball ein Effet verliehen, der den Gegner zur Verzweiflung treiben kann. Verwenden Sie den Steuerblock, um den Ball bei einem (Kurz-) Schuß direkt nach dem Spielen nach links oder rechts fliegen zu lassen.

Paßspiel

Wenn Sie **B** drücken, können Sie mit dem Steuerblock die Richtung des Passes bestimmen. Der Ba wird von Ihnen aus in einem 45°-Segment zum nächststehenden Teamkameraden oder auf gerade Linie in dieses Segment gespielt, falls sich dort momentan kein Spieler befindet.

Stoppen und Passen

Wenn die Option "Stoppen und passen" auf EIN gesetzt ist, können Sie durch Drücken und Halten der **B**-Taste Ihren Spieler auf der Stelle drehen und ihn den Ball durch Loslassen der Taste abspielen lassen.

BALLGEWINN

A GLEITTACKLING
B BLOCKTACKLING

HOHE BÄLLE

Wenn Sie einen Ball aus der Luft annehmen bzw. einen hohen Ball abfangen, können Sie, je nach Höhe und Richtung des Balls, einen von drei Sonderspielzügen anwenden.
Drücken Sie **B**, um einen VOLLEYSCHUSS, KOPFBALL oder FLUGKOPFBALL zu versuchen.

STANDARDSITUATIONEN

Bei Standardsituationen (Eckbällen, Torschüssen, Freistößen und Einwürfen) erscheint ein Stärke-/Richtungsanzeiger in Form eines vom Ball weg verlaufenden, aus weißen Punkten bestehenden Bogens.

Drücken Sie auf dem Steuerblock links und rechts, um die Richtung des Schusses/Wurfs zu ändern. Drücken Sie auf dem Steuerblock oben, um die SCHUSS-/WURFSTÄRKE ZU ERHÖHEN, bzw. unten, um sie ZU VERRINGERN.

A SCHUSS/WURF (auf der angezeigten Linie)
B PASS (zum gewählten Teamkameraden)*

*Bei Standardsituationen können Sie mit dem Stärke-/ Richtungsanzeiger einen Spieler auswählen, zu dem der Ball gepaßt werden soll.
Für die Ausführung haben Sie 10 Sekunden Zeit, ansonsten wird der Ball automatisch gespielt.

SELECT-TASTE **SCANMODUS**

Der Scanmodus ist nur in Standardsituationen verfügbar, um Spieler, die momentan nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind, einen Paß zuzuweisen. Wenn Sie die **SELECT**-Taste gedrückt halten, erscheint ein Wahlcursor, der sich mit dem Steuerblock über das Spielfeld verschieben läßt. Nachdem der für den Paß vorgesehene Teamkamerad gefunden ist, lassen Sie die Taste los und wählen ihn damit. Sie kehren zu den Standardsituationen zurück und können durch Drücken von **B** den Ball zum gewählten Spieler passen. (Sie können aber auch Ihren Gegner täuschen, indem Sie **A** drücken, um den Ball doch nicht zu passen, sondern auf der Stärke-/ Richtungslinie zu schießen/werfen.)

Hinweis: Wenn der Anzeiger im Scanmodus direkt auf einen Spieler gerichtet ist, würde bei der Rückkehr zu den Standardsituationen dieser Spieler gewählt. Deshalb müssen Sie darauf achten, daß der Anzeiger in einen spielerfreien Raum zeigt, wenn Sie zum Scanmodus übergehen.

WILLKOMMEN BEI WORLD CUP USA '94™

Am 17. Juni 1994 erfolgt in den USA der Anstoß zur größten Fußballshow der Welt. Die Fußballel
aus 24 Nationen tritt direkt gegeneinander an, um ihr Können im Kampf um den begehrtesten
Sportpreis überhaupt, den Weltmeisterschaftspokal der FIFA, zu messen. Seit mehr als 60 Jahren
repräsentiert der WM-Pokal höchste sportliche Meisterschaft, und der Gewinn der geschätzten
Trophäe ist das Ziel einer jeden Fußballnation.
Sie haben die Chance, diese Superherausforderung anzunehmen und ein Kapitel "Fußballgeschich
zu schreiben. Führen Sie Ihr Team zu den Höhen internationalen Erfolgs gegen die besten
Fußballspieler der Welt. Schreiben Sie die Geschichte der XV. Fußballweltmeisterschaft neu.
World Cup USA '94 ist die bisher umfassendste Fußballsimulation. Sie erfaßt den Zauber des
spektakulärsten Ereignisses im Sportkalender bis ins letzte Detail. Durch ein flexibles Kontrollsyst
sind Sie in der Lage, alle während des vierwöchigen Turniers notwendigen Entscheidungen zu tref
Wenn Sie Fußballtaktik nicht interessiert; können Sie aber auch sofort zum Anstoß in den Mittelkr
gehen.
Sie können jedes Spiel so komplex oder einfach vorbereiten, wie Sie möchten. Wenn Ihr Team de
Rasen betritt, ist nur noch eine Frage offen: Haben Sie das Zeug, um Weltmeister zu werden, oder
zieht man Ihnen das Fell über die Ohren?

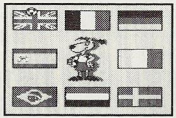
STARTEN IHRES SYSTEMS

1. Befolgen Sie die Anweisungen im Nintendo-Game-Boy-Handbuch, um Ihr System zu konfigurieren.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf AUS steht.

3. Legen Sie das Game Pak *World Cup USA '94* ein.
4. Schalten Sie den Netzschalter auf EIN. Daraufhin wird der Sprachwahlbildschirm angezeigt.
   Hinweis: Stellen Sie den Netzschalter auf AUS, wenn nichts angezeigt wird. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Game Pak richtig eingelegt ist. Schalten Sie danach den Netzschalter wieder auf EIN.
   WICHTIGER HINWEIS: Vor dem Einlegen oder Entfernen des Game Boys muß die Konsole immer AUSGESCHALTET werden..
5. Drücken Sie die **START**-Taste. Sie sind jetzt bereit, mit *World Cup USA '94* den Kampf um Ruhm und sportliche Ehren aufzunehmen.

Steuerblock: Mit der Richtungstaste die Optionen markieren.
B: Drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen.
START-Taste: Drücken, um während eines Spiels eine Pause einzulegen und auf die Spieloptionen zuzugreifen (siehe Pausenmenü).

SPRACHWAHL



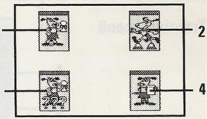
World Cup USA '94 kann in acht Sprachen gespielt werden, die durch die jeweiligen Flaggen auf dem

Sprachwahlbildschirm angezeigt sind. Verwenden Sie den Steuerblock, um das Ballsymbol auf die gewünschte Flagge zu verschieben, und drücken Sie **A/B,** um Ihre Wahl vorzunehmen.

SPIELVORBEREITUNG – DAS HAUPTMENÜ

Um im Hauptmenü eine Funktion zu wählen, verschieben Sie den Ball auf die gewünschte Option und drücken **A/B.**

1. **Offizielles Weltmeisterschaftsturnier**
2. **Trainingsmenü**
3. **Individuell gestaltetes Turnier laden**
4. **Weltmeisterschaftsturnier individuell gestalten**

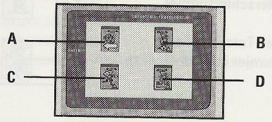


1. Offizielles Weltmeisterschaftsturnier

Rollen Sie mit dem Steuerblock die qualifizierten Teams in *World Cup USA '94* ab, und wählen Sie, welche der 24 Länder Sie übernehmen möchten. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **B**, und geben Sie dann Ihren Namen ein. Dazu wählen Sie mit dem Steuerblock die einzelnen Buchstaben an und drücken **A**, um einen Buchstaben zu bestätigen, oder **B**, um einen

Buchstaben wieder zu löschen, bis Ihr Name komplett ist (höchstens 11 Buchstaben). Das Team Power Display (Teamstärkedisplay) zeigt die Leistungsfähigkeit (Schnelligkeit, Tackling, Technik) grafisch an.
Ihre Wahl wird jeweils auf dem Bildschirm bestätigt. Drücken Sie die **START**-Taste, wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind.
Hinweis: Wenn Sie das WM-Turnier mit Hilfe der Option 4 individuell gestaltet haben, werden die offiziellen Gruppen/Paarungen durch die dort gewählten ersetzt.

2. Trainingsmenü



A Zum Hauptmenü wechseln.
B Übungsspiel: Trainieren Sie ein Match mit einseitigen Vorteilen: der Schiedsrichter entscheidet immer zu Ihren Gunsten!
C Standardsituationen trainieren: Bewegen Sie den Ball mit dem Steuerblock auf dem Spielfeld, bis Sie eine Stelle gefunden haben, an der Sie Standardsituationen üben möchten. Drücken Sie **A/B**, um, je nach Ihrer Position auf dem Feld, einen Freistoß, Eckball oder Einwurf auszuführen.
D Elfmeter trainieren: Arbeiten Sie an Ihrer Schußfertigkeit.

3. Individuell gestaltetes Turnier laden

Drücken Sie **A/B**, um Ihr individuell gestaltetes Turnier wiederherzustellen.

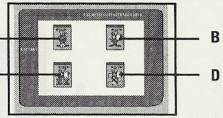
4. Weltmeisterschaftsturnier individuell gestalten

Wenn sich Ihre Lieblingsmannschaft nicht qualifiziert hat, können Sie das Turnier umstellen und anstelle der qualifizierten bis zu acht andere Teams hinzufügen und den Gruppen zuordnen. Markieren Sie Ihr gewünschtes Team mit dem Steuerblock, und drücken Sie **A/B**. Wählen Sie dann das zu ersetzende Team, und drücken Sie wieder **A/B**. Das können Sie so lange wiederholen, bis da Turnier Ihren Vorstellungen entspricht. Wenn Sie mit Ihrer individuell gestalteten WM zufrieden sind, drücken Sie die **START**-Taste, um mit dem Turnier zu beginnen. Ihre WM-Version wird automatisch gespeichert, und kann später jederzeit wieder aufgerufen werden.

OPTIONEN VOR DEM SPIEL

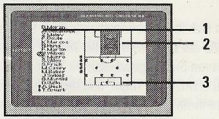
Vor dem Anstoß können Sie das Spiel auf Ihren Fußballstil abstimmen und als Trainer strategische und sportliche Entscheidungen treffen, um Ihr Team auf die jeweilige Begegnung einzustellen.

A Teamzusammensetzung und -aufstellung
B Spieloptionsmenü
C Aufstellungseditor
D Editor für Standardsituationen und Sonderspielzüge

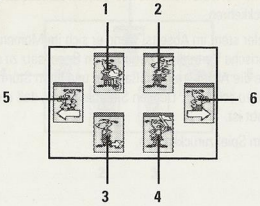


A Teamzusammensetzung und -aufstellung

1. Wählen Sie mit dem Steuerblock 16 der angezeigten 22 Spieler. Drücken Sie **A/B**, um Ihre Wahl zu bestätigen.
2. Anzeige Ihrer Spieler in der Anfangsaufstellung.
3. Aktuelle Aufstellung.



B Spieloptionsmenü



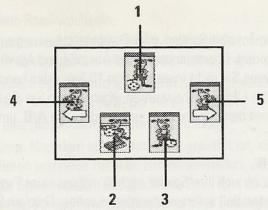
Das Spieloptionsmenü bietet Ihnen mehrere, durch individuelle Stürmersymbole dargestellte Wahlmöglichkeiten, mit deren Hilfe Sie die Bedingungen und Regeln des bevorstehenden Turniers gestalten können. Verschieben Sie den Ball auf jede Alternative, und nehmen Sie Ihre Wahl vor, indem Sie **A/B** drücken, um eine konkrete Option einzuschalten oder zu wählen.

1. **Spieldauer**: Wählen Sie die Spieldauer zwischen 2 x 5 Minuten, 2 x 10 Minuten, 2 x 20 Minuten, 2 x 30 Minuten oder 2 x 45 Minuten. Die Standardeinstellung ist 2 x 5 Minuten.
2. **Wetter**: Wenn die Wetteroption auf EIN steht, beeinflußt der Wind das Spiel in unterschiedlichem Maße. Die Spielbedingungen werden für jedes Match zufällig gewählt. Sie haben dann, wie im wirklichen Leben, keine Kontrolle über das Wetter!

3. **Rückpaßregel**: Wenn Ihr Torwart nicht mit Rückpässen zurechtkommt, können Sie jederzeit zur alten Regelung zurückkehren.
4. **Abseitsregel**: Ein Spieler steht im Abseits, wenn er sich im Moment des Abspiels näher zum Tor als der letzte gegnerische Verteidiger befindet. Im Gegensatz zu den Nationaltrainern in der Wirklichkeit, können Sie die Abseitsregel mißachten und Ihren Stürmern erlauben, auch aus dem Abseits auf das Tor zu schießen. Denken Sie aber daran, daß dies dann auch der Gegenmannschaft erlaubt ist.
5. Zu den Optionen vor dem Spiel zurückkehren.
6. Teamoptionen.

TEAMOPTIONEN

Als Nationalmannschaftstrainer müssen Sie vor dem großen Match wichtige taktische Entscheidungen treffen. Das Teamoptionsmenü bieten Ihnen die Chance, verschiedene strategische Korrekturen an Ihrem Team und seinem Spielstil vorzunehmen.
In *World Cup USA '94* stehen die Spieler Ihrer Mannschaft und ihre Spielweise in den einzelnen Begegnungen völlig unter Ihrer Kontrolle. Mit den Editormöglichkeiten zur individuellen Gestaltung läßt sich jeder Aspekt Ihres Teams und seines Verhaltens so abstimmen, daß Ihr persönliches Spielkonzept verwirklicht wird.



1. **Dribbelsteuerung**
2. **Torwartsteuerung**
3. **Stoppen und passen**
4. **Zu den Optionen vor dem Spiel zurückkehren**
5. **Zum Spieloptionsmenü zurückkehren**

1. Dribbelsteuerung - Ballhalten

Wenn Sie andere Fußballsimulationen gespielt haben, ist Ihnen sicherlich nicht entgangen, wie unterschiedlich die Ballkontrolle in den einzelnen Spielen ist. In einigen "klebt" der Ball förmlich an Fuß des Spielers, während es in anderen wiederum so gut wie unmöglich ist, effektiv zu dribbeln. I *World Cup USA '94* können Sie das Ballhalten entsprechend Ihrem persönlichen Stil modifizieren. Drücken Sie **A/B,** um eine von drei Einstellungen zu wählen. Je höher der "Klebefaktor" ist, desto besser ist der Ball unter Kontrolle.

2. Torwartsteuerung

Drücken Sie **A/B**, um für Ihren Torwart Spieler- oder Computersteuerung zu wählen. Wird Ihr Torhüter vom Programm gesteuert, übernehmen Sie die Abstöße und Abwürfe. Allerdings greift der Computer automatisch ein, wenn Sie nicht innerhalb von 10 Sekunden handeln.

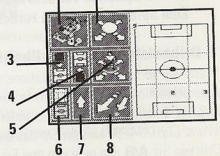
Abwehr eines Elfmeters: Um Elfmeter abzuwehren, übernehmen Sie die Steuerung des Torwarts. Bestimmen Sie die Richtung mit dem Steuerblock, und drücken Sie **A/B**, um den Ball sicher zu halten.

3. Stoppen und Passen

Sie können auch entscheiden, ob sich Ihre Spieler nach Annahme eines Passes drehen und abspielen sollen, oder ob sie den berührten Ball sofort weiterspielen sollen. Drücken Sie **A/B**, um die Option "Stoppen und Passen" EIN- oder AUSZUSCHALTEN.

C Aufstellungseditor

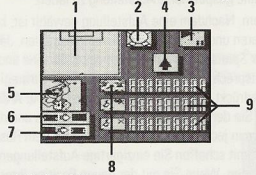
Das Spielfeld ist in neun Sektoren unterteilt, damit Sie sehen können, wie sich Ihre Aufstellung während des Spielverlaufs ändert. Das bedeutet, Sie können Ihre Spieler anweisen, in speziellen Situationen spezifisch zu reagieren, um Ihre Gewinnstrategie umzusetzen.



1. Zu den Optionen vor dem Spiel wechseln.
2. Spielfeldsektoren zeigen. Verschieben Sie den Ball mit dem Steuerblock nacheinander auf alle Teile des Rasens, um zu demonstrieren, wie sich Ihre Aufstellung an den Spielfluß anpassen kann
3. Neue Formation für spätere Spiele speichern. Wenn Sie die gewünschte Formation zusammengestellt haben, drücken Sie **A/B**, um sie zu speichern.
4. Drücken Sie **A/B**, um eine gespeicherte Aufstellung zu laden.
5. Spielerpositionen ändern. Nachdem eine Aufstellung gewählt ist, können Sie das Verhalten de einzelnen Spieler variieren und neue Taktiken zusammenstellen. Jeder Spieler nimmt, je nach der Aufstellung und der Spielsituation, bezüglich des Balls eine andere Position ein. Diese Position können Sie entsprechend Ihrem Spielstil und Ihrer Strategie, so vorhanden, ändern. Dazu halten Sie **A/B** gedrückt und wählen mit Steuerblock und **A** den Spieler, der sich bewege soll. Dann verschieben Sie den Spieler in seine neue Position und drücken **B**. Sie können diese Funktion verwenden, um in jeder Situation und überall auf dem Rasen Ihren Spielern eine neu Position zuzuweisen. Damit schaffen Sie einzigartige Aufstellungen, die für spätere Spiele gespeichert werden können: Wenn Sie mit der neuen Position Ihres Spielers zufrieden sind, drücken Sie **B**.
6. Standardsituation/Freies Spiel. Drücken Sie **A/B**, um zwischen Aufstellungsänderungen im freien Spiel (je nach Spielfeldsektor und Ballposition) und spezifischen Standardsituationen umzuschalten.
7. Abwehr/Angriff. Drücken Sie **A/B**, um zu sehen, wie sich Ihre Aufstellung entsprechend der jeweiligen Abwehr- oder Angriffssituation ändert.

8. Spielermodifikation. Sie nehmen die Feineinstellung der Bewegung einzelner Spieler in direktem Ballbezug in allen markierten Bereichen des Spielfelds vor. Drücken Sie **A/B**, um eine von vier Einstellungen zu wählen und festzustellen, wie weit sich Ihre Spieler vom Ball entfernen.

D Editor für Standardsituationen und Sonderspielzüge



1. Spielfelddisplay zeigt spezielle Spielzüge.
2. Ihren Spieler zu einer geeigneten Position bewegen, um eine Standardsituation zu wählen, in der der spezielle Spielzug aufgerufen werden soll (Eckball, Einwurf usw).
3. Den aktuellen Sonderspielzug demonstrieren.
4. Festlegen einer Steuerblockrichtung (oben, unten, links oder rechts) mit **A/B**, durch die während des Spiels der betreffende spezielle Spielzug aktiviert werden soll.
5. Optionen vor dem Spiel verlassen.

6. Den aktuellen Sonderspielzug speichern.
7. Einen gespeicherten Sonderspielzug laden.
8. Einen Spieler A, B oder C wählen, dem mit der Option 9 ein Sonderspielzug zugewiesen werde soll. Bewegen dieses Spielers mit dem Steuerblock in die gewünschte Ausgangsposition.
9. Den Steuerblock und **A/B** verwenden, um die Bewegungen des Spielers und ihre Reihenfolge bestimmen. Die verfügbaren Optionen sind:
   Warten auf den Ball, in Position laufen [wenn Sie in dieser Option nochmals **A/B** drücken, können Sie mit dem Steuerblock bestimmen, in welche Richtung Ihr Spieler laufen soll] und Pa annehmen. Es gibt eine Vielzahl von Bewegungskombinationen, die Sie programmieren könne um individuelle Spielzüge zu erstellen.

TURNIERTABELLE

Bevor Sie zum nächsten Spiel gehen, wird die aktuelle Turniertabelle angezeigt.

PAUSENMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die **START**-Taste, um eine Spielpause einzulegen. Daraufhin werden folgende Optionen verfügbar:

Aufstellung: Drücken Sie **B**, um Ihre aktuelle Aufstellung zu ändern.

Auswechslung: Pro Begegnung sind zwei Auswechslungen erlaubt. Für Spieler, die die ROTE Karte erhalten haben, darf kein anderer Spieler eingewechselt werden. Zu einer bestimmten Zeit darf jeweils nur EIN Spieler eingewechselt werden.

Auf dem Bildschirm werden Trikotnummer und Spielername angezeigt. Gehen Sie mit dem Steuerblock die auf dem Rasen stehenden Spieler durch. Drücken Sie **B**, wenn der zur Auswechslung vorgesehene Spieler auftaucht. Danach werden die Namen der Auswechselspieler angezeigt. Gehen Sie die Auswechselspieler mit dem Steuerblock durch, und drücken Sie **B**, um einen Spieler zu wählen, bzw. die **START**-Taste, um die Auswechslung abzubrechen. Eine Auswechslung kann nur vorgenommen werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist. Verletzte Spieler werden automatisch ausgewechselt. (Im Trainingsmodus gibt es keine Auswechslung.)

Beenden: Beenden des Spiels und Wechsel zum jeweiligen Menü. Drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, jederzeit und unangekündigt Verbesserungen an dem in dieser Anleitung beschriebenen Produkt vorzunehmen. U.S. Gold übernimmt für dieses Produkt, seine

Qualität, Marktfähigkeit oder Eignung für spezielle Zwecke keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantie. Sollte innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Mangel am Produkt selbst auftreten (d. h. nicht bei an der Software, die "wie sie ist" geliefert wird), geben Sie bitte da Produkt in seiner Originalverpackung Ihrem Händler zurück. Bewahren Sie den Kaufbeleg auf, um diese 90-Tage-Garantie einlösen zu können.

Distributed by:
Selling Points GmbH,
Verler Straße 1,
33332 Gütersloh.

PRINTED IN JAPAN.