U.S. GOLD

# WorldCup USA 94™



INSTRUCTION MANUAL

SEGA

MEGA-CD

## EPILEPSY WARNING

**Please read before using this video game system or allowing your children to use it.**

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 any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has 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, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game 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 to 15 minutes per hour while playing a video game.

## EPILEPSIE-WARNUNG

**Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.**

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 Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels 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.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

**À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou 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 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 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 trop près 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 petite 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.

**ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

**Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.**

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 QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

**AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA**

**Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.**

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza 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 conoscenza) 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 conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

**WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE**

**Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt or het door uw kinderen laat gebruiken.**

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen or bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen or knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden or het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft or zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u or iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval or 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 or 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 or van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen or stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent or 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 to 15 minuten rusten.

## Starting Up: How to Use Your Mega-CD

• This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD system by following the instructions in your Mega-CD System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.

2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.

3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. Use the D-Button to select open and press Button C to open the CD tray.

4. Place the disc in the well of the CD tray and press Button C. The CD tray will close, and the words CD-ROM will appear on the Control Panel.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive console to display the on-screen Control Panel.

## Startvorbereitung: So benutzt Du Deinen Mega-CD

• Diese CD-ROM kann nur zusammen mit dem MEGA-CD-Gerät benutzt werden. **Versuche nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Player zu spielen** - solltest Du dieses versuchen, könnte das die Kopfhörer und Lautsprecher beschädigen.

1. Folge den Anweisungen aus der Mega-CD Betriebsanleitung bei den Startvorbereitungen Deines Mega-CDs. Stecke das Steuerpult bei "1" ein.

2. Schalte die Anlage EIN. Es wird das Mega-CD-Startbild erscheinen. Falls kein Bild erscheint, mußt Du die Anlage wieder AUS-schalten und sie noch einmal überprüfen.

3. Durch Drücken der C-Taste des Mega-Drive Steuerpultes erscheint das Bildschirm-Steuerpult. Mit der D-Taste wählst Du OPEN (ÖFFNEN) aus, und durch das Drücken der C-Taste wird die CD-Lade geöffnet.

4. Lege die CD in die Mitte der Lade und drücke dann die C-Taste. Die CD-Lade wird sich schließen, und auf dem Bildschirm-Steuerpult wird die Anzeige CD-ROM erscheinen.

5. Mit der D-Taste mußt Du nun den Cursor auf CD-ROM bewegen und dann die C-Taste drücken. Es erscheint nun das Anfangsbild des Spieles.

6. Falls Du ein bereits begonnenes Spiel anhalten willst, bzw. wenn das Spiel beendet ist, mußt Du die RESET-Taste auf dem Mega-DrivSteuerpultdrücken, um das Bildschirm-Steuerpult aufzurufen.

## Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

• Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD. **N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD** - sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD Branchez le Control Pad 1.

2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.

3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).

5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande (Control Panel) sur écran.

## Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD

• Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD. **No intente reproducir esta CD-ROM en ningún otro lector de CD** - al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD siguiendo las instrucciones del Manual de Instrucciones del Sistema Mega-CD. Enchufe el mando de control 1.

2. Encienda el sistema (ON). Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.

3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive, y aparecerá el Panel de Control en la pantalla. Utilice el botón direccional D para seleccionar OPEN y presione el botón C para dejar al aire el platillo del CD.

4. Colque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C. El platillo del CD volverá a quedar protegido, y aparecerán las palabras CD-ROM en el Panel de Control.

5. Utilice el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. Si desea detener un juego que esté en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset en la consola del Mega Drive para que aparezca el Panel de Control en la pantalla.

## Accensione: come si usa il Mega-CD

• Questo CD-ROM può essere utilizzato solamente con il sistema MEGA-CD. **Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD** - potrebbero danneggiarsi le cuffie e gli altoparlanti.

1. Accendi il sistema Mega-CD seguendo le istruzioni contenute nel Manuale di Istruzioni del sistema Mega-CD. Inserisci la consolle 1.

2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.

3. Premi il tasto C sulla consolle del Mega Drive e apparirà il Pannello di Comando. Serviti del tasto D per scegliere APERTURA (OPEN) e premi il tasto C per aprire il cassetto dei CD.

4. Appoggia il disco nell'apposita vaschetta e premi il tasto C. Il cassetto dei CD si chiuderà e sul Pannello di Comando appariranno le parole CD-ROM.

5. Serviti del tasto D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il tasto C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri smettere di giocare ad un gioco, o se finisce il gioco, premi il tasto di ripristino sulla consolle del Mega Drive, in modo da richiamare a video il Pannello di Comando.

## Het Systeem Aansluiten: Hoe Gebruik je de Mega-CD

• Deze CD-ROM kan enkel worden gebruikt met het MEGA-CD systeem. **Probeer deze CD-ROM niet weer te geven op een andere CD-speler** - dit kan leiden tot schade aan de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit de Mega-CD aan zoals dat beschreven staat in de handleiding van het Mega-CD Systeem. Sluit controller 1 aan.

2. Zet het Systeem AAN, Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.

3. Druk op Toets C van de controller om het Controlescherm te zien. Kies daarop met de R-toets voor OPEN en druk op Toets C om de CD lade te openen.

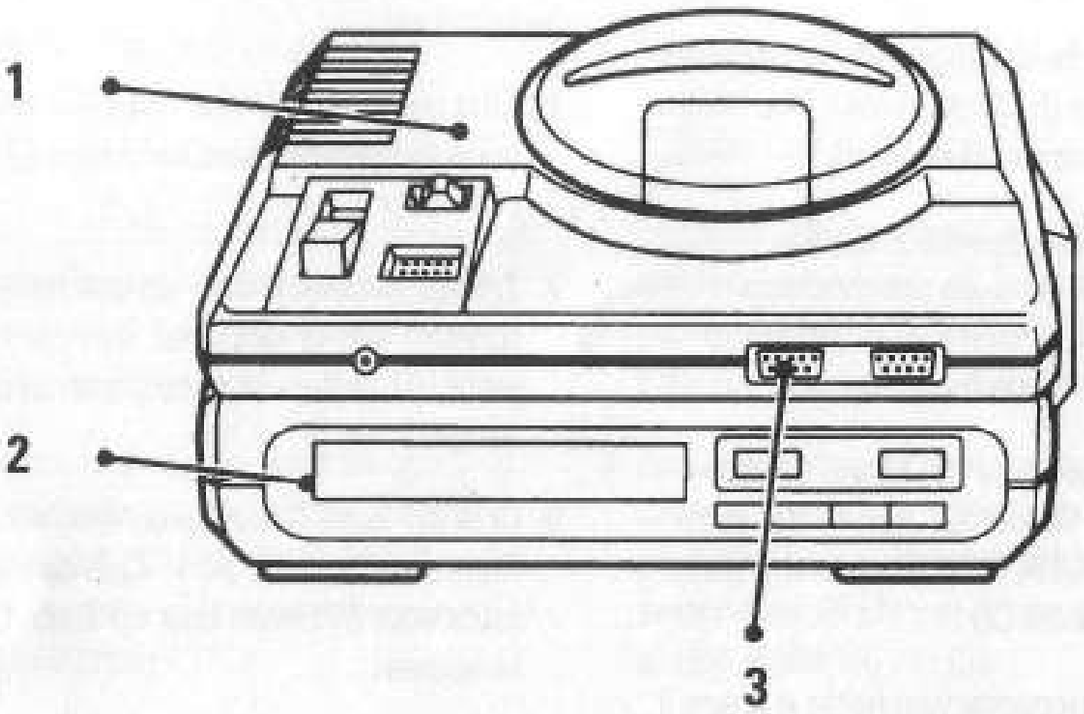
4. Leg de CD in de lade en druk weer op Toets C. De CD lade zal sluiten en je ziet de woorden CD-ROM op het Controlescherm.

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen, moet je op de Reset Toets op de Mega Drive drukken om het Controle scherm te zien.

SEGA

MEGA-CD




| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|
| Mega Drive System | Mega-CD System | Control Pad 1 |
| Mega-Drive-Anlage | Mega-CD-Anlage | Steuerpult 1 |
| Système Mega-Drive | Système Mega-CD | Control Pad 1 |
| Sistema Mega Drive | Sistema Mega-CD | Mando de control 1 |
| Sistema Mega Drive | Sistema Mega-CD | Consolle 1 |
| Mega Drive | Mega-CD Systeem | Controller 1 |

WorldCupUSA94™

English Instructions .....1

Deutsche Anleitung .....16

Instructions Françaises .....34

Instrucciones en Español .....52

Istruzioni in Italiano .....70

Handleiding in het Nederlands .....88

# WorldCupUSA94™

## Contents


Player Controls . . . . . 1
Welcome to World Cup USA '94™ . . . . . 2
What is Soccer? . . . . . 2
Getting Started . . . . . 3
Language Selection . . . . . 4
The Main Menu . . . . . 4
Team Options . . . . . 8
Pre-Match Options . . . . . 11
Post-Match Statistics . . . . . 11
Tournament Status . . . . . 12
Pause Menu . . . . . 12
Limited Warranty . . . . . 13
Handling Your Sega Compact Disc . . . . . 13
U.S. Gold/Sega Helpline . . . . . 14

## Player Controls




### WITH THE BALL

**A** SHOOT (OR LONG KICK)*
**B** PASS
**C** CHIP*

### *After Touch

By adding After Touch you can curve the ball in flight to devastating effect. Use the D-pad to bend shots and chips left and right immediately after you kick the ball.

### Passing

When you press **B**, move the D-pad to direct your pass. The ball is played to your nearest team mate in the 45° segment you are facing or in a straight line into this segment if there are no players available.

### Trap Option

If the Trap Option is ON, holding **B** allows your player to turn on the spot before passing when the button is released.

### WINNING THE BALL

**A** SLIDE TACKLE
**B** BLOCK TACKLE
**C** SELECT PLAYER NEAREST BALL

### HIGH BALLS

When you receive a pass in the air or intercept a high ball, you can hit it first time by using one of four spectacular moves, determined by the height and direction of the ball.
Press **B** to try a VOLLEY, JUMPING HEADER, DIVING HEADER or OVERHEAD KICK.

### SET PIECES

For corners, goal kicks, free kicks and throw-ins a power/direction indicator appears, represented by an arc of white dots from the ball.
Move the D-pad left and right to alter the direction of the kick/throw, **up** DECREASES POWER and **down** INCREASES POWER.

**A** KICK/THROW (along indicator line)
**B** PASS (to selected team mate)*

*At a set piece you can select a player to receive a direct pass using the power/direction indicator.

If you don't make a move within ten seconds the ball is automatically played.

### C SCAN MODE

Scan Mode is available only during set pieces to nominate players off-screen to receive a pass. By holding **C** a selection cursor appears which can be moved around the pitch with the D-pad. Find the intended team mate and release the button to make your selection. You now return to the set piece and can pass to your designated player by pressing **B** (or fool your opponent by pressing **A** to kick/throw the ball along the power/direction arc).

*Note: If the indicator is pointing directly at a player when Scan Mode is activated this player will be re-selected when you return to the set piece, so the indicator must point into an empty space before you enter Scan Mode*

## Welcome to World Cup USA '94™

On June 17th, 1994 the greatest soccer show on earth kicks-off in the USA. Soccer's elite 24 nations meet head-on in their quest for the most prestigious prize in sport - the FIFA World Cup. For over 60 years the World Cup has symbolised sporting excellence and winning the esteemed trophy is the goal of every soccer-playing country.

Here's your chance to take up the ultimate challenge and 'make soccer history'. Steer your team to the height of international success against the best footballers in the world and re-write the XV World Cup record books.

*World Cup USA '94* is the most comprehensive soccer simulation ever, capturing the magic of the most spectacular event in the sporting calendar to the finest detail. A flexible control system enables you to make every strategic decision involved in the four-week tournament, or if you can't be bothered with tactics go straight to kick-off.

The build-up to each game can be as complex or simple as you like, but when you get on the pitch only one question remains - have you got what it takes to win the World Cup or will you end up 'as sick as a parrot'?

## What is Soccer?

Soccer is football, or football is soccer, depending on where you play it. To avoid any further confusion football, or soccer, will from now on be referred to only as soccer, and never football, although soccer players may still be called footballers (or simply players).

It's a funny old game but it's the most popular game in the world, a game that everyone knows how to play. However, in the unlikely

event that you don't know the rules, here's a brief summary of the basics for beginners;
22 players (two teams of 11) chase a round ball around a rectangular pitch trying to kick or head it into the opponent's goal.
There are several types of player:
**Goalkeeper** Each side has one 'goalie' who is allowed to handle the ball in his own penalty area (unless it is deliberately passed back by one of his team-mates). The 'keeper has the immense responsibility of stopping the opposition scoring goals.
**Defenders** These players must protect the goal by preventing opponents from shooting.
**Midfielders** As the name suggests, midfielders usually play in the middle of the field as a link between defence and attack, adopting the role of defender or forward as required.
**Forwards** The 'strikers' play upfront and try to score goals.
To score a goal a player must first gain possession of the ball, either by receiving a pass from one of his team-mates, intercepting an opponent's pass or tackling the player on the ball. The referee may apply his vast knowledge of the game to decide that a tackle is illegal and award a free kick or penalty (if the foul is committed in the offender's own penalty box) to the opposition. The referee can then book the aggressor (by showing him a yellow card), send him off (red card) or just give him a stern talking-to.
If the ball is knocked out of play, either a throw-in, goal kick or corner is awarded to the other team, according to where it goes out.
Each match is divided into two halves of 45 minutes, plus extra-time if the result is a draw (in a knockout tie) and a penalty shoot-out if the scores are still level after extra-time. Play kicks-off from the centre-spot at the start of each half and after a goal is scored, and the teams swap ends at half-time.
There are many more rules and intricacies of the great game which you will pick-up as you play - the main point to remember is that the team that scores the most goals, wins.

## Getting Started

1. Set up your Mega Drive and MEGA-CD systems and plug in control pad 1. Turn on your TV or monitor, and then turn on the Mega Drive.
2. Press **Start** or **Button A, B** or **C** when you see the MEGA-CD logo. The MEGA-CD Control Panel appears.
3. Press **Start** or **Button A, B** or **C** to open the disc tray. Place the CD into the tray. Then press **Button A, B** or **C** again to close the tray.

4. Press **Start** or move the hand cursor on the Control Panel to the CD-ROM button.
5. Press **Button A, B** or **C** to begin.




1. **Directional Button (D-Pad)**
2. **Start Button**
3. **Button A**
4. **Button B**
5. **Button C**

**Note:** If the CD is already in the machine when you turn it on, the game will begin automatically after a few moments.

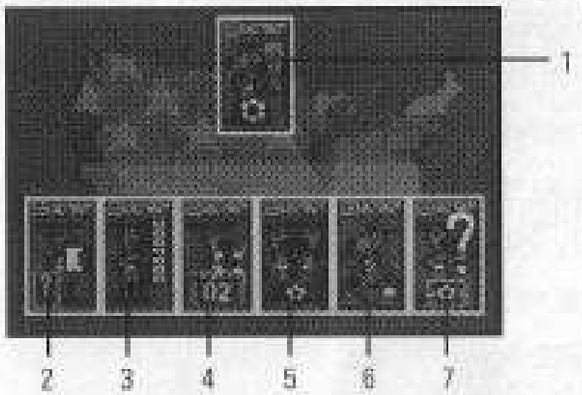
**D-pad:** Move the Directional Button to highlight options.
**B:** Press to confirm your selections.
**Start:** Press to pause during the match and access your in-game options (see Pause Menu).

## Language Selection

You can play *World Cup USA '94™* in one of eight languages, represented by flags on the Language Selection screen. Use the D-pad to move the bouncing ball icon over the desired flag and press **A/B/C** to make your choice.

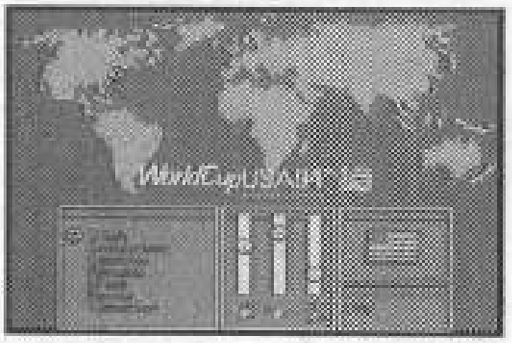
## The Main Menu

To select any feature on the Main Menu, move the bouncing ball over your desired option and press **B**.



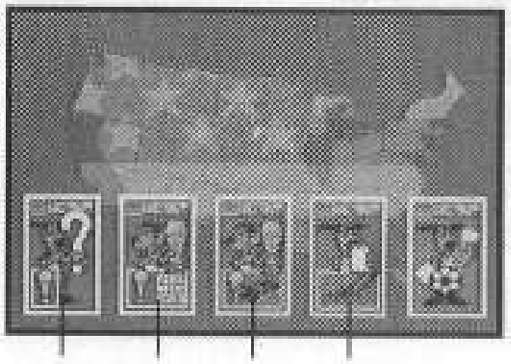

1. **Official World Cup Tournament**
2. **Customised World Cup Menu**
3. **Stadium Fly-bys**
4. **World Cup Trivia Quiz**
5. **Friendly Match**
6. **Practice Menu**
7. **Options Menu**

## 1. Official World Cup Tournament

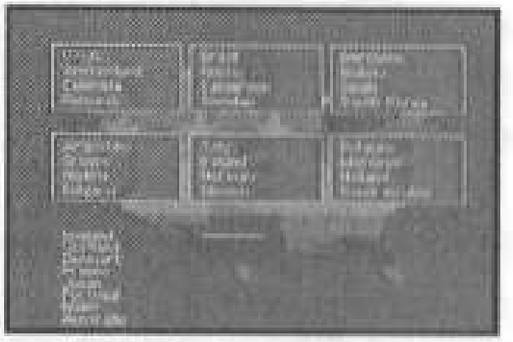


Use D-pad to scroll through the qualifiers for *World Cup USA '94* and select which of the 24 countries you wish to control. Press **B** to nominate your team and then enter your name by using D-pad to select each letter and pressing any button to confirm your choice until your name is complete. You can designate control of as many teams as you want or leave them computer-controlled. The Team Power Display shows a graphic representation of ability (speed, tackling, skill).
The screen will confirm your selections. When you are happy with the choices made, press **Start**.

## 2. Customised World Cup Menu



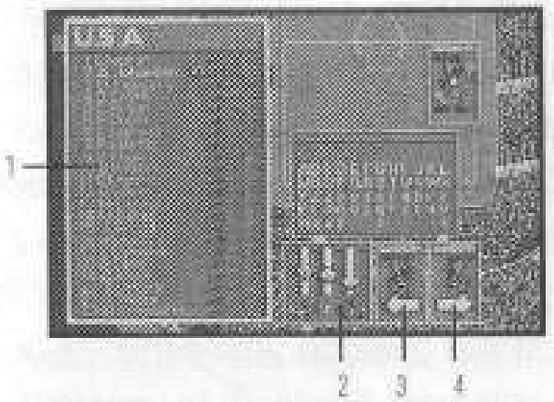

**A Customised World Cup Tournament**
If your favourite team hasn't qualified you can re-design the tournament by adding up to eight countries in place of the official qualifiers and allocate each team to the group of your choice. You are presented with the official World Cup groupings plus a further eight teams. Highlight the team you wish to include and press **A/B/C**. Now select the team you wish to replace and press **A/B/C** again. Repeat this procedure as often as you like until you have the tournament of your choice. When you are satisfied with your customised World Cup press **Start** to begin the tournament.



**B Enter Password** to restore your customised tournament at the desired stage.

**C Save** your customised tournament.

**D Squad Editor**
You can personalise your team by changing players' names and abilities.




**1:** Scroll through your squad and press **A** to highlight the player you wish to rename. Enter his new identity and press **Start**.
**2:** Hold **A** (speed), **B** (tackling), or **C** (skill) and move the D-pad up/down to alter the highlighted player's ability.
**3/4:** View other teams.

## 3. Stadium Fly-bys

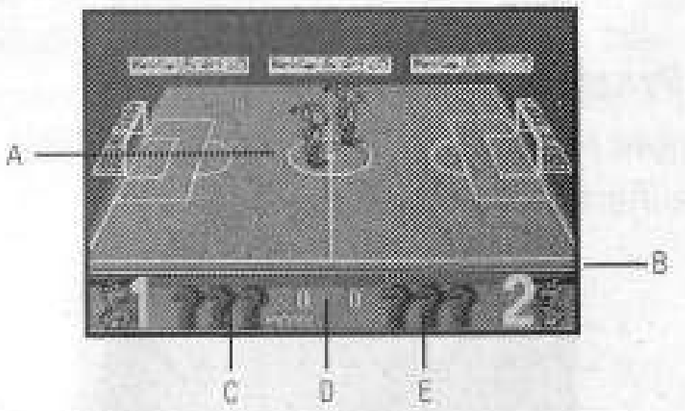
You are presented with a stunning 'bird's-eye' view of the nine spectacular stadia used in *World Cup USA '94*, accompanied by some fascinating facts about each venue.




Use the icons surrounding the Fly-by to select which stadium you wish to see.

## 4. World Cup Trivia Quiz

Pit your World Cup wits against the computer or a friend in the U.S. Gold trivia challenge. Select a country to represent and you will be faced with a mini-pitch and two Strikers. Your objective is to score in the opponent's goal by winning 'moves' up the pitch with correct answers to the random trivia teasers. Press **A** to see the question and then choose **A, B** or **C** from the multiple choice responses. If you answer correctly, 1-3 'moves' are awarded (depending how quickly you respond) but a wrong answer hands possession to your opponent.
The first player to score twice wins the game.




**A Mini-pitch** - the quiz venue

**B Time bar** - answer within the allocated time

limit or lose possession. If an answer has not been given when the scale passes half-way, the question is thrown open to both players.

**C/E Possession Indicator -** when the question marks flash on your side, you are in the hot seat!.

**D Scoreline -** best of three.

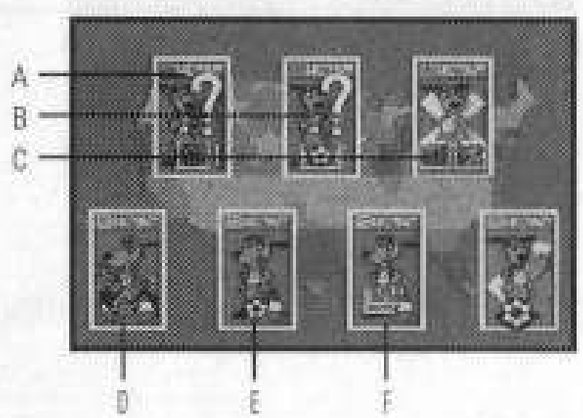
## 5. Friendly Match

Warm-up for future competition with a well-chosen friendly against the team of your choice. Select one of three formats;

1. Computer v Computer - watch a demo match to pick up helpful hints
2. Human v Computer - joypad 1 or 2
3. Human v Human - joypad 1 controls team 1, joypad 2 controls team 2

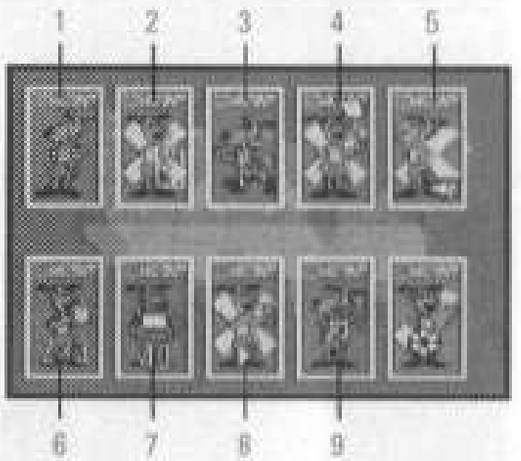
## 6. Practice Menu

Choose two teams from the list of official qualifiers to take part in the practice.




**A Team 1 Options:** Enter Team Options sub-menu
**B Options:** Enter the Options Menu
**C Team 2 Options:** Toggle between Human/ Computer control for Team 2 (If you are playing alone you can select Human control for Team 2 so that you can practice your skills, or no control if you want the pitch to yourself)
**D Practice Set Pieces:** Use D-pad to move the ball around the pitch until you find the spot where you wish to practice a set piece. Press **Fire** to set up a free kick, corner kick or throw-in according to your position on the field.
**E Practice Match:** Practice your matchplay with the odds in your favour - all the referee's decisions will go your way!
**F Penalties:** Fine tune your shoot-out skills

## 7. Options Menu




The Options Menu presents you with a number of variables, represented by individual Striker

icons, which allow you to customise the playing conditions and rules for the forthcoming tournament. Move the bouncing ball over each alternative and make your choices by pressing **A/B/C** to toggle or select an option.

**1. Weather:** When the weather option is ON, Wind will affect the game to varying degrees. The playing conditions are randomly selected for each match, so you have no control over the weather - as in real life!

**2. Radar:** Mini-pitch display showing the position of every player. Choose Small, Large, or Shaded.

**3. Game Speed:** 1 Slow 2 Normal 3 Fast.

**4. Offside Rule:** A player is offside if he is beyond the last defender when a pass is made into the opposing half. Unlike real international managers you have the option to forsake the offside rule and give your strikers license to goal hang upfront - but remember, it's the same for the opposition.

**5. Back-pass Rule:** If your keeper isn't happy with the recent rule change that prevents him handling back-passes, you can revert to the old laws.

**6. Match Duration:** Select the length of each match, from 2 x 3 minutes (default), 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, 2 x 20 minutes or 2 x 45 minutes.

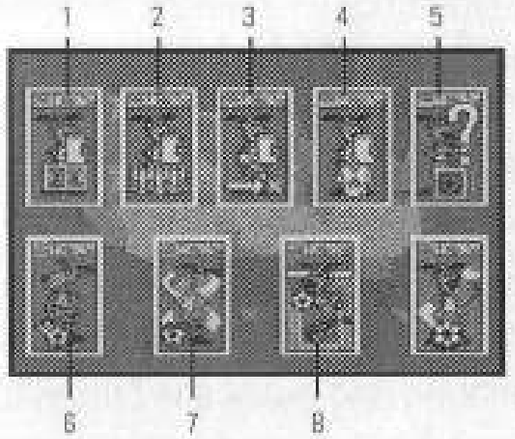
**7. Screen Mode:** Select screen width; 32 or 40.

**8. Auto Replay:** Toggle action replay ON/OFF.

**9. Music/Sound FX:** Choose from 16 sound-tracks and listen to a range of 32 sound effects.

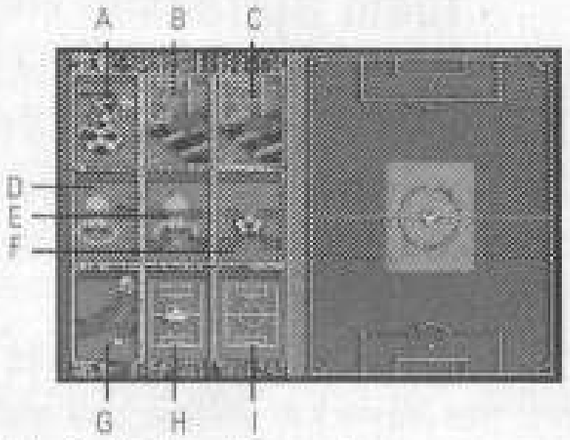
## Team Options

As a national team manager there are crucial tactical decisions to be made before the big match. The Team Options Menu gives you the chance to make various strategic adjustments to your team and style of play.
In *World Cup USA '94* you have complete control over the players in your squad and the way they play in each match. By using the individual customisation editors you can fine-tune every aspect of your team's character to suit your own personal approach to the game.



1. **Formation Editor**
2. **Squad and Formation Selection**
3. **Set-piece Tactics**
4. **Strip Designer**
5. **Team Control**
6. **Dribble Control**
7. **Trap**
8. **Keeper Control**

## 1. Formation Editor




The pitch is divided into nine sectors so that you can see how your formation changes with the flow of play. This means that you can instruct players specifically how to react to different situations in a match to comply with your winning strategy.

**A EXIT** to Team Options

**B** Use one of the pre-set formations or load a previously saved line-up. Move the ball over each formation and press any button to make a choice. As you select a formation the players on the pitch run into the appropriate positions so that you can decide for sure whether you want to go with it or try another.

**C** Save a new formation. You can save a maximum of seven personal line-ups at any time, for use in future games. When you have designed the desired formation press **A/B/C** to save.

**D** Select a player. Hold **A/B/C** and use D-pad to cycle through your players' positions on the pitch.

**E** Change player positions. After selecting a set formation it is now possible to tailor the behaviour of individual players and devise new tactics. Each player adopts a different position in relation to the ball according to the specified formation and match circumstances, and so you can modify this position to suit your style of play and overall game strategy - if you have one! Hold **A/B/C** and use D-pad to move your player to his new position. You can use this function to allocate your players to different positions in every situation in all regions of the pitch, thus creating a unique formation which can then be saved for future games.

**F** Show pitch sectors. Hold **A/B/C** and use D-pad to move the ball and highlight each pitch

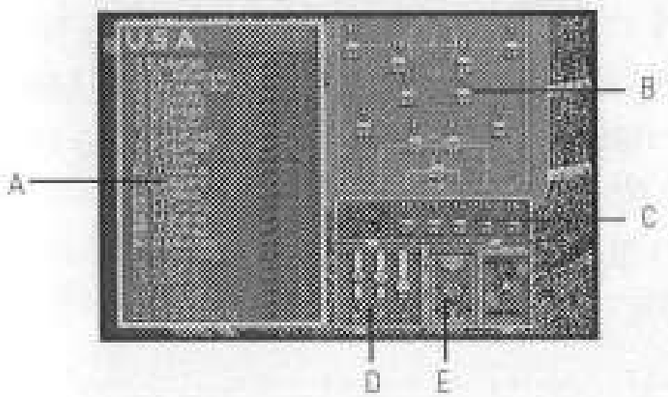
region alternately to demonstrate how your player formation adapts with the flow of play.

**G** Player modifier. You can fine tune the movement of individual players in direct relation to the ball within each highlighted pitch sector. Hold **A/B/C** and use D-pad (Left and Right) to select one of four settings to determine how far your players position themselves from the ball.

**H** Defence/Attack. Press **A/B/C** to show how your formation changes according to a defensive or attacking situation.

**I** Set piece/Open play. Press **A/B/C** to toggle between formation changes in open play (according to pitch sector and position of the ball ) or at specific set pieces. *Note: Use option **F** to highlight different set-pieces.*

## 2. Squad and Formation Selection




**A** Using D-pad select 16 players from the 22 player squad displayed. Press **A/B/C** to confirm your selection.
**B** Shows your players in the starting line-up with their individual squad numbers
**C** Current substitutes
**D** Speed/Tackling/Skill display
**E** Present formation. Alternative formations may be selected using **A/B/C**. *Note: The 'Note Pad' shows a formation not yet saved.*

## 3. Set-piece Tactics

Use the tactic selector to choose four secret strategies to activate at set-pieces. Scroll through the bank of 24 master tactics (displayed in groups of eight) and assign a D-pad direction to your favourite four. At a set-piece, a designated strategy can be triggered by moving the D-pad in the nominated direction while holding **B.**

## 4. Strip Designer

Move the ball to select which item of kit you wish to change. Hold **A, B** or **C** (each represents a different part of that item *eg. stripes, trim, etc*) and move the D-pad up/down to cycle through the vast range of available colours and shades. Your home strip is on the left, away on the right.

### 5. Team Control

Designate control of each team: Joypad 1, Joypad 2, Two players v Computer, or computer-control.

### 6. Dribble Control - The Glue Factor

If you have played other soccer games you will have noticed how much the degree of ball control varies from game to game - in some the ball practically sticks to your feet while in others it is almost impossible to dribble effectively.

*World Cup USA '94* allows you to modify 'The Glue Factor' to suit your personal style of play. Press **A/B/C** to select one of three settings - the higher 'The Glue Factor', the closer your ball control.

### 7. Trap

You can also decide whether your players trap the ball when they receive a pass, or play one-touch football. Press **A/B/C** to toggle ON/OFF.

### 8. Keeper Control

Press **A/B/C** to choose player or computer control for your goalkeeper. When your goalie is computer-controlled you take over for goal kicks and throw-outs but the computer automatically intervenes if you do not make a move within ten seconds.

Defending a penalty: You take control of the keeper to defend penalties. Direct the D-pad and press **B** to make a save.

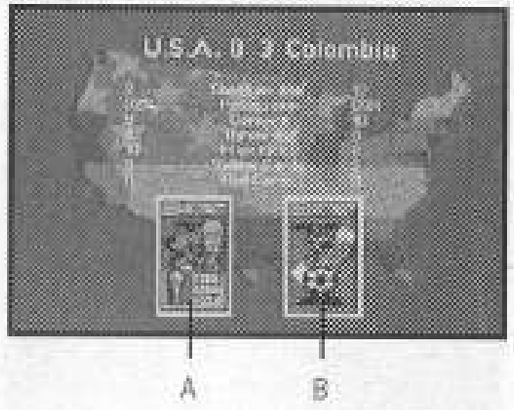
## Pre-Match Options

Before kick-off you can customise the gameplay to suit your own soccer style and make a range of strategic and managerial decisions to prepare your team for each fixture.




**A** Team 1 options
**B** Options Menu
**C** Go to kick-off (or watch the match if both teams are computer-controlled)
**D** Skip match
**E** Team 2 options

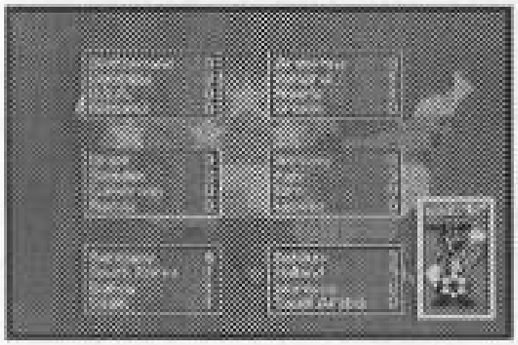
## Post-Match Statistics



**A See Password:** View the password that will enable you to restore your tournament at this exact stage via the Customised World Cup option.

**B Continue tournament**

## Tournament Status



The current tournament status is displayed before you move on to the next match.

## Pause Menu

Press **Start** during play to pause the game. A number of options are now accessible:
**Substitution:** Your players' names and shirt numbers will appear on screen. Select the player you wish to substitute and press **B**. Now choose a substitute to replace him and press **B** again or **Start** to cancel the substitution. You can make two substitutions during each match (but only one at a time when the ball is out of play. Players who have been sent off cannot be replaced and substitution is automatic when a player is injured.
Substitutions are not available in Practice Mode.
**Replay:** Press **B** to replay the camera action
**Radar:** Small/Large/Shaded/OFF
**Formation:** Press **B** to change your formation
**Quit:** Return to Pre-Match Options. Press **Start** to resume play.

# Credits

**Design**
Tony Bickley and the
U.S. Gold Software Development Team
**Graphics, Music, Art and Programming**
Tiertex Ltd
**Project management**
Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)
**Documentation**
Bob Kenrick and Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

## Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase.

## Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact Disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

**Warning to owners of projection televisions:** Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

*World Cup USA '94* features special versions of exclusive CD music tracks from **Scorpions**.

### "No Pain No Gain"

by Meine, Schenker & Hudson
Published by PolyGram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing and Beef Puppet Music.
Copyright 1993 by MCA Music Publishing, a Division of MCA, Inc. All rights for Beef Puppet Music controlled and administered by MCA Music Publishing, a Division of MCA, Inc.
ALL RIGHTS RESERVED.
INTERNATIONAL COPYRIGHT SECURED.
USED BY PERMISSION.

### "Under The Same Sun"

by Hudson, Meine & Fairbairn.
Published by PolyGram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing and Beef Puppet Music.
Copyright 1993 by MCA Music Publishing, a Division of MCA, Inc. All rights for Beef Puppet Music controlled and administered by MCA Music Publishing, a Division of MCA, Inc.
ALL RIGHTS RESERVED.
INTERNATIONAL COPYRIGHT SECURED.
USED BY PERMISSION.

**Both songs performed by Scorpions** under license from PolyGram Special Markets. Available on Mercury records and tapes.

# U.S. GOLD/SEGA HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game.
However, if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week.
This line also includes information on new releases, promotions and events!

## CALL NOW ON

## 0839 114 424*

This service is provided by
U.S. Gold Ltd, Cuckoo Wharf, Lichfield Road, Aston, Birmingham B6 7SS.
Tel: 021 326 6418.

Please obtain permission to call from the person who pays the bill.

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute all other times (maximum charge £2.45).
Prices and games featured on this service correct at time of going to press (May 1994).
U.S. Gold reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice.
If in any doubt contact U.S. Gold Customer Services for full details of current charges and contents.

*Available in the UK only.

# WorldCupUSA94™

## Inhalt


Spielerkontrollen ..... 17
Willkommen beim World Cup USA '94™ ..... 18
Was ist Fussball? ..... 19
Das Spiel starten ..... 20
Sprachauswahl ..... 21
Das Hauptmenü ..... 21
Teamwahlmöglichkeiten ..... 26
Wahlmöglichkeiten vor dem Spiel ..... 29
Statistiken nach dem Spiel ..... 29
Turnierstand ..... 30
Pause - Menü ..... 30
Begrenzte Garantie ..... 31
Behandlung der Sega Compact Disc ..... 31

# Spielerkontrollen




## MIT DEM BALL

**A** SCHUSS (oder langer Abschlag)*
**B** ZUSPIEL
**C** CHIP*

### * After Touch - Effekt

Durch ergänzen von "After Touch" können Sie den Ball während des Fluges lenken, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann. Drücken Sie die R-Taste unmittelbar nachdem Sie den Ball gespielt haben, um Schüsse und Chips nach links oder rechts zu lenken.

### Ballübergabe

Wenn Sie auf **B** drücken, können Sie Ihr Zuspiel mit der R-Taste lenken. Der Ball wird dem nächsten Mannschaftskameraden, der innerhalb eines 45 Grad Winkels vor Ihnen steht, zugespielt. Falls dort kein Spieler steht, geht der Ball geradeaus.

### Fangmöglichkeiten (Trap)

Wenn die Trap-Option angeschaltet ist (ON), können Sie Ihren Spieler auf der Stelle drehen, indem Sie **B** gedrückt halten bevor Sie durch Loslassen der Taste den Ball zuspielen.

## DEN BALL EROBERN

**A** SCHLEICHENDER ANGRIFF
**B** BLOCKANGRIFF
**C** WAHL DES AM NÄCHSTEN ZUM BALL ST HENDEN SPIELERS

## HOHE BÄLLE

Wenn Sie einen Ball in der Luft zugespielt bekommen oder einen hohen Ball abfangen, können Sie ihn in einem Zug abspielen, indem Sie eine der vier spektakulären Spielbewegungen nutzen. Welche Sie benutzen können, hängt von der Höhe und Richtung des Balls ab.
Drücken Sie **B**, um einen FLUGBALL, einen HOHEN KOPFBALL, einen GETACHTTEN KOPFBALL oder einen FALLRÜCKZIEHER zu probieren.

## STANDARDSITUATIONEN

Für Eckbälle, Torabstösse, Freistösse und Einwürfe erscheint ein Kraft/Richtungsanzeiger, der durch einen Bogen weisser Punkte, die vom Ball aus gehen, zu erkennen ist.
Bestimmen Sie die Richtung des Stosses oder

Wurfs durch Betätigen der R-Taste nach links oder rechts. Für MEHR KRAFT drücken Sie auf die R-Taste nach **oben**, für WENIGER nach **unten**.

**A** STOSS/WURF (entlang der angegebenen Linie)
**B** ZUSPIEL (zu einem bestimmten Mitspieler)*

* In einer Standardsituation können Sie einen Spieler, der ein direktes Zuspiel erhalten soll, mit der Kraft/Richtungsanzeige auswählen.

Falls Sie innerhalb von zehn Sekunden keine Bewegung ausführen, wird der Ball automatisch gespielt.

**C SCAN MODE**
Scan Mode ist nur während Standardsituationen möglich, um Spieler, die nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind, auszuwählen, angespielt zu werden. Wenn Sie **C** gedrückt halten, erscheint ein Auswahl-Cursor, der mit der R-Taste um das Feld bewegt werden kann. Finden Sie so den gewünschten Mitspieler und wählen Sie diesen aus durch Loslassen der Taste. Sie kehren nun zurück zur Standardsituation und können Ihren Mitspieler durch Betätigen der **B** Taste anspielen (oder, um Ihren Gegner zu täuschen, drücken Sie die **A** Taste, um den Ball entlang der Kraft/Richtungsanzeige zu spielen).
*Hinweis: Falls die Anzeige bereits auf einen Spieler gerichtet ist, bevor Sie Scan Mode aktivieren, wird dieser Spieler automatisch neu ausgewählt, sobald Sie zur Standardsituation zurückkehren. Die Anzeige muss also immer ins Leere zeigen, bevor Sie Scan Mode betätigen.*

## Willkommen Zum World Cup USA '94™

Am 17. Juni wird die größte Fußballshow der Welt angespielt. Die 24 besten Fußballnationen der Welt spielen direkt gegeneinander um den größten Preis der Sportwelt, den FIFA Weltpokal. Seit über 60 Jahren steht der Weltpokal für exzellente Sportleistung und es ist erklärtes Ziel jedes Fußballandes diese begehrte Trophäe zu gewinnen. Hier ist Ihre Chance die ultimative Herausforderung anzunehmen und "echte Fußballgeschichte zu schreiben". Führen Sie Ihr Team zur Spitze des Internationalen Erfolges gegen die besten Fußballer der Welt und schreiben Sie die Geschichte des XV World Cups um.
*World Cup USA '94* ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten, die die magische Athmosphäre des spektakulärsten Ereignisses des Sportkalenders bis ins kleinste Detail einfängt.

Mit dem flexiblen Kontrollsystem können Sie jede strategische Entscheidung dieses 4-Wochen-Tourniers treffen, Sie können aber genauso gut, ungeachtet aller Taktiken, sofort mit dem Anspiel beginnen. Den Spielaufbau können Sie so schwierig oder einfach gestalten, wie Sie wollen - auf dem Feld zählt letztlich nur eins: haben Sie alles zur Verfügung um den World Cup zu gewinnen oder wird es ein schneller Abstieg ?

## Was ist Fußball ?

Jeder kennt Fußball. In Amerika heißt es "Soccer", denn Fußball ist dort eine ganz andere Sportart. Glücklicherweise gibt es bei uns nur eine Art Fußball und die kennt fast jeder. Fußball ist schon alt, aber noch stets das populärste Spiel der Welt, ein Spiel, das eigentlich jeder spielen kann.
Falls Sie die Regeln trotzdem noch nicht kennen sollten, hier eine kurze Zusammenfassung der Basisregeln für Anfänger:
22 Spieler (2 Teams von jeweils 11) kämpfen auf einem rechteckigen Spielfeld um einen Ball, um diesen mit Fuß oder Kopf ins gegnerische Tor zu werfen.
Es gibt verschiedene Spielerarten:
**Torwart** Jede Seite hat einen Torwart, der den Ball in seinem Strafraum mit den Händen fangen darf (ausgenommen, wenn der Ball absichtlich von einem eigenen Teamspieler zurückgespielt wurde). Der Torwart hat die immense Verantwortung Tore der Gegner zu verhindern.
**Verteidiger** Diese Spieler haben die Aufgabe das Tor vor den Angreifern zu schützen.
**Mittelfeldspieler** Diese spielen, wie bereits der Name vermuten läßt im Mittelfeld - als Verbindung zwischen Verteidigung und Angriff. Sie passen sich dem Spiel an - und spielen also mal in der Verteidigung und mal im Angriff.
**Stürmer** Diese spielen frontal und versuchen in erster Linie Torpunkte zu erzielen. Um einen Torpunkt zu machen, muß der Spieler erst in den Besitz des Balles kommen. Das geschieht indem er ihn enteder von einem Mitspieler zugespielt bekommt oder indem er ihn vom Gegner abfängt oder diesen angreift. Der Schiedsrichter kann sein Spielwissen anwenden, um darüber zu entscheiden, ob ein Angriff illegal war und dafür der Gegenmannschaft einen Freistoß oder Elfmeter geben (letzteres, wenn das Foul im eigenen Strafraum des Verteidigers begangen wurde). Der Schiedsrichter kann den Falschspieler auch direkt bestrafen, indem er ihm die gelbe Karte zeigt, ihn des Feldes verweist (rote Karte) oder ihm einfach nur eine Verwarnung erteilt.
Sollte der Ball ins AUS geraten, bekommt das andere Team entweder einen Einwurf, einen

Torwurf oder einen Eckball, je nachdem, wo der Ball ins AUS ging. Jedes Spiel besteht aus 2 Hälften zu jeweils 45 Minuten, plus einer Verlängerung, falls das Spielergebnis unentschieden ist und noch einer Anzahl Elfmeter, falls es nach der Verlängerung immer noch unentschieden steht. Das Spiel wird, beim Beginn jeder Spielzeit und nach jedem Tor, vom Mittelpunkt aus angespielt. In der Pause wird das Feld gewechselt.
Es gibt noch wesentlich mehr Regeln und Schwierigkeiten im Spiel, aber
die lernen Sie beim Spielen - das Wichtigste ist sich daran zu erinnern, daß das Team mit den meisten erzielten Toren gewinnt.

## Das Bereitmachen zum Start

1. Stelle Deinen Mega-Drive und MEGA-CD auf, und schließe das Control-Pad 1 an. Schalte Deinen Fernseher oder Monitor, danach den Mega-Drive an.

2. Wenn das MEGA-CD-Logo erscheint, drücke **Start** oder **Taste A, B** oder **C.** Der MEGA-CD-Kontrollbildschirm erscheint.

3. Drücke **Start, Taste A, B** oder **C**, um den CD-Teller zu öffnen. Lege die CD hinein. Drücke dann **Taste A, B** oder **C**, um den CD-Teller wieder zu schließen.

4. Drücke **Start** oder bewege den Cursor auf dem Kontrollbildschirm zu der CD-ROM-Taste.

5. Drücke **Taste A, B** oder **C**, um zu beginnen.




1. **Richtungstaste (R-Taste)**
2. **Start**
3. **Taste A**
4. **Taste B**
5. **Taste C**

**Hinweis**: Falls die CD schon in der Maschine ist, wenn Sie sie anschalten, wird das Spiel automatisch nach ein paar Sekunden beginnen.

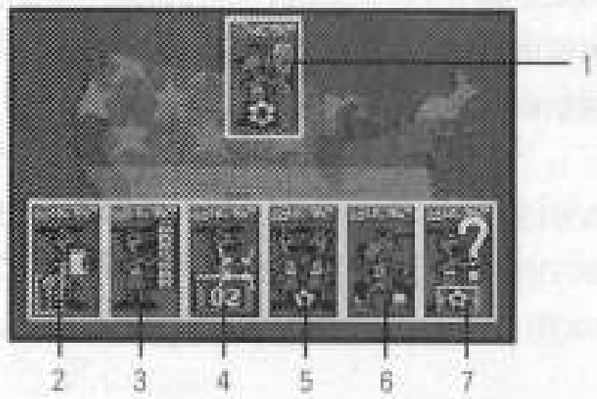
**R-Taste**: Bewegen Sie die R-Taste, um die Wahlmöglichkeiten hervorzuheben.
**B**: Drücken Sie hier, um Ihre Auswahl zu bestäti gen
**Start**:Drücken Sie hier, um während des Spiels zu unterbrechen und Ihre Wahlmöglichkeiten inner halb des Spiels zu benutzen. (vgl. Pause Menü)

## Sprachauswahl

Sie können *World Cup USA '94™* in 8 verschiedenen Sprachen spielen, welche durch Flaggen auf dem Auswahlbild angezeigt sind. Bewegen Sie den hüpfenden Ball auf die gewünschte Flagge und drücken Sie dann **A/B/C** um Ihre Auswahl zu bestätigen.

## Das Hauptmenü

Um ein beliebiges Programm aus dem Hauptmenü auszuwählen, bewegen Sie den springenden Ball über Ihre gewünschte Wahlmöglichkeit und drücken Sie **B**.



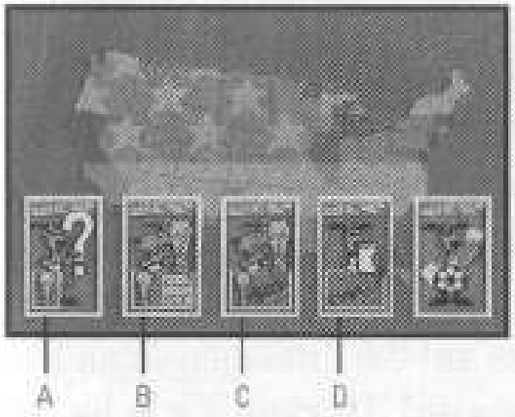

1. **Offizielles World Cup Turnier**
2. **Angepasstes World Cup Menü**
3. **Stadienüberblick**
4. **World Cup Trivia Quiz**
5. **Freundschaftsspiel**
6. **Übungsmenü**
7. **Auswahlmenü**

## 1. Offizielles World Cup Turnier

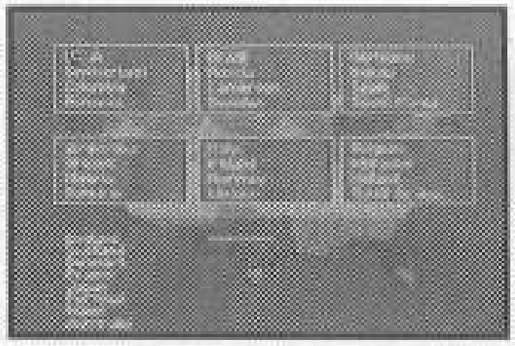


Sehen Sie sich die für den *World Cup USA '94* qualifizierten Länder an und entscheiden sich mit welchem Team der 24 Länder Sie spielen wollen. Drücken Sie **B**, um Ihr Team zu nominieren, und geben Sie dann Ihren Namen ein, indem Sie mit der R-Taste die Buchstaben auswählen und durch beliebigen Knopfdruck Ihre Wahl bestätigen bis Ihr Name ausgeschrieben ist.
Sie können Kontrolle über soviele Teams wie Sie wollen übernehmen oder sie computergesteuert lassen. Das Power-Team Display zeigt Ihnen graphisch die Qualitäten des Teams (Schnelligkeit, Angriff, Technik).
Der Bildschirm bestätigt Ihre Auswahl. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, drücken Sie **Start**.

## 2. Angepasstes World Cup Menü



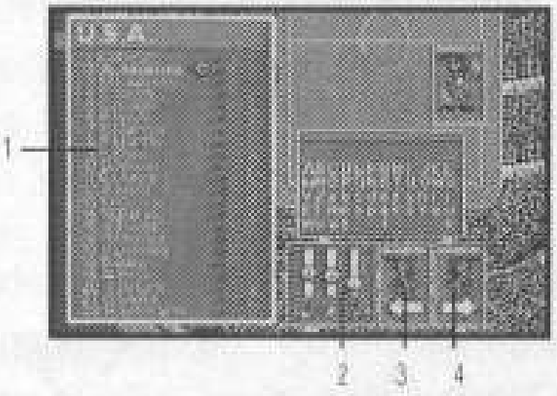

**A Angepasstes World Cup Turnier**
Falls Ihre Lieblingsmannschaft nicht qualifiziert sein sollte, können Sie das Turnier neu entwerfen, indem Sie anstelle der qualifizierten bis zu 8 andere Länder ergänzen und bestimmen, in welcher Gruppe diese zu spielen haben. Ihnen wird die offizielle World Cup Gruppierung, zuzüglich acht weiterer Teams, gezeigt. Heben Sie das Team, welches Sie ergänzen wollen, hervor und drücken Sie **A**, **B** oder **C**. Wählen Sie nun das Team aus, welches Sie ersetzen möchten und drücken Sie erneut **A**, **B** oder **C**. Wiederholen Sie dies solange , bis Sie das Turnier Ihrer Wahl zusammengestellt haben. Wenn Sie mit Ihrem angepassten World Cup Turnier zufrieden sind, drücken Sie **Start** um das Turnier zu beginnen.



**B Geben Sie ein Passwort ein**, um Ihr angepasstes Turnier im gewünschten Zustand zu bewahren.

**C Speichern Sie** Ihr angepasstes Turnier.

**D Mannschafts-Editor**
Indem Sie die Namen der Spieler und ihre besonderen Fähigkeiten wechseln, können Sie Ihrer Mannschaft eine persönliche Note geben.




**1**: Gehen Sie Ihre Mannschaft durch und drücken Sie auf **A**, um den Spieler, den Sie umbenennen möchten, hervorzuheben. Geben Sie seinen neuen Namen ein und drücken Sie

**Start**.
**2**: Um die besonderen Fähigkeiten zu verändern, drücken Sie **A** (Geschwindigkeit), **B** (Angriff) oder **C** (Technik), und bewegen Sie währenddessen die R-Taste beim hervorgehobenen Spieler hinauf oder herunter.
**3/4**: Gehen Sie die anderen Teams durch.

## 3. Stadienüberblick

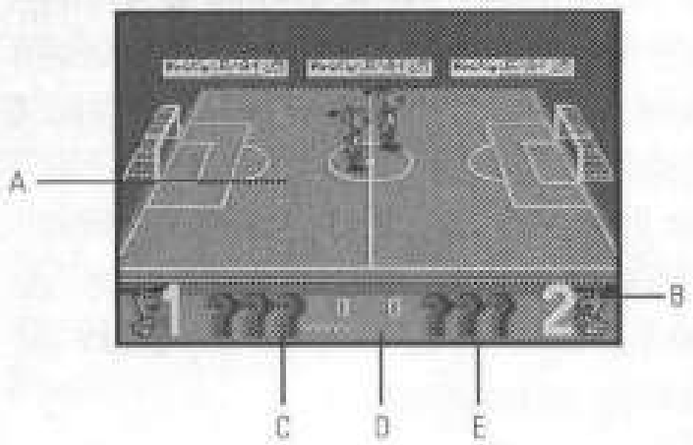
Aus einer spektakulären Vogelperspektive werden Ihnen die neun Stadien des *World Cup USA '94* mit einigen faszinierenden zusätzlichen Informationen vorgestellt.




Benutzen Sie die Symbole, die den Überblick umgeben, um das Stadion, das Sie sehen möchten, auszuwählen.

## 4. World Cup Trivia Quiz

Messen Sie, ob Sie für den World Cup gerüstet sind, in der U.S. Gold trivia Herausforderung gegen den Computer oder einen Freund. Wählen sie das Land aus, welches Sie vertreten und ein Minispielfeld und zwei Spieler erscheinen auf dem Bildschirm.
Es ist Ihre Aufgabe in das gegnerische Tor zu treffen, indem Sie durch die richtigen Antworten auf die zufälligen Trivia Fragen den Ball "bewegen". Drücken Sie **A** für die Frage und wählen Sie dann **A**, **B** oder **C** aus den Multiple Choice Antworten. War Ihre Antwort richtig, werden Sie mit ein bis drei "Vorwärtsbewegungen" belohnt (abhängig von der Schnelligkeit Ihrer Antwort). Eine falsche Antwort gibt Ihrem Gegner den Ballbesitz.
Der erste Spieler, der zweimal punktet, gewinnt.



**A Das Minispielfeld** - der Quiz beginnt

**B Zeitbeschränkung** - Wer in der vorgeschriebenen Zeit nicht antwortet, verliert den Ballbesitz. Ist eine Frage nach der Hälfte der vorgeschriebenen Zeit nicht beantwortet, steht sie beiden Spielern offen.

**C/E Besitzanzeige** - Wenn das Fragezeichen auf Ihrer Seite aufleuchtet, sind Sie mit der Antwort an der Reihe.

**D Gewinnstand** - Der Sieger aus drei Duellen gewinnt.

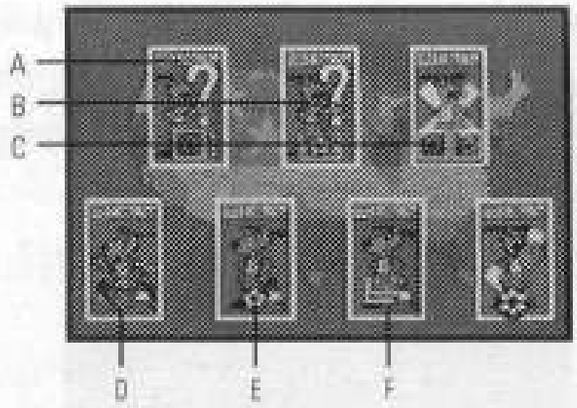
## 5. Freundschaftsspiel

Wärmen Sie sich für das Turnier auf mit einem Freundschaftsspiel gegen das Team Ihrer Wahl. Wählen Sie aus drei Möglichkeiten:

1. Computer gegen Computer - Sehen Sie sich ein Spiel an und schnappen Sie hilfreiche Tips auf.
2. Mensch gegen Computer - Steuerknüppel 1 oder 2.
3. Mensch gegen Mensch - Steuerknüppel 1 kontrolliert das Team 1, Steuerknüppel 2 kontrolliert Team 2.

## 6. Übungsmenü

Wählen Sie aus der Liste der offiziell Qualifizierten zwei Teams aus, die im Übungsmenü teilnehmen sollen.




**A Wahlmöglichkeiten für Team 1**: Gehen Sie in das Wahlmöglichkeiten Untermenü.

**B Wahlmöglichkeiten**: Gehen Sie in das Wahlmöglichkeitenmenü.

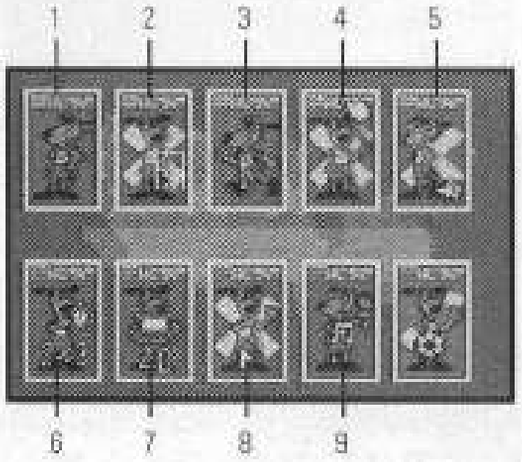
**C Wahlmöglichkeiten für Team 2**: Schalten Sie Für Team 2 auf Human/Computer Kontrolle. (Wenn Sie alleine spielen, können Sie Human Control für Team 2 wählen, um Ihre Fähigkeiten zu testen oder keine Kontrolle, falls Sie den Ball selbst wollen.)

**D Üben von Standardsituationen**: Benutzen Sie die R-Taste, um den Ball über das Spielfeld zu bewegen, bis sie den Punkt gefunden haben, wo sie eine Standardsituation üben möchten. Drücken Sie Fire, um, je nach Standort, einen Freistoss, eine Ecke oder einen Einwurf zu üben.

**E Übungsspiel**: Üben Sie Ihr Spiel mit den gewünschten Gewinnchancen - alle Schiedsrichterentscheidungen fallen zu Ihren Gunsten.

**F Elfmeterschiessen**: Verfeinern Sie Ihre Strafstoß-Qualitäten.

## 7. Auswahlmenü




Diese Menü stellt ihnen eine Anzahl von Variablen zur Verfügung, welche durch treffende Symbole gekennzeichnet sind, die es Ihnen ermöglichen, die Spielbedingungen und Regeln für das Turnier etwas zu verändern. Bewegen Sie den springenden Ball über jede Möglichkeit und treffen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der Tasten **A**, **B** oder **C**.

**1. Wetter**: Wenn die Wetter-Wahlmöglichkeit eingeschaltet ist, kann der Wind das Spiel in variierendem Maße beeinflussen. Die Spielbedingungen werden für jedes Spiel willkürlich festgelegt; Sie haben keinen Einfluss darauf - wie im richtigen Leben.

**2. Radar**: Auf einem Minispielfeld sehen Sie die Position jedes Spielers. Wählen Sie klein, gross oder schattiert.

**3. Spielgeschwindigkeit**: 1 Langsam 2 Normal 3 Schnell

**4. Abseits-Regel**: Ein Spieler ist dann im Abseits, wenn er bereits jenseits des letzten Verteidigers ist, im Moment in dem ein Ball in die gegnerische Hälfte gespielt wird. Anders als in der Realität haben Sie hierdurch die Möglichkeit, die Abseitsregel zu umgehen, und Ihren Stürmern damit die Möglichkeit zu geben, direkt vor dem Tor auf den Ball zu warten. Bedenken Sie aber, daß die gegnerische Mannschaft dasselbe tun kann.

**5. Rückpaß-Regel**: Falls Ihr Torwart mit der Regeländerung, welche ihm das Fangen von Rückpässen verbietet, unglücklich ist, können Sie hier zur alten Regel zurückkehren.

**6. Spieldauer**: Wählen Sie die Länge jedes Spieles, von 2x3 Minuten (Regel), 2x5 Minuten, 2x10 Minuten, 2x20 Minuten bis 2x45 Minuten.

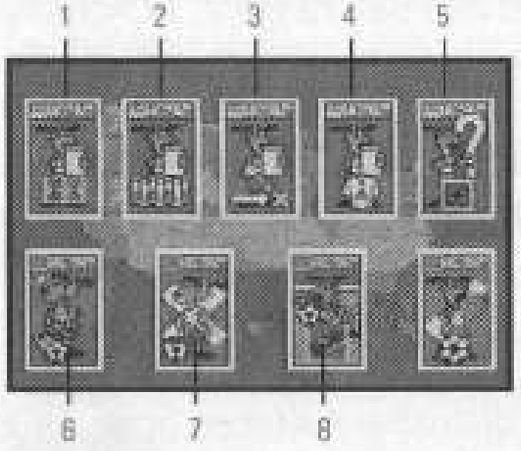
**7. Bildschirm-Modus**: Wählen Sie die Bildschirmbreite.

**8. Auto Replay**: Schalten Sie Replay EIN/AUS.

**9. Music/Sound FX**: Sie können aus 16 Musikstücken auswählen, und bekommen 32 Geräuscheffekte angeboten.

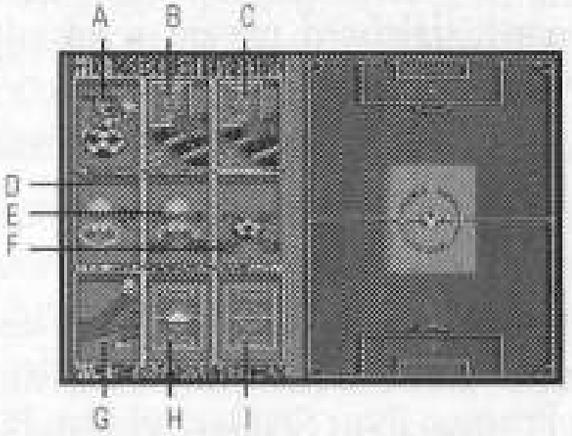
## Teamwahlmöglichkeiten

Als Nationaltrainer müssen Sie vor einem grossen Spiel taktische Entscheidungen treffen. Das Teamwahlmöglichkeiten-Menü gibt Ihnen Gelegenheit, verschiedene strategische Veränderungen, was Mannschaft und Spiel betrifft, vorzunehmen.
Bei *World Cup USA '94* haben Sie die vollständige Kontrolle über die Spieler Ihrer Mannschaft sowie die Art und Weise, mit der Sie in jedem Spiel spielen. Mit dem individuellen Anpassungs-Editor können Sie den Charakter Ihrer Mannschaft bis ins Feinste abstimmen, um es Ihren persönlichen Ansprüchen gemäß zu formen.




1. **Aufstellungs-Editor**
2. **Mannschaft und Aufstellungsauswahl**
3. **Taktik bei Standardsituationen**
4. **Teamfarben-Designer**
5. **Mannschaftskontrolle**
6. **Dribbelkontrolle**
7. **Tricks**
8. **Torwartkontrolle**

### 1. Aufstellungs-Editor




Das Spielfeld gliedert sich in neun Sektoren, so daß Sie die Mannschaft während des Spiels gut im Auge behalten können. Das bedeutet, daß Sie Ihre Spieler instruieren können, wie sie auf die einzelnen Situationen reagieren sollen, damit Sie das Spiel gewinnen können.

**A EXIT** zu den Teamwahlmöglichkeiten

**B** Wählen Sie eine Standardaufstellung oder laden Sie eine früher gespeicherte Formation. Indem Sie den Ball über jede Aufstellung bewegen, können Sie sie durchsehen. Für weitere Veränderungen drücken Sie einen beliebigen Knopf.
Sobald Sie sich für eine Aufstellung entsch-

ieden haben, rennen die Spieler auf dem Feld in die richtige Position, so daß Sie entgültig entscheiden oder nochmals etwas verändern können.

**C** Speichern der neuen Aufstellung. Sie können jederzeit bis zu sieben persönliche Aufstellungen speichern, um sie in zukünftigen Spielen zu benutzen. Wenn Sie die gewünschte Aufstellung zusammen haben, drücken Sie **A**, **B** oder **C**.

**D** Wählen Sie einen Spieler aus. Halten Sie **A**, **B** oder **C** gedrückt, und gehen Sie mit der R-Taste die Position Ihrer Spieler auf dem Platz durch.

**E** Wechseln Sie die Spielerpositionen. Nachdem Sie eine Aufstellung gewählt haben, ist es nun möglich, das Verhalten der einzelnen Spieler auf die Situation zuzuschneiden und taktische Entscheidungen zu treffen. Entsprechend der Aufstellung und den Spielumständen nimmt jeder Spieler eine andere Position ein, die Sie verändern können, wie es ihrem Spielstil und der Taktik - falls Sie eine haben - entspricht. Halten Sie **A**, **B** oder **C** gedrückt und benutzen Sie die R-Taste um Ihren Spieler in seine neue Position zu bewegen. Mit dieser Funktion können Sie die Spieler in jeder Situation und bis in den letzten Winkel des Spielfeldes versetzen und somit eine individuelle Aufstellung schaffen, die Sie für folgende Spiel bewahren können.

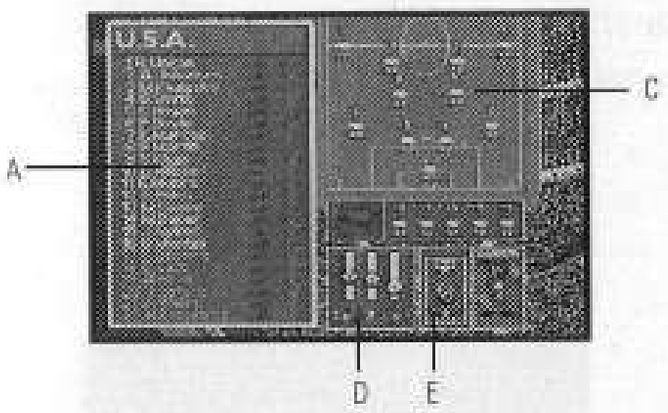
**F** Anzeigen der Feldsektoren. Halten Sie **A**, **B** oder **C** gedrückt, und benutzen Sie die R-Taste, um den Ball zu bewegen. Sie können jeden Feldsektor hervorheben, um zu zeigen, wie sich Ihre Mannschaft dem Spielfluß anpaßt.

**G** Veränderung der Spieler. Sie können eine Feinabstimmung der Spielerbewegungen in direkter Beziehung zum Ball im hervorgehobenen Feldsektor vornehmen. Halten Sie **A**, **B** oder **C** gedrückt und benutzen Sie die R-Taste (links und rechts), und wählen Sie eine von vier Einstellungen, um zu bestimmen, wie weit Ihr Spieler an den Ball rangeht, in Abhängigkeit von der Position des Balles auf dem Spielfeld.

**H** Verteidigung/Angriff. Drücken Sie **A**, **B** oder **C**. Schauen Sie sich an, wie sich die Aufstellung die Angriffs- und Verteidigungssituationen verändert.

**I** Standardsituation/Offenes Spiel. Drücken Sie **A**, **B** oder **C**, um Aufstellungsveränderungen im offenen Spiel oder in Standardsituationen entsprechend des Spielfeldsektors und der Ballposition vorzunehmen.
*Hinweis: Benutzen Sie Option **F** um verschiedene Standardsituationen hervorzuheben.*

## 2. Mannschafts-und Aufstellungsauswahl




**A** Wählen Sie mit der R-Taste aus den zweiundzwanzig Ihnen zur Verfügung stehenden Spielern sechzehn aus. Drücken Sie **A**, **B** oder **C**, um Ihre Wahl zu bestätigen.
**B** Zeigt die Spieler in der Aufstellung zu Beginn des Spieles mitsamt ihren Mannschaftsnummern.
**C** Auswechslungsspieler
**D** Anzeige für Geschwindigkeit, Angriff und Technik
**E** Die aktuelle Aufstellung. Mittels drücken von **A**, **B** oder **C** können andere Aufstellungen gewählt werden.
*Hinweis: Im "Note Pad" wird an eine nicht gespeicherte Aufstellung erinnert.*

## 3. Taktik bei Standardsituationen

Um Ihre geheime Taktik bei Standardsituationen zu wählen, benutzen Sie folgendes Verfahren: Sehen Sie die Auswahl von vierundzwanzig Meistertaktiken (zusammengefasst in Gruppen von acht) durch, und geben Sie mit der R-Taste Ihre vier bevorzugten Taktiken an. In einer Standartsituation kann eine bestimmte Taktik ausgewählt werden, indem die R-Taste in die entsprechende Richtung bewegt wird und unterdessen die **B** Taste gedrückt wird.

## 4. Teamfarben-Designer

Um auszuwählen, welchen Teil des Trikots Sie verändern wollen, bewegen Sie den Ball. Drücken Sie **A**, **B** oder **C** (jeder Taste entspricht ein anderer Teil des Trikots wie Streifen, der Trainingsanzug etc.) und bewegen Sie die R-Taste auf und ab um die große Auswahl an Farben und Schattierungen durchzusehen. Links können Sie die Farben der Heimspieler einstellen, rechts die der Auswärtsspieler.

## 5. Mannschafts-Kontrolle

Bestimmen Sie die Kontrolle über jedes Team: Steuerknüppel 1, Steuerknüppel 2, zwei Spieler gegen den Computer oder Computer-Kontrolle.

## 6. Dribbel-Kontrolle - Ballbeherrschung

Wenn Sie schon einmal Fussball gespielt haben, werden Sie bemerkt haben, wie sehr der Grad der Ballkontrolle von Spiel zu Spiel variiert. Bei manchen Spielen klebt der Ball fast

sprichwörtlich an Ihrer Fussohle, während bei anderen Spielen ein gutes Dribbeln fast unmöglich ist.
*World Cup USA '94* erlaubt es Ihnen, die Ballbeherrschung Ihrem persönlichen Spielstil anzupassen. Drücken Sie **A**, **B** oder **C**, um einen der drei Einstellungen zu wählen - je höher die Ballbeherrschung ist, desto besser haben Sie den Ball unter Kontrolle.

### 7. Tricks

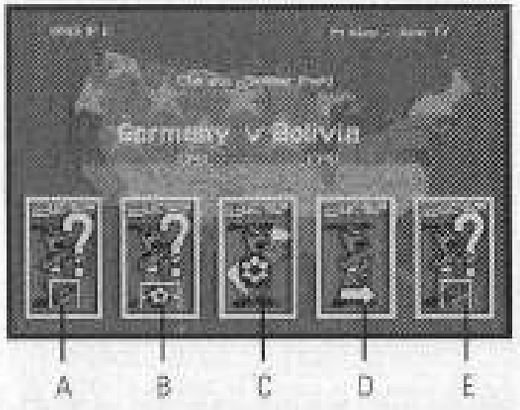
Sie können auch wählen, ob Ihre Spieler den Ball behalten sollen, wenn sie angespielt werden oder ob sie ihn gleich wieder zuspielen sollen. Schalten Sie diese Wahlmöglichkeit durch Drücken der Tasten **A**, **B** oder **C** EIN/AUS.

### 8. Torwart-Kontrolle

Drücken Sie die Taste **A**, **B** oder **C**, um zu entscheiden, ob Sie oder der Computer die Kontrolle des Torwarts übernehmen sollen. Wenn der Computer den Torwart steuert, fallen Torabschläge und -abwürfe in Ihren Zuständigkeitsbereich. Allerdings greift der Computer automatisch ein, wenn Sie nicht innerhalb von zehn Sekunden reagieren.
Einen Strafstoß abwehren: Sie übernehmen die Kontrolle des Tormanns, wenn es Elfmeter gibt. Mit der R-Taste können Sie steuern und durch Knopfdruck auf **B** abwehren.

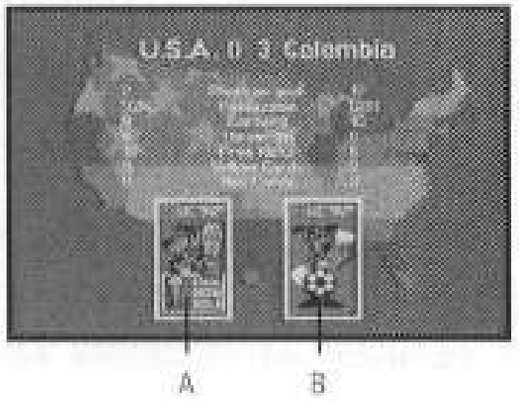
## Wahlmöglichkeiten vor dem Spiel

Vor dem Anpfiff können Sie die Spielbedingungen ganz Ihrem eigenen Stil anpassen und eine Reihe taktischer und personeller Entscheidungen treffen, um Ihr Team auf jeden Wettkampf vorzubereiten.




**A** Wahlmöglichkeiten Team 1
**B** Wahlmöglichkeiten-Menü
**C** Weiter zum Anpfiff (oder, falls beide Teams computergesteuert sind, können Sie sich den Match anschauen).
**D** Skip Match
**E** Wahlmöglichkeiten Team 2

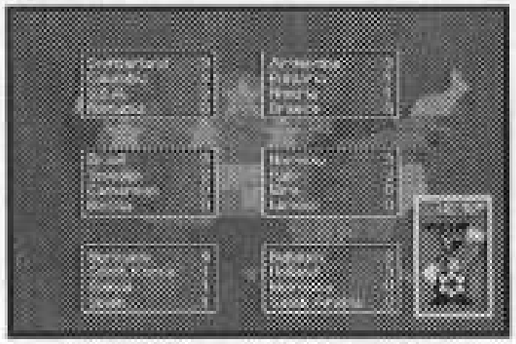
## Statistiken nach dem Match



**A Sehen Sie das Passwort nach**: Merken Sie sich das Passwort, welches es Ihnen möglich macht, das Turnier im gleichen Stadium wieder aufzunehmen über die Customised World Cup Option.

**B Fortfahren mit dem Turnier**

## Turnier-Resultate



Das aktuelle Turnier-Resultat erscheint auf dem Bildschirm, bevor Sie das nächste Spiel beginnen.

## Pausen-Menü

Drücken Sie während des Spiels **Start**, um zu unterbrechen. Sie haben jetzt eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten:

**Auswechseln**: Namen und Trikotnummern Ihres Teams erscheinen auf dem Bildschirm. Wählen Sie den Spieler aus, den Sie vom Feld nehmen wollen und drücken Sie **B**. Wählen Sie nun den einzuwechselnden Spieler aus und drücken Sie nochmals **B** oder löschen Sie die Auswechslung, indem Sie auf **Start** drücken. Sie können zwei Auswechslungen pro Spiel vornehmen, allerdings nur eine zur Zeit und nur, wenn der Ball ruht. Spieler können kein zweites Mal eingewechselt werden. Bei Verletzungen erfolgt die Auswechslung automatisch. Im Trainingsmodus können keine Auswechslungen vorgenommen werden.

**Wiederholung**: Drücken Sie auf **B**, um die Kamera-Aufnahme zu wiederholen.

**Radar**: klein/gross/schattiert/AUS

**Aufstellung**: Drücken Sie **B**, um die Aufstellung zu ändern.

**Neuanfang**: Kehren Sie zu den Auswahlmöglichkeiten vor dem Match zurück, und drücken Sie **Start**, um das Spiel neu zu beginnen.

## Credits

**Design**

Tony Bickley und das U.S. Gold Software-Entwicklungsteam

**Graphiken, Musik, künstlerische Gestaltung und Programmierung**

Tiertex Ltd.

**Projektmanagment**

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd.)

**Dokumentation**

Bob Kenrick und Pete Matthews (U.S. Gold Ltd.)

## Begrenzte Garantie

U.S. Gold behält sich das Recht auf Verbesserungen des in dieser Bedienanleitung beschriebenen Produktes vor, zu jeder Zeit und ohne Ankündigung. U.S. Gold übernimmt keine Garantie, weder explizit noch implizit, was dieses Material angeht, seine Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung für jede Art von Zweck. Falls innerhalb der 90 tägigen Garantiezeit ein Mangel am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Softwareprogramm, welches "als solches" gegeben ist), bringen Sie es im Originalzustand zu Ihrem Verkäufer zurück.

### Der Umgang mit Deinen Sega CDs

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung in dem Mega-CD System gedacht.
- Achte daruf, das die Oberfläche der CDs nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lasse sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen, Hitze ausstrahlenden Flächen, liegen.
- Achte darauf, daß Du nach einem längeren Spiel eine Pause einlegst, um Dir und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

**Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:** Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

*World Cup USA '94* enthält Spezialversionen der exclusiven Musik-CD von den **Scorpions.**

### "No Pain No Gain"

von Meine, Schenker & Hudson
Veröffentlicht von PolyGram International Publishing, Inc., MCA Music Publishing und Beef Puppet Music.
Copyright 1993 by MCA Music Publishing, eine Tochter der MCA, Inc. Alle Rechte der Beef Puppet Music sind kontrolliert und verwaltet von der MCA Music Publishing, eine Tochter der MCA, Inc.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
INTERNATIONALES URHEBERRECHT GESICHERT.
ERLAUBTER GEBRAUCH.

### "Under The Same Sun"

von Hudson, Meine & Fairbairn
Veröffentlicht von PolyGram International Publishing Inc., MCA Music Publishing und Beef Puppet Music.
Copyright 1993 by MCA Music Publishing, eine Tochter der MCA, Inc. Alle Rechte der Beef Puppet Music sind kontrolliert und verwaltet von der MCA Music Publishing, eine Tochter der MCA, Inc.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
INTERNATIONALES URHEBERRECHT GESICHERT.
ERLAUBTER GEBRAUCH.

### Eingespielt von den Scorpions

Mit der Lizenz von PolyGram Special Markets.
Erhältlich auf Mercury Schallplatten und Musikkassetten.

# WorldCupUSA94™

## Contents


Commandes du joueur ..... 35
Bienvenue dans World Cup USA '94™ ..... 36
Définition du football ..... 37
Démarrage du jeu ..... 38
Sélection de la langue ..... 38
Menu principal ..... 39
Options d'équipe ..... 43
Options pré-match ..... 46
Statistiques post-match ..... 47
Résultats du tournoi ..... 47
Menu Pause ..... 47
Garantie limitée ..... 48
Entretien de Votre Disque Compact Sega ..... 48

## Commandes du joueur




### AVEC LE BALLON

**A** TIR (OU TIR LONG)*
**B** PASSE
**C** TIR COCHE*

### *Après le contact

En sélectionnant Après le contact, vous pouvez appliquer à la balle une courbe ascendante redoutable. Utilisez les flèches directionnelles pour courber les tirs et les tirs cochés gauches et

### 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.

### RECUPERER LA BALLE

**A** TACKLE GLISSE
**B** TACKLE BLOQUE
**C** SELECTIONNE LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON

### BALLON EN L'AIR

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

### 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.
Appuyez sur les flèches directionnelles gauche et droite pour modifier la direction des tirs et lancers, et sur **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.

## C AFFICHAGE HORS ECRAN

Ce mode est uniquement disponible avec les tirs fixes pour envoyer la balle à des joueurs qui se trouvent hors écran. Maintenez **C** 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 hors écran 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 que ce mode soit activé.*

# Bienvenue dans World Cup USA '94™

Le 17 juin 1994, le coup d'envoi du plus grand spectacle de football sera donné aux Etats-Unis. Les 24 meilleures équipes du monde se rencontreront pour remporter le prix le plus prestigieux du monde du sport : la coupe du monde de la FIFA. Depuis 60 ans, ce prix symbolise l'excellence sportive 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 jamais conçue. Nous avons rendu toute la magie de l'événement sportif le plus spectaculaire de l'année 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 au coup d'envoi directement si cet aspect ne vous intéresse pas.
La préparation au match peut être simple ou plus complexe, mais lorsque vous entrez sur le terrain, une seule chose compte : pos sédez-vous l'équipe qui peut prétendre au titre ou allez-vous vous faire "moucher" ?

## Définition du football

Ce jeu possède des origines lointaines mais il reste le jeu le plus populaire du monde, un jeu dont tout le monde connaît le principe. Nous proposons tout de même un résumé des règles principales :

22 joueurs (deux équipes de 11) courent après un ballon rond sur un terrain rectangulaire en essayant de l'envoyer dans les buts des adversaires d'un coup de tête ou de pied.
Les joueurs ont plusieurs rôles sur le terrain :

**Le gardien de but** : chaque camp possède son gardien de but qui ne dispose du ballon que dans sa surface de réparation (à moins que l'un de ses coéquipiers ne lui renvoie délibérément le ballon). Le gardien de but a la grave responsabilité de devoir intercepter le ballon ennemi.

**Les arrières** : ces joueurs doivent protéger les buts en empêchant les adversaires de tirer.

**Les milieux de terrain** : comme leur nom l'indique, ils jouent généralement en milieu de terrain et servent de lien entre la défense et l'attaque en adoptant le rôle de défenseurs ou d'attaquants en fonction du jeu.

**Les avants** : ils jouent en avant et essaient de marquer des buts.

Pour marquer un but, le joueur doit d'abord entrer en possession du ballon, soit en recevant une passe de ses coéquipiers, soit en interceptant une passe ou en tacklant l'adversaire. Si l'arbitre décide que le tackle est illégal, il peut accorder un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse (si la faute est commise dans la surface de réparation de celui qui l'a commise). L'arbitre peut donner un avertissement (un
carton jaune) au joueur à l'origine de la faute, le faire sortir du terrain (avec un carton rouge) ou le réprimander.
Si le ballon est hors jeu, l'arbitre accorde un tir au but, une rentrée en touche ou un corner à l'équipe adverse en fonction du lieu de sortie du ballon.
Chaque match se compose de deux tranches de 45 minutes, avec des prolongations en cas de match nul. S'il y a toujours match nul après une prolongation, la victoire est décidée sur la base de penaltys. Le coup d'envoi est donné depuis le point central au début de chaque mi-temps et après chaque but marqué. A la mi-temps, les équipes changent de camp.

Il existe de nombreuses autres règles que vous apprendrez avec l'expérience. Ce qu'il faut retenir, c'est que l'équipe qui marque le plus de buts remporte le match.

## Démarrage

1. Installez vos systèmes Megadrive et MEGA-CD et branchez la manette Control pad 1. Allumez votre téléviseur ou moniteur, puis allumez la Megadrive.

2. Appuyez sur **Start** ou sur le **bouton A, B** ou **C** lorsque vous voyez le logo MEGA-CD. Le panneau de commande MEGA-CD apparaît.

3. Appuyez sur **Start** ou sur le **bouton A, B** ou **C** pour ouvrir le tiroir à disque. Placez le CD dans le tiroir. Puis appuyez à nouveau sur le **bouton A, B** ou **C** pour fermer le tiroir.

4. Appuyez sur **Start** ou déplacez le curseur du panneau de commande sur le bouton CD-ROM.

5. Appuyez sur le **bouton A, B**, ou **C** pour commencer.




1. **Pavé directionnel (Pavé-D)**
2. **Bouton Start**
3. **Bouton A**
4. **Bouton B**
5. **Bouton C**

**Remarque :** si le CD se trouve déjà dans l'ordinateur lorsque vous l'allumez, le jeu se met automatiquement en route au bout de quelques instants.

**Pavé-D :** utilisez le bouton directionnel pour mettre les options en surbrillance.

**B :** confirme vos sélections.

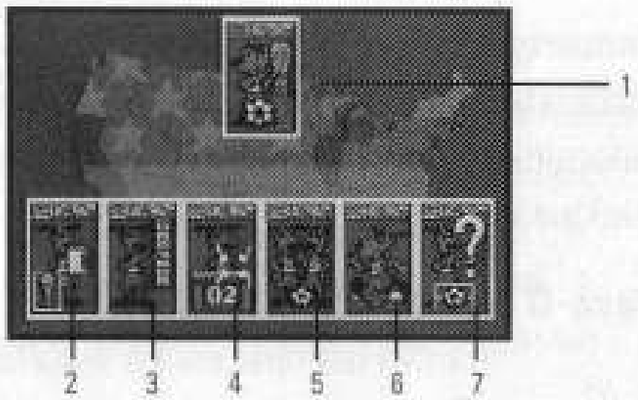
**Start :** interrompt le match et accède à vos options de jeu (voir la section Menu Pause).

## Sélection de la langue

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

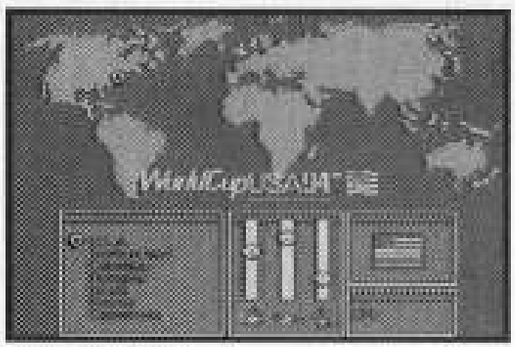
## Menu principal

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




1. **Tournoi officiel de la coupe du monde**
2. **Menu de la coupe du monde personnalisée**
3. **Survol des stades**
4. **Quiz de la coupe du monde**
5. **Match amical**
6. **Menu d'entraînement**
7. **Menu d'options**

## 1. Tournoi officiel de la coupe du monde



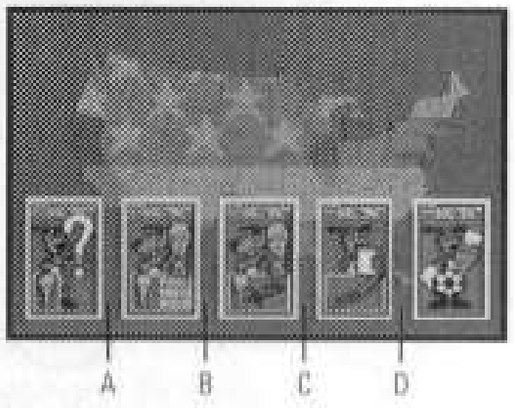
Utilisez les flèches directionnelles pour faire défiler les équipes qualifiées pour la coupe du monde et sélectionnez la vôtre parmi les 24 engagées dans la compétition. Appuyez sur **B** pour nommer votre équipe, puis entrez votre nom en utilisant les flèches directionnelles pour sélectionner chaque lettre, et en appuyant sur un bouton pour la valider jusqu'à ce que le nom soit complet.

Vous pouvez diriger autant d'équipes que vous le souhaitez ou laisser l'ordinateur s'en charger.

L'affichage de puissance d'équipe donne une représentation graphique des capacités de celle-ci (vitesse, tackle et capacités).

L'écran confirme vos sélections. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **Start**.

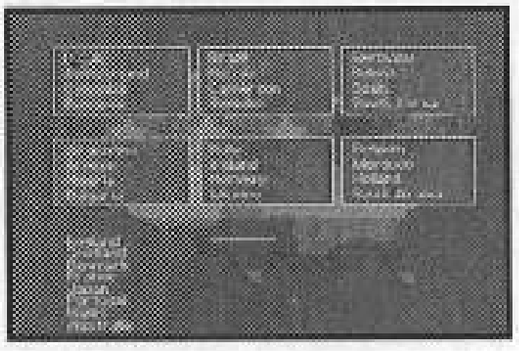
## 2. Tournoi personnalisé de la coupe du monde



**A Menu de la coupe du monde personnalisée**

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.

Les groupes officiels de la coupe du monde ainsi que huit équipes supplémentaires s'affichent. Mettez en surbrillance l'équipe que vous souhaitez inclure et appuyez sur **A/B/C**. A présent, sélectionnez l'équipe à remplacer et appuyez de nouveau sur **A/B/C**. Répétez cette procédure pour toutes les équipes souhaitées. Une fois que le tournoi est à votre goût, appuyez sur **Start** pour commencer à jouer.

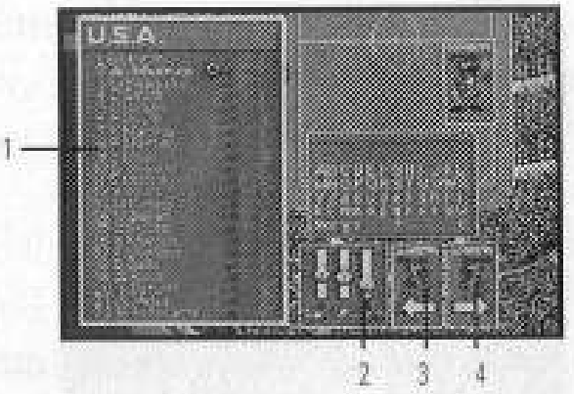


**B Entrez un mot de passe** au moment voulu pour restaurer un tournoi personnalisé.

**C Sauvegardez** votre tournoi personnalisé.

**D Editeur des équipes**

Vous pouvez personnaliser votre équipe en changeant les noms et les capacités des joueurs.




**1 :** parcourez les joueurs de votre équipe et appuyez sur **A** pour mettre en surbrillance le joueur que vous souhaitez renommer. Entrez sa nouvelle identité et appuyez sur **Start**.

**2 :** maintenez **A** (vitesse), **B** (tackle), ou **C** (capacités) enfoncé et appuyez sur les flèches haut/bas du Pavé-D pour modifier la capacité du joueur en surbrillance.

**3/4 :** affichez d'autres équipes

## 3. Survol des stades

Cette option vous permet de survoler, tel un oiseau, les neufs stades impressionnants qui vont servir à la *World Cup USA '94*, ainsi que d'apprendre des choses fascinantes sur chacun d'eux.



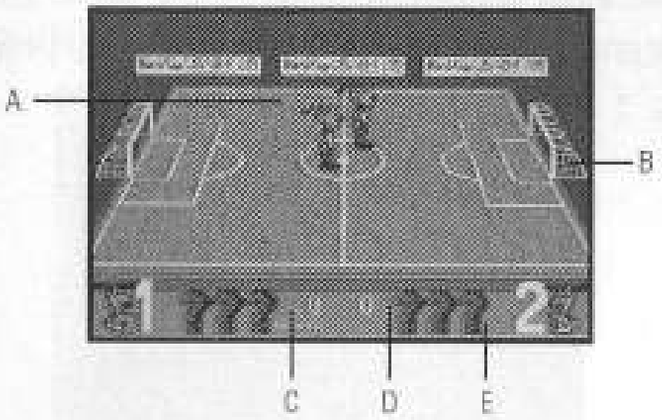
Utilisez les icônes qui se trouvent autour de l'écran pour afficher le stade désiré.

## 4. Quiz de la coupe du monde

Faites preuve d'esprit contre l'ordinateur ou contre un ami au cours du quiz de U.S. Gold. Sélectionnez le pays de votre choix et retrouvez-vous sur un mini-terrain face à deux buteurs.

Votre but : marquer des points dans le camp adverse. Pour cela, vous devez répondre correctement aux questions du quiz, ce qui vous fait gagner des "déplacements" vers l'autre moitié du terrain. Appuyez sur **A** pour afficher la question, puis choisissez **A**, **B** ou **C** parmi les réponses à choix multiples. Si vous répondez correctement, vous gagnez 1 à 3 "déplacements" (selon la vitesse à laquelle vous répondez). Attention : une mauvaise réponse et... le ballon va à votre adversaire !

Le premier joueur qui marque deux buts gagne la partie.




**A Mini-terrain** : le lieu du quiz

**B Barre de temps** : si vous ne répondez dans la limite du temps qui vous est imparti, vous perdez la main. Si vous n'avez pas répondu lorsque la barre est à moitié remplie, la question est alors ouverte aux deux joueurs.

**C/E Indicateur de camp** : lorsque la question clignote dans votre camp, c'est à vous de jouer !

**D Score** : le meilleur des trois.

## 5. Match amical

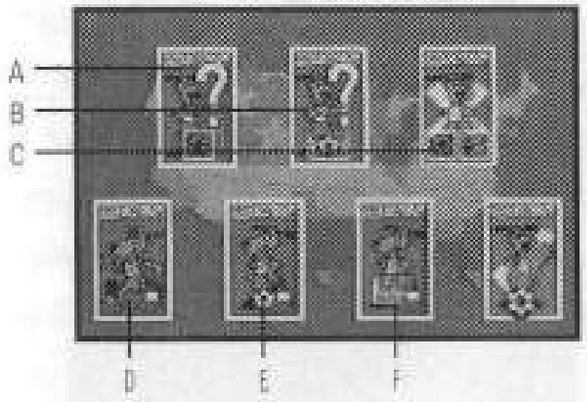
Préparez-vous en vue de la compétition future en jouant des matches amicaux contre l'équipe de votre choix.

Sélectionnez un match :

1. Ordinateur contre ordinateur : joue un match de démonstration qui peut vous enseigner des trucs précieux.
2. Joueur contre ordinateur : joypad 1 ou 2
3. Joueur contre joueur : le joypad 1 commande l'équipe 1 et le joypad 2, l'équipe 2.

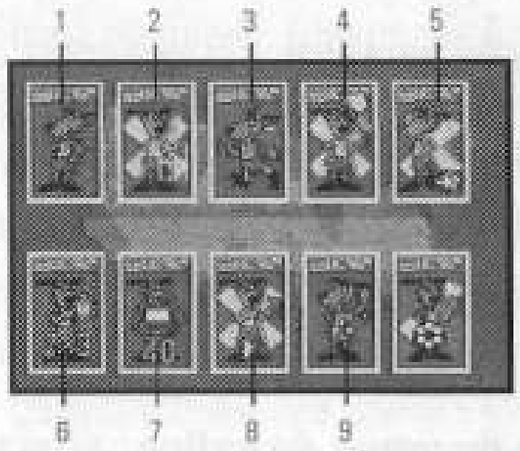
## 6. Menu d'entraînement

Pour participer à l'entraînement, choisissez deux équipes dans la liste des équipes officielles qualifiées.




**A Options de l'équipe 1** : ouvre le sous-menu d'options d'équipes.
**B Options :** ouvre le menu d'options
**C Options de l'équipe 2** : alterne entre les contrôles joueur/ordinateur pour l'équipe 2. (Si vous êtes seul à jouer, vous pouvez sélectionner la commande joueur pour l'équipe 2 afin de vous entraîner, ou aucune commande si vous voulez avoir le terrain à vous tout seul).
**D 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 le **bouton de tir** pour tirer un coup franc, un corner ou une rentrée en touche en fonction de votre position.
**E Match d'entraînement** : jouez des matches d'entraînement avec l'arbitre dans votre poche. Toutes ses décisions seront en votre faveur !
**F Entraînement aux penaltys** : perfectionnez vos penaltys.

## 7. Menu d'options




Le menu d'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 toumoi futur. Amenez le ballon rebondissant sur chaque option à sélectionner et appuyez sur **A/B/C** pour valider vos sélections ou passer d'une option à l'autre.

**1. 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!

**2. Radar** : affichage d'un mini-terrain montrant l'emplacement de chaque joueur. Sélectionnez Petit, Grand ou Opaque.

**3. Vitesse de jeu** : 1 Lente, 2 Normale, 3 Rapide

**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. Vous pouvez permettre à vos buteurs d'ignorer cette règle mais cette faveur s'applique aussi aux buteurs de l'équipe adverse.

**5. 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.

**6. Durée du match** : sélectionnez une durée du match de 2 x 3 minutes (valeur par défaut), 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, 2 x 20 minutes ou 2 x 45 minutes.

**7. Mode d'écran** : sélectionnez la largeur de l'écran : 32 ou 40.

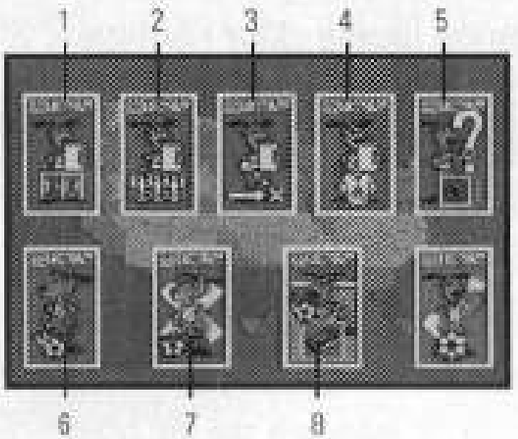
**8. Rejouer automatiquement** : activez ou désactivez cette option.

**9. Effets spéciaux sonores/musique** : choisissez parmi 16 pistes de sons pour ecouter jusqu'à 32 effets sonores différents.

## Options d'équipe

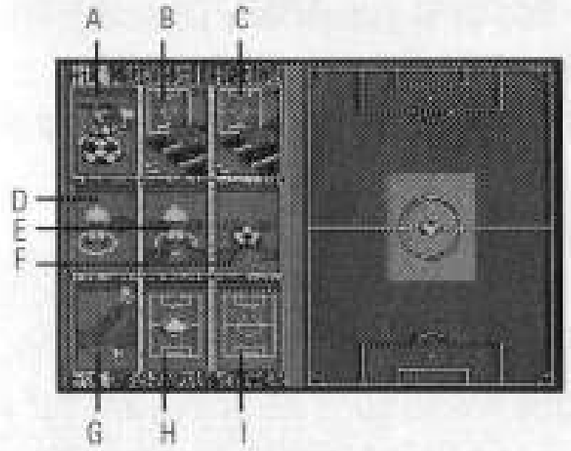
Votre rôle de manager d'une équipe nationale vous demande de prendre des décisions tactiques avant chaque match. Le menu d'options d'équipe vous permet de prendre des décisions stratégiques affectant votre équipe et son style de jeu.

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. **Editeur de formation**
2. **Editeur d'équipe et de formation**
3. **Tactiques de tirs fixes**
4. **Editeur de maillot**
5. **Contrôle d'équipe**
6. **Contrôle de dribble**
7. **Blocage du ballon**
8. **Contrôle du gardien de but**

## 1. 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.

**A** **Retourner** au menu d'options d'équipe.

**B** Utilisez l'une des formations existantes ou chargez-en une précédemment sauvegardée. Amenez le ballon sur chaque formation et appuyez sur un bouton pour valider votre sélection. Lorsque vous sélectionnez une formation, les joueurs courent pour se mettre en position sur le terrain. Cela vous permet de vérifier si vous souhaitez vraiment cette formation ou préférez en sélectionner une autre.

**C** Enregistre une nouvelle formation. Vous pouvez enregistrer un maximum de sept formations que vous pouvez utiliser dans des jeux futurs.

Une fois satisfait de votre formation, appuyez sur **A/B/C** pour l'enregistrer.

**D** Sélectionne un joueur. Maintenez **A/B/C** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles pour visualiser l'emplacement des joueurs sur le terrain.

**E** Modifie la position des joueurs. Une fois la formation sélectionnée, vous pouvez personnaliser le comportement des joueurs et mettre en œuvre 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 en fonction de votre style de jeu et de votre stratégie globale (si vous en possédez une ! ) Maintenez **A/B/C** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles pour amener le joueur à un nouvel emplacement. Vous pouvez utiliser cette fonction pour changer les joueurs de position sur tout le terrain en fonction de chaque situation. Vous pouvez enregistrer cette formation unique pour la réutiliser lors de matches futurs.

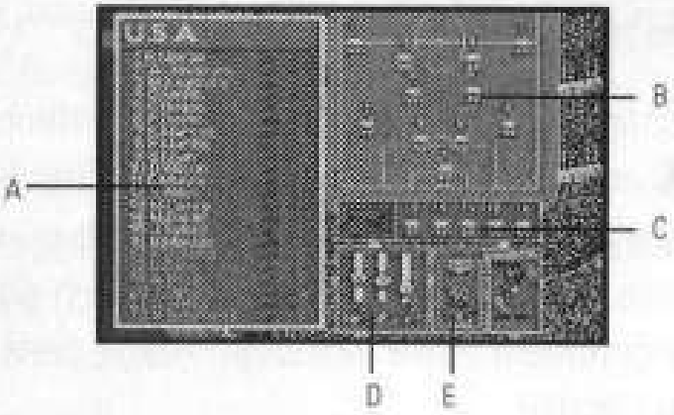
**F** Montre des portions de terrain. Maintenez **A/B/C** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles pour déplacer le ballon et mettre en surbrillance chacune des portions du terrain pour savoir comment votre formation réagit dans le feu de l'action.

**G** Modification de joueurs. Vous pouvez régler les mouvements de chaque joueur en fonction du ballon à l'intérieur de chaque portion de terrain mise en surbrillance. Maintenez **A/B/C** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles (gauche et droite) pour sélectionner l'un des quatre paramètres déterminant la position des joueurs par rapport au ballon.

**H** Défense/Attaque. Appuyez sur **A/B/C** pour visualiser les changements de votre formation en défense ou en attaque.

**I** Tir fixe/Jeu normal. Appuyez sur A/B/C 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.
*Remarque : utilisez l'option **F** pour mettre les différents tirs fixes en surbrillance.*

## 2. Sélection d'équipe et de formation




**A** A l'aide des flèches directionnelles, sélectionnez 16 joueurs parmi les 22 de l'équipe affichée. Appuyez sur **A/B/C** pour valider votre sélection.
**B** Montre les joueurs alignés avec leur numéro d'équipe.
**C** Remplaçants présents.
**D** Affichage de vitesse, tackle et capacités.
**E** Formation présente. Vous pouvez sélectionner d'autres formations en appuyant sur **A/B/C**.
*Remarque : Le "bloc-notes" montre une formation qui n'est pas encore enregistrée.*

## 3. Tactiques des tirs fixes

Utilisez le sélecteur de tactiques pour sélectionner quatre stratégies secrètes qui activeront lors des tirs fixes. Parcourez la réserve de 24 tactiques célèbres (qui s'affichent par groupes de huit) et assignez une direction du pavé directionnel à vos quatre stratégies préférées. Au moment des tirs fixes, vous pouvez lancer la stratégie sélectionnée en utilisant le pavé-D dans la direction correspondante tout en maintenant **B** enfoncé.

## 4. Editeur de maillot

Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner l'élément de tenue que vous souhaitez modifier. Maintenez **A,B** ou **C** enfoncé (chacun représentant une partie différente de cet élément *(comme par exemple les bandes, la*

*bordure, etc*) et appuyez sur les flèches directionnelles haut/bas du pavé-D pour parcourir une large gamme de couleurs et d'ombres. Votre tenue de match se trouve à gauche, celle de l'autre à domicile à droite.

## 5. Contrôle d'équipe

Définit le contrôle de chaque équipe : joypad 1, joypad 2, deux joueurs contre l'ordinateur ou contrôle total de l'ordinateur.

## 6. 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/C** pour sélectionner l'un des trois paramètres : plus le Facteur ballon collé est élevé, plus le contrôle de la balle est précis.

## 7. Ballon bloqué

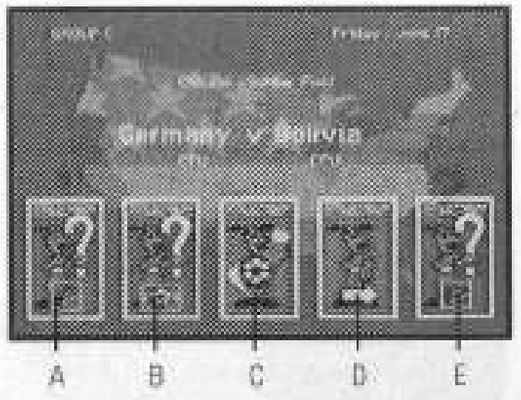
Vous pouvez aussi décider si vos joueurs bloquent la balle à la réception d'une passe ou la passent directement. Appuyez sur **A/B/C** pour activer ou désactiver cette option.

## 8. Contrôle du gardien de but

Appuyez sur **A/B/C** 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 **B** pour enregistrer.

## 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 et organisationnelles pour préparer votre équipe.




**A** Options de l'équipe 1
**B** Menu d'options
**C** Aller au coup d'envoi (ou regardez le match s'il est entièrement dirigé par l'ordinateur)

**D** Ne pas assister au match
**E** Options de l'équipe 2

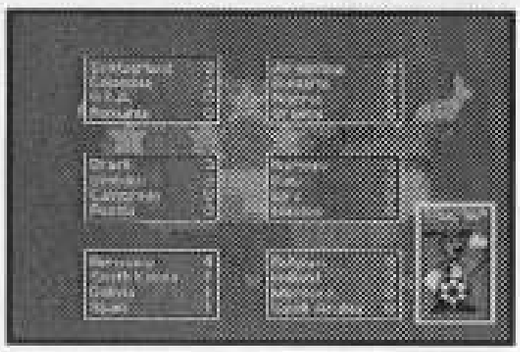
## Statistiques post-match




**A Visualiser mot de passe** : il vous permet de restaurer le tournoi à cet endroit par l'intermédiaire de l'option Coupe du monde personnalisée.

**B Poursuivre le tournoi**

## Résultats du tournoi



Les résultats du tournoi en cours s'affichent avant que vous ne passiez au match suivant.

## Menu Pause

Appuyez sur **Start** pour interrompre le match. Un certain nombre d'options sont disponibles :
**Remplacement :** le numéro de maillot et le nom du joueur s'affichent à l'écran. Sélectionnez le joueur que vous souhaitez remplacer et appuyez sur B. Appuyez de nouveau sur **B** ou sur **Start** pour annuler l'opération de remplacement. Vous ne pouvez effectuer que deux remplacements par match (mais un seul à la fois si la balle est hors jeu. Les joueurs qui ont été pénalisés ne peuvent pas être remplacés et le remplacement d'un joueur blessé s'effectue automatiquement.
Les remplacements ne peuvent pas être effectués en mode Entraînement.
**Rejouer** : appuyez sur **B** pour repasser l'action.
**Radar** : Petit, Grand, Opaque, Arrêt
**Formation** : appuyez sur **B** pour modifier votre formation en cours.
**Sortir** : pour retourner au menu Options prématch. Appuyez sur **Start** pour reprendre la partie.

## Remerciements

### Conception

Tony Bickley et l'équipe d'U.S. Gold Software Development

### Graphiques, musique, art et programmation

Tiertex Ltd

### Gestion du projet

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

### Documentation

Bob Kenrick et Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

## Garantie limitée

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable. U.S. Gold n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce matériel, sa qualité, sa qualité loyale et marchande ou son adéquation à un but particulier. Si un défaut apparaît au cours des quatre-vingt-dix jours de garantie limitée du produit lui-même (et du logiciel, qui est vendu "en l'état"), veuillez le renvoyer, dans son emballage d'origine, à votre point de vente.

## Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

*World Cup USA '94* présente des versions spéciales de bandes/pistes musicales CD exclusives du groupe **Scorpions**.

## "No Pain No Gain"

par Meine, Schenker & Hudson
Publié par PolyGram International Publishing, Inc.,
MCA Music Publishing et Beef Puppet Music.
Copyright 1993 par MCA Music Publishing, branche de MCA, Inc. Tous droits pour Beef Puppet Music contrôlés et gérés par MCA Music Publishing, branche de MCA, Inc.
TOUS DROITS RESERVES.
COPYRIGHT INTERNATIONAL SAUVEGARDE.
UTILISATION SOUS PERMISSION.

## "Under The Same Sun"

par Hudson, Meine & Fairbairn
Publié par PolyGram International Publishing, Inc.,
MCA Music Publishing et Beef Puppet Music.
Copyright 1993 par MCA Music Publishing, branche de MCA, Inc. Tous droits pour Beef Puppet Music contrôlés et gérés par MCA Music Publishing, branche de MCA, Inc.
TOUS DROITS RESERVES.
COPYRIGHT INTERNATIONAL SAUVEGARDE.
UTILISATION SOUS PERMISSION.

**interprété par le groupe Scorpions**
sous license de PolyGram Special Markets
Disponible sur disques et cassettes Mercury.

# WorldCupUSA94™

## Contenidos


Control de los jugadores . . . . . 53
Bienvenido a World Cup USA '94™ . . . . . 54
Qué es Soccer? . . . . . 55
Cómo empezar . . . . . 56
Selección del Idioma . . . . . 57
Menú Principal . . . . . 57
Selección del equipo . . . . . 61
Opciones antes del partido . . . . . 64
Estadísticas después del partido . . . . . 65
Estado del torneo . . . . . 65
Menú Pausa . . . . . 65
Garantía Limitada . . . . . 66
Como cuidar tu Disco Compacto Sega. . . . . 66

## Control de los jugadores




### CON EL BALON

**A** CHUT (O PASE LARGO)*
**B** PASE
**C** CHUT ELEVADO*

*** Después de tocar (After Touch)**
Añadiendo After Touch puedes hacer que el balón de una curva en el aire con un efecto devastador. Usa el mando D para curvar los chuts y los chuts elevados, hacia la derecha o hacia la izquierda, inmediatamente después de darle al balón.

**Pases**
Cuando presiones **B**, mueve el mando D para dirigir tu pase. El balón llegará a tu compañero de equipo más cercano en un ángulo de 45o seguirá recto si no hay jugadores disponibles.

**Trap Option**
Si la opción Trap está en ON, sosteniendo **B** conseguirás llevar a tu jugador al punto anterior terminando cuando sueltes el botón.

### GANAR EL BALON

**A** DESLIZAMIENTO
**B** BLOQUEO
**C** SELECCION DEL JUGADOR MAS CERCANO ALBALON

### BALONES ALTOS

Cuando recibes un pase en el aire o interceptas un balón alto, la primera vez puedes golpearlo usando uno de estos cuatro espectaculares movimientos, definidos según la altura y dirección del balón.
Presiona **B** para lograr un VOLLEY (volea), un JUMPING HEADER ( remate de cabeza), un DIVING HEADER (cabezazo en plancha) o un OVERHEAD KICK (remate de chilena).

### MOMENTOS DEL JUEGO

Para corners, goles, tiros libres y saques de banda, aparece un indicador de fuerza/dirección representado por un arco de puntos
blancos desde el balón.
Mueve el mando D hacia la derecha o hacia la izquierda para alterar la dirección del tiro o del saque de banda. **Up** reduce tu fuerza y **down** te la aumenta.

**A** TIRO LIBRE/SAQUE DE BANDA
(a lo largo de la línea indicadora)

**B** PASE (a tu compañero de equipo seleccionado)*

* Como una pieza del juego, puedes seleccionar un jugador para recibir un pase directo usando el indicador de fuerza/dirección.

Si no haces ningún movimiento durante diez segundos el balón será automáticamente puesto en juego.

**C SCAN MODE (búsqueda)**

El Scan Mode sólo está disponible durante las piezas del juego para que un jugador situado fuera de la pantalla pueda recibir un pase. Sosteniendo **C** aparece un cursor de selección que puede ser movido por el campo con el mando D. Encuentra a tu jugador deseado y suelta el botón para hacer tu selección. Vuelve ahora a tu pieza del juego y podrás pasar a tu jugador designado presionando **B** ( o engaña a tu oponente presionando **A** para tirar/sacar el balón a lo largo del arco de fuerza/dirección).
*Note: Si el indicador está apuntando directamente a un jugador mientras el Scan Mode está activado, este jugador será re-seleccionado cuando vuelvas a la pieza del juego por lo que el indicador debe apuntar a un espacio vacío antes de introducirte en el Scan Mode.*

## Bienvenido a World Cup USA '94™

El 17 de Junio de 1994 empieza el mayor show de soccer de la tierra el los EEUU. Naciones de 24 países élites en soccer se reunirán para lograr el mayor y más prestigioso premio deportivo - la Copa del Mundo de la FIFA. Durante más de 60 años la Copa del Mundo ha simbolizado excelencia deportiva y el hecho de ganar este estimado trofeo es el objetivo de todo país jugador de soccer. Aquí tienes la oportunidad de conseguir este reto y de "hacer historia en el soccer".
Dirige tu equipo a la altura de éxito internacional contra los mejores jugadores del mundo y re-escribe los libros de records de la XV Copa del Mundo.
*World Cup USA '94* es la más completa simulación del soccer realizada y al mismo tiempo recoge la magia del evento más espectacular del calendario deportivo hasta en el mínimo detalle. Un sistema flexible de control te permite crear todas las decisiones estratégicas dentro de las cuatro semanas del torneo, o si no te gusta trabajar con tácticas vête directo a sacar. El desarrollo de cada partido puede ser tan complejo o tan simple como tú quieras, pero cuando estés en el terreno de juego recuerda sólo una cosa - has entendido cóma se gana la Copa del Mundo o has terminado "mareado como un loro"?

## Que es Soccer?

Soccer es fútbol, o fútbol es soccer, dependiendo del lugar donde lo juegues. Para evitar confusiones entre fútbol o soccer a partir de ahora nos referiremos sólo a soccer, y nunca a fútbol, aunque los jugadores de soccer puedan ser llamados futbolistas (o simplemente jugadores). Es un divertido viejo juego, pero es el juego más popular del mundo, y un juego que todo el mundo sabe jugar. Sin embargo, si por cualquier causa no sepas las reglas, aquí tienes un breve resumen de las reglas basicas para principiantes.

22 jugadores (2 equipos de 11) persiguen una bola redonda alrededor de un campo rectangular tratando de chutarla o meterla de cabeza dentro de la portería contraria.

Hay varios tipos de jugadores:

**Portero**. Cada lado tiene un portero que puede manejar el balón en su propia área de penalty (a menos que haya sido pasado deliberadamente hacia atrás por uno de sus compañeros de equipo).El portero tiene la inmensa responsabilidad de parar los intentos de gol de los contrarios.

**Defensas**. Estos jugadores deben evitar el gol tratando de que los contrarios no chuten.

**Centrocampistas.** Como el nombre dice, los centrocampistas juegan generalmente en el centro del campo como un eslabón entre la defensa y el ataque, adoptando el rol de defensa o delantero según convenga.

**Delanteros.** Estos "atacantes" juegan delante y tratan de marcar goles.

Para marcar un gol, el jugador debe de tener primero la posesión del balón ya sea recibiendo un pase de uno de sus compañeros, interceptando el pase de un oponente o entrando a por el balón de otro jugador. El árbitro debe aplicar sus grandes conocimientos del juego para decidir cuándo una entrada es ilegal y cuándo es un tiro libre o un penalty (si la falta es cometida en el área propia de penalty) para el contrario. El árbitro entonces puede llamar la atención del agresor (sacando una tarjeta amarilla), mandarle fuera (tarjeta roja), o simplemente decirle algo.

Si el balón se sale del terreno de juego, ya sea por un saque, un tiro a gol o un corner, pertenece al equipo contrario, dependiendo de por donde ha salido.

Cada partido se divide en dos partes de 45 minutos, más tiempo extra si el resultado es un empate y tiros de penalty si el resultado sigue siendo el mismo después del tiempo extra. Los saques se realizan desde el punto central del campo al principio de cada parte y después de haberse marcado un gol, y los equipos deben intercambiarse a mitad de tiempo.

Hay muchas más reglas del gran juego que irás cogiendo mientras juegues - el punto más importante a recordar es que el equipo que más goles marque, gana.

## Para comenzar

1. Instala tus sistemas Mega Drive y MEGA-CD, y conecta el panel de control 1. Enciende primero tu televisor o monitor, y luego el Mega Drive.
2. Cuando veas el logotipo MEGA-CD, presiona el **botón de comienzo (Start)** o el **botón A, B** o **C.** El panel de control MEGA-CD será exhibido.
3. Presiona el **botón de comienzo (Start)** o el **botón A, B** o **C** para abrir el portadisco. Luego, presiona el **botón A, B** o **C** para cerrar el portadisco.
4. Presiona el **botón de comienzo (Start)** o sitúa la mano "cursor" del panel de control en el botón CD-ROM.
5. Presiona el **botón A, B** o **C** para comenzar.




1. **Botón Direccional (Mando D)**
2. **Botón de Empiece (Start)**
3. **Botón A**
4. **Botón B**
5. **Botón C**

**Nota:** Si el CD ya está en el aparato antes de encenderlo, el juego empezará automáticamente en un momento.

**Mando D:** Mueve el Botón Direccional para seleccionar opciones.

**B:** Presiónalo para confirmar tus selecciones.

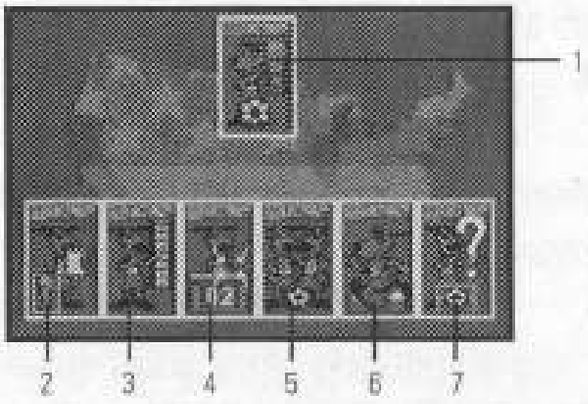
**Start:** Presiónalo para crear una pausa durante el partido y para acceder a tus opciones de juego. (Ver Menú Pausa).

## Selección del Idioma

Puedes jugar a *World Cup USA '94™* en uno de los ocho idiomas representados con banderas en la pantalla de Selección del Lenguaje. Usa el mando D para mover el pesado balón sobre la bandera deseada y presiona **A/B/C** para hacer tu selección.

## Menú Principal

Para hacer tu selección en el Menú Principal, mueve el pesado balón sobre la opción que desees y presiona **B.**




1. **Torneo Oficial de la Copa del Mundo**
2. **Menú de la Copa del Mundo personalizado**
3. **Panorámicas del Estadio**
4. **Copa del Mundo Trivia Quiz.**
5. **Partido Amistoso**
6. **Menú de Práctica**
7. **Menú de Opciones**

### 1. Torneo Oficial de la Copa del Mundo

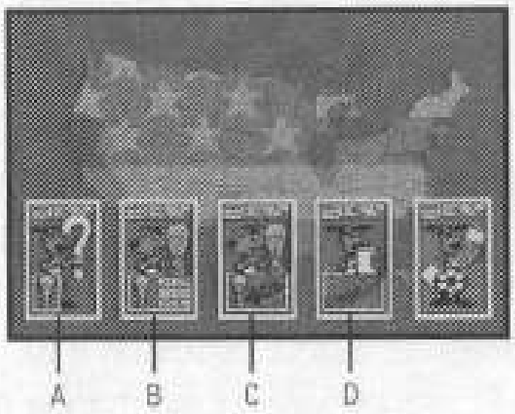


Usa el mando D para moverte a través de la lista de clasificados para *World Cup USA '94* y selecciona qué país de los 24 quieres controlar. Presiona **B** para nombrar tu equipo y después introduce tu nombre usando el mando D para seleccinar cada letra y presiona cualquier botón para confirmar tu elección hasta que tu nombre esté completo.

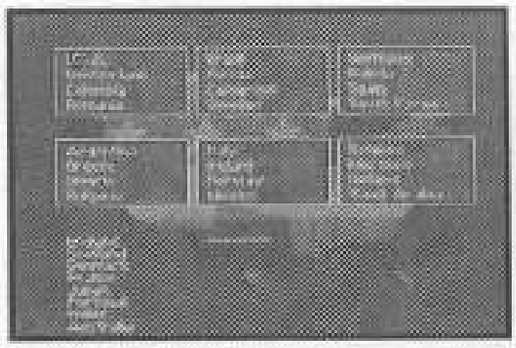
Puedes tomar el control de tantos equipos como quieras o dejarlos controlados por el ordenador. El Team Power Display muestra una representación gráfica de habilidad (velocidad, entradas, destreza).

La pantalla confirmará tus selecciones. Cuando estés satisfecho con las elecciones realizadas, presiona **Start**.

## 2. Menú de la Copa del Mundo personalizado



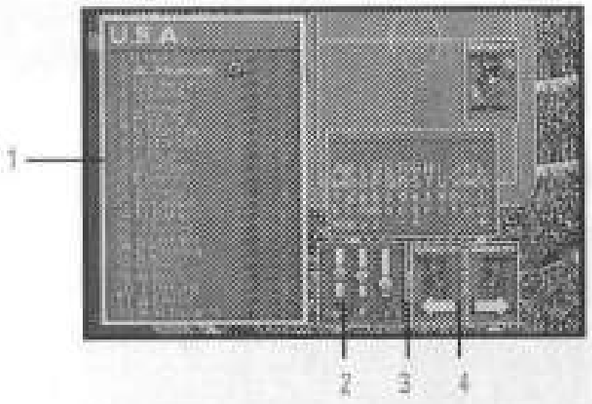

**A. torneo de la Copa del Mundo a medida del usuario**
Si tu equipo favorito no ha sido clasificado, puedes rediseñar el torneo añadiendo hasta ocho países en lugar de los oficialmente clasificados, y colocar cada equipo en el grupo que elijas. Serás presentado con los grupos oficiales de la Copa del Mundo más un máximo de ocho equipos más. Ilumina el equipo que quieres incluír y presiona **A/B/C.** Ahora selecciona el equipo que quieres reemplazar y presiona **A/B/C** otra vez. Puedes repetir este procedimiento tantas veces como quieras hasta que el torneo quede a tu gusto. Cuando estés satisfecho y todo esté a tu gusto en la Copa del Mundo, presiona **Start** para empezar con el campeonato.



**B. Introduce la contraseña** para poder recuperar cuando quieras este campeonato a tu gusto.

**C. Guarda (Save)** este torneo hecho a tu gusto.

**D. Equipo Editor** Puedes personalizar tu equipo cambiando los nombres de los jugadores y sus tareas.




**1.** Echa un vistazo a tu equipo y pre siona **A** para iluminar el jugador que

deseas cambiar de nombre. Introduce su nueva identidad y presiona **Start**.
**2.** Sostén **A** (velocidad), **B** (entradas) o **C** (destreza) y mueve el mando D arriba/abajo para cambiar la tarea iluminada de tu jugador.
**3/4.** Vista de otros equipos.

**3. Panorámica del Estadio** Estás divisando "a vista de pájaro" los nueve espectaculares estadios utilizados en *World Cup USA '94*, con todos los detalles sobre cada próximo partido.

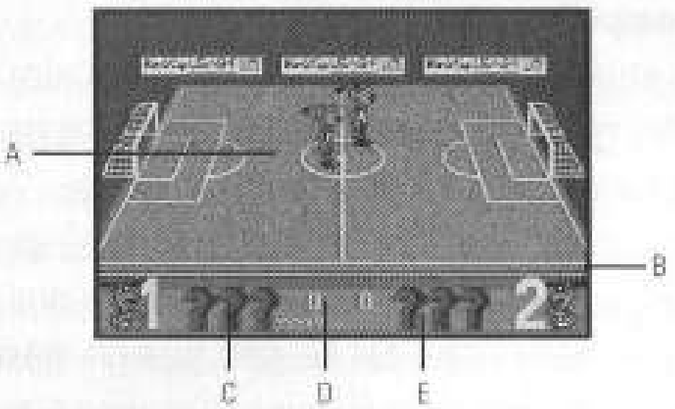



Usa los iconos que rodean a la vista panorámica para seleccionar qué estadio deseas ver.

## 4. Copa del Mundo Trivia Quiz. (Preguntas triviales)

Comprueba tus conocimientos de la Copa del Mundo contra el del ordenador o contra el de un amigo en el reto U.S. Gold trivia. Selecciona un país y te enfrentarás con un mini-campo y dos delanteros.

Tu objetivo consiste en marcar un gol en la portería contraria y para ello, habrás de contestar correctamente a los azarosos rompecabezas, con lo que obtendrás movimientos hacia arriba en el campo. Presiona **A** para ver la pregunta y entonces elige **A,B** o **C** de entre las respuestas de elección múltiple. Si respondes correctamente, de 1-3 movimientos están garantizados (dependiendo de la rapidez de tu respuesta) pero si respondes incorrectamente, das la posesión a tu oponente.El primer jugador en marcar dos goles gana el juego.




**A Mini-campo** El campo de juego de preguntas.

**B Barra indicadora del tiempo** responde dentro del tiempo límite o perderás la posesión. Si no ha sido dada una respuesta cuando la escala pasa del medio campo, la pregunta queda abierta para ambos jugadores.

**C/E Indicador de Posesión** Cuando el signo de interrogación se ilumina en tu lado, estás en posesión.

**D Línea de gol** Es el mejor de tres.

## 5. Partido Amistoso

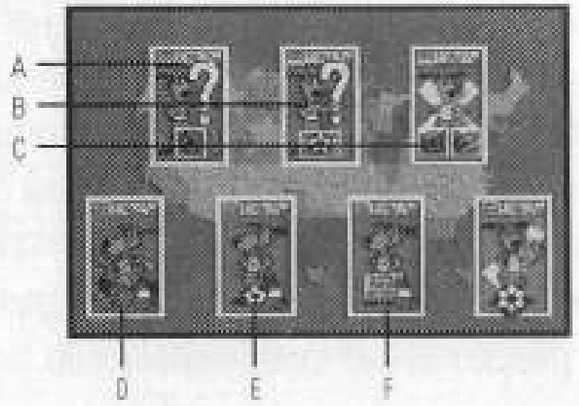
Vete entrenando para competiciones futuras con un bien-seleccionado y amigable equipo contra el tuyo.

Selecciona uno de estos tres formatos:

1. Ordenador contra ordenador. Observa un partido de demostración para ir cogiendo los trucos.
2. Persona contra ordenador. Mando de juego 1 ó 2.
3. Persona contra persona. Mando de juego 1 controla el equipo 1, y mando de juego 2 controla el equipo 2.

## 6. Menú Práctica

Elige dos equipos de la lista de clasificados oficiales para practicar.




**A. Opciones del equipo 1:** entra al sub-menú de opciones del equipo.

**B. Opciones:** entra al menú de opciones.

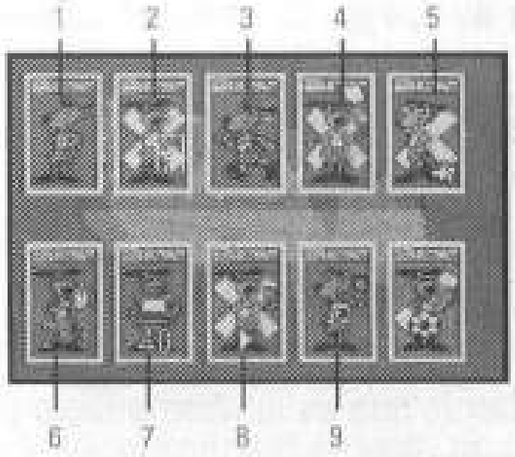
**C. Opciones del equipo 2:** elige entre el control de perso nas/ordenador para el equipo 2 (si estás jugando solo puedes seleccionar el control de personas para el equipo 2 y así poder practicar tus habilidades, o sin control si quieres elegir el campo para ti).

**D. Momentos prácticos del juego.** Usa el mando D para mover el balón alrededor del campo hasta que encuentres el punto donde deseas practicar una pieza del juego. Presiona **Fire** para lanzar un tiro libre, un corner o un saque de banda dependiendo de tu posición en el campo.

**E. Partido práctico**. Practica tu juego de campo con todas las probabilidades a tu favor - todas las decisiones del árbitro van a tu favor!

**F. Penalties.** Afina tus habilidades de tiro.

## 7. Menú de Opciones



El menú de opciones te presenta un número de variables, representadas por iconos que te permiten poner a tu gusto las condiciones del juego y las reglas para próximos campeonatos. Mueve el pesado balón sobre cada alternativa y haz tus elecciones presionando **A/B/C** para elegir o seleccionar una opción.

**1. Clima**: Cuando la opción del clima está en ON. El viento afectara el juego en diferentes grados. Las condiciones de juego son seleccionadas al azar para cada partido, por lo que no tienes control sobre el clima, como en la vida real!

**2. Radar**: El mini-campo te muestra la posición de cada jugador. Elige entre pequeño, grande o sombreado.

**3. Velocidad del juego**: 1 despacio, 2 normal, 3 rápido.

**4. Fuera de juego:** Un jugador está fuera de juego si está situado detrás del último defensa cuando se hace un pase a la parte contraria del campo. A diferencia de los seleccionadores internacionales verdaderos, tienes la opción de abandonar esta regla de fuera de juego y de dar a tus delanteros permiso para marcar gol, pero recuerda que es la misma regla para el equipo contrario.

**5. Cesión al portero**: Si tu portero no está contento con este reciente cambio en la regla del pase hacia atrás que le protegía de estos pases, puedes utilizar las antiguas reglas.

**6. Duración del Partido:** Selecciona la duración de cada partido, de 2 x 3 minutos, 2 x 5 minutos,
2 x 10 minutos, 2 x 20 minutos o 2 x 45 minutos.

**7. Selección de la pantalla:** selecciona la anchura de la pantalla; 32 ó 40.

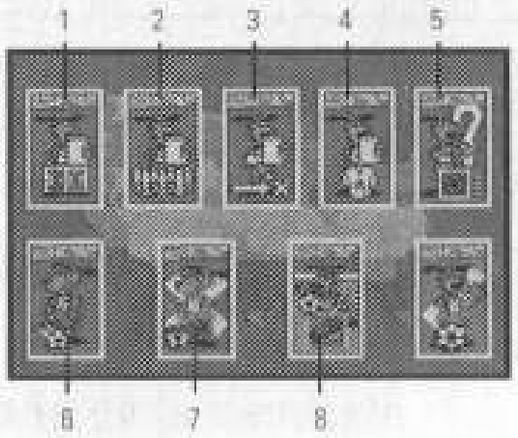
**8. Auto - repetición:** elige auto repetición en ON/OFF.

**9. Música / Sonido FX:** elige entre 16 bandas sonoras y escucha hasta 32 efectos de sonido.

## Opciones de Equipo

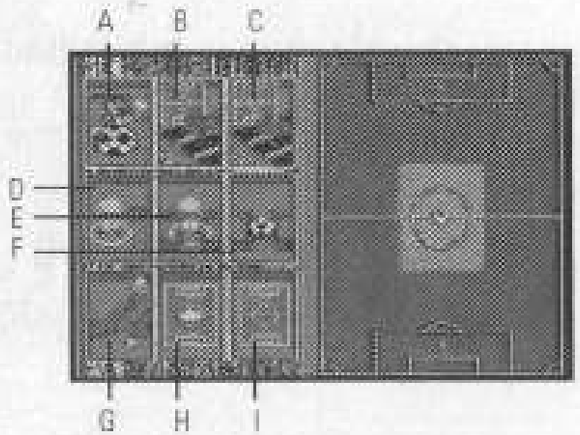
Como seleccionador del equipo nacional tienes que tomar decisiones tácticas cruciales antes del gran partido. El menú de opciones de equipo te da la oportunidad de hacer ajustes estratégicos a tu equipo y a tu estilo de juego. En *World Cup USA '94* tienes control completo sobre los jugadores de tu equipo y sobre la forma de jugar en cada partido. Utilizando los seleccionadores individuales según el gusto del usuario, puedes afinar cada aspecto de tu

equipo para ajustarlo a tu enfoque personal del juego.




1. **Alineación**
2. **Selección del equipo y de la formación**
3. **Tácticas de momentos del juego**
4. **Diseño de la camiseta**
5. **Control del equipo**
6. **Control del regate.**
7. **Parada.**
8. **Control del portero**

## 1. Alineación




El campo está dividido en nueve sectores con lo que puedes ver cómo cambia tu formación a lo largo del juego. Esto significa que puedes enseñar a tus jugadores cómo deben reaccionar en cada situación específicamente durante el juego para seguir tu estrategia vencedora.

**A EXIT (salida)** A opciones de equipo.

**B.** Usa una de las selecciones pre establecidas o carga una alineación previamente guardada. Mueve el balón sobre cada alineación y presiona cualquier botón para hacer tu elección.Cuando has seleccionado una alineación los jugadores corren a sus posiciones apropiadas en el campo para que puedas decidir si te gusta esa formación o quieres probar con otra.

**C.** Selecciona una nueva alineación. Puedes seleccionar un máximo de siete jugadores cada vez para usar en futuros juegos. Cuando hayas designado la alineación deseada presiona **A/B/C** para conservarla.

**D.** Selecciona un jugador. Sostén **A/B/C** y usa el mando D para localizar la posición de tus jugadores en el campo.

**E.** Cambia la posición de tus jugadores. Después de selecionar una alineación ahora es posible cambiar el comportamiento de los

jugadores e introducir nuevas tácticas. Cada jugador adopta una posición diferente en relación con el balón de acuerdo a una alineación específica y a unas circunstancias de partido, y tú puedes modificar estas posiciones para que encajen con tu estilo y estrategia de juego - si la tienes!. Presiona **A/B/C** y usa el mando D para mover a tu jugador a su nueva posición. Puedes usar este sistema para colocar a tus jugadores en distintas posiciones, en cada situación, en todos los lugares del campo, y de este modo crear una alineación que puedes guardar para juegos posteriores.

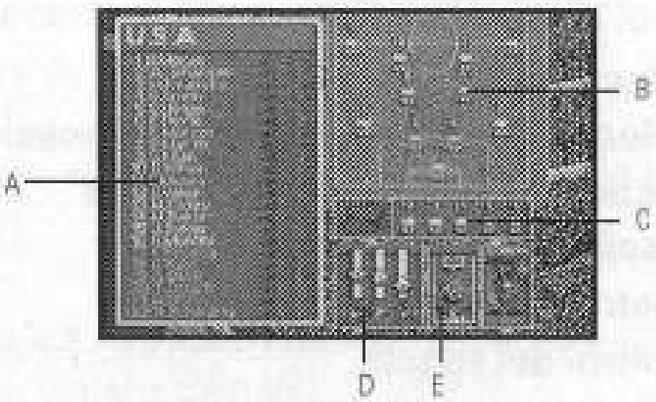
**F.** Sectores del campo. Sostén **A/B/C** y usa el mando D para mover el balón e iluminar cada región del campo alternativamente, para ver cómo se adapta tu jugador a lo largo del juego.

**G.** Modificador del jugador. Puedes afinar el movimiento de los jugadores en relación directa con el balón dentro de cada sector iluminado del campo. Sostén **A/B/C** y usa el mando D (derecha e izquierda) para seleccionar una de las cuatro colocaciones para determinar la lejanía de tus jugadores desde el balón.

**H.** Defensa/Ataque. Presiona **A/B/C** para mostrar cómo cambia tu alineación de acuerdo a una situación de ataque o de defensa.

**I.** Momento del juego/Abrir el juego. Presiona **A/B/C** para elegir entre cambios en la alineación al iniciarse el juego (de acuerdo con el sector del campo y la posición del balón) o en un momento específico del juego. *Nota: Usa la opción **F** para iluminar distintos momentos del juego.*

## 2. Selección del equipo y de la alineación




**A**. Selecciona 16 jugadores de los 22 expuestos en el equipo usando el mando D. Presiona **A/B/C** para confirmar tu selección.
**B.** Muestra a tus jugadores en la línea de empiece con sus números individuales de equipo.
**C.** Substitutos.
**D.** Exposición de velocidad/ataque/destreza.
**E.** Formación actual. Puedes seleccionar alineaciones alternativas usando **A/B/C** . *Nota: el "note pad" muestra una selección todavía no guardada.*

### 3. Tácticas de momentos del juego

.Usa el selector de tácticas para elegir cuatro estrategias secretas de momentos del juego. Mira las 24 tácticas maestras (expuestas en grupos de ocho) e indica tus cuatro favoritas con el mando D. Al ser un momento del juego,puedes poner en funcionamiento la estrategia designada moviendo el mando D en la dirección adecuada mientras sostienes **B.**

### 4. Diseño de la camiseta

Mueve el balón para seleccionar qué artículo del uniforme quieres cambiar. Sostén **A,B** o **C** (cada uno representa una parte diferente del artículo, como *rayas, estado, etc*) y mueve el mando D arriba/abajo para poder elegir entre formas y colores. El equipo de casa , con rayas, está a la izquierda y el otro a la derecha.

### 5. Control del equipo

Designa el control de cada equipo: Mando de juego 1, mando de juego 2, dos jugadores contra el ordenador, o control del ordenador.

### 6. Control del regate ("factor pegamento")

Si has jugado otros juegos de soccer te habrás dado cuenta de cómo varía el control del balón de unos juegos a otros - en algunos el balón se pega prácticamente a tus pies, mientras que en otros es casi imposible regatear.

*World Cup USA '94* te permite modificar este "factor pegamento" para adecuarlo a tu estilo personal de juego. Presiona **A/B/C** para seleccionar una de las tres situaciones - cuanto mayor sea el "efecto pegamento", mayor será tu control del balón.

### 7. Parada

Puedes decidir también si tus jugadores van a parar el balón cuando reciben un pase, o lo pasarán inmediatamente. Presiona **A/B/C** para elegir entre ON/OFF.

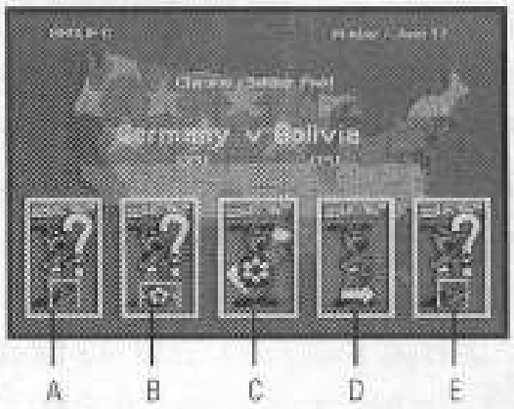
### 8. Control del Portero

Presiona **A/B/C** para elegir entre control del jugador o control del ordenador para tu portero. Cuando el portero está controlado por el ordenador tienes la ventaja para tiros a gol y saques, pero el ordenador interviene automáticamente si no haces ningún movimiento durante diez segundos.

Parando un penalty: tú puedes tomar el control del portero para parar los penalties. Dirige el mando D y presiona **B** para hacer una parada.

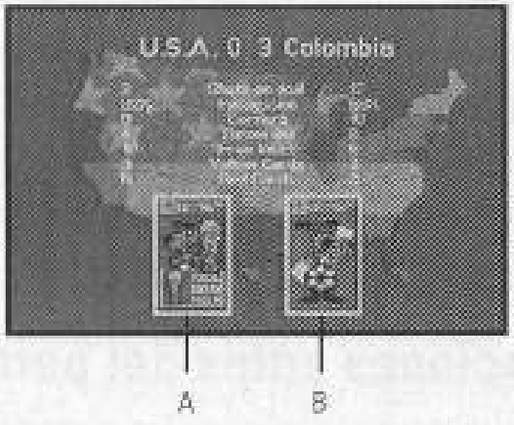
## Opciones antes del partido

Antes del saque inicial puedes elegir a tu gusto el juego que más se adecue a tu estilo de soccer y seleccionar tus decisiones estrtégicas y de mando para preparar a tu equipo para cada enfrentamiento.



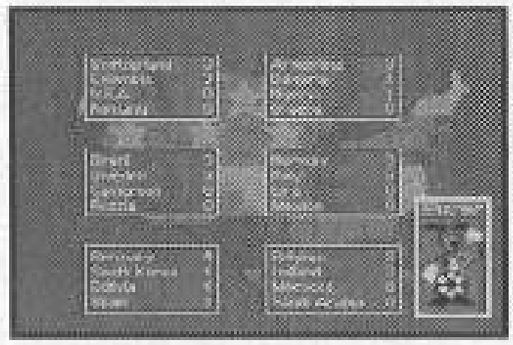

**A.** Opciones del equipo 1.
**B.** Opciones del Menú.
**C.** Ir al inicio (o mirar al inicio si ambos equipos están controlados por el ordenador).
**D.** Pasar al siguiente encuentro.
**E.** Opciones del equipo 2.

## Estadísticas después del partido




**A. Ver contraseña:** Ver la contraseña que te permitirá restablecer el torneo en este mismo punto a través de la opción Copa del Mundo personalizada.
**B. Continuar el torneo.**

## Estado del torneo



El estado actual del torneo está expuesto antes de pasar al siguiente partido.

## Menú Pausa

Presiona **Start** durante el juego para parar el partido.
Puedes acceder a varias opciones:
**Sustitución:** los nombres de los jugadores y los números de la camisetas aparecerán en pantalla. Selecciona el jugador que deseas sustituír y presiona **B.** Ahora elige un sustituto y presiona **B** otra vez o **Start** para anular la sustitución. Puedes hacer dos cambios durante cada partido (pero sólo en un momento en el que la balon no esté en juego.
Los jugadores que hayan sido expulsados no pueden ser cambiados y la sustitución es automática cuando un jugador se lesiona.
No se permiten sustituciones en el Modo Práctica.
**Repetición:** Presiona **B** para repetir la jugada.

**Radar:** pequeño /grande /sombreado /OFF.
**Alineación:** Presiona **B** para cambiar tu a lineación.
**Abandonar:** Vuelve a la opción Antes del Partido. Presiona **Start** para volver al juego.

## MENCIONES

**Diseño**
Tony Bickley y el
U.S. Gold Equipo de Desarrollo de Software
**Gráficas, Música, Arte y Programación**
Tiertex Ltd
**Dirección del Proyecto**
Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)
**Documentación**
Bob Kenrick y Pete Matthews
(U.S. Gold Ltd).

## Garantía Limitada

U.S. Gold se reserva el derecho de modificar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin aviso previo. U.S. Gold no garantiza explícita ni implícitamente respecto al producto manufacturado, su calidad, comerciabilidad de cualquier propósito particular. Si surgiese cualquier defecto dentro de los 90 días de garantía limitada (no para el soporte lógico que viene incluído en la forma en que ha sido elaborado), devolverlo en su estado original al lugar de compra.

**Manejo de tu Compact Disc Sega**

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No lo dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanseis tanto tú como el compact disc Sega.

**Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:**
Fotogramas o imágenes immovilizadas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evita el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

*World Cup USA '94* lleva versiones especiales de la banda sonora exclusiva del CD de **Scorpions.**

**"No Pain Gain"**

por Meine, Schenker & Hudson
Publicado por Polygram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing y Beef Puppet Music.
Copyright 1993 por MCA Music Publishing, división de MCA, Inc. Todos los derechos para Beef Puppet Music controlado y administrado por MCA Music Publishing, división de MCA, Inc.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ASEGURADO POR INTERNATIONAL COPYRIGHT.
USADO MEDIANTE PERMISO.

**"Under The Same Sun"**

por Hudson, Meine & Fairbairn
Publicado por Polygram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing y Beef Puppet Music.
Copyright 1993 por MCA Music Publishing, división de MCA, Inc. Todos los derechos para Beef Puppet Music controlado y administrado por MCA Music Publishing, división de MCA, Inc.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ASEGURADO POR INTERNATIONAL COPYRIGHT.
USADO MEDIANTE PERMISO.

**cantado y tocado por Scorpions**

bajo licencia de Polygram Spscial Markets
Disponible en Mercury discos y casettes.

# WorldCupUSA94™

## Indice


Controllo dei giocatori . . . . . 71
Benvenuti a World Cup USA '94™ . . . . . 72
Che cos'è il calcio? . . . . . 73
Come avviare il sistema . . . . . 74
Selezione della lingua . . . . . 75
Il menu principale . . . . . 75
Opzioni relative alla squadra . . . . . 80
Opzioni di preparazione all'incontro . . . . . 83
Statistiche post-incontro . . . . . 83
Stato del campionato . . . . . 84
Menu Pausa . . . . . 84
Garanzia limitata . . . . . 84
Manutenzione del CD Sega . . . . . 85

## Controllo dei giocatori




**CON LA PALLA**

**A** TIRO (O CALCIO LUNGO)*
**B** PASSAGGIO
**C** TIRO CORTO*

*** Come orientare la palla dopo averla calciata**

Dopo aver calciato la palla è possibile curvarne la traiettoria in volo in modo da produrre effetti devastanti. Subito dopo aver calciato la palla, usate il tastierino direzionale per imprimere una direzione a destra o a sinistra ai tiri normali o ai tiri corti.

**Passaggi**

Quando premete **B**, usate il tastierino direzionale per orientare il passaggio. La palla viene passata al compagno di squadra più vicino nel settore di 45° verso il quale siete rivolti, oppure procede in linea retta verso questo settore se non vi sono giocatori disponibili.

**Opzione stoppata**

Se l'opzione della stoppata è ATTIVATA, tenendo premuto **B**, il vostro giocatore si girerà sul posto prima di passare la palla, quando si lascia andare il pulsante.

**COME VINCERE LA PALLA**

**A** TACKLE IN SCIVOLATA
**B** TACKLE DIRETTO
**C** SELEZIONARE LA PALLA PIÙ VICINA AL GIOCATORE

**PALLE ALTE**

Quando ricevete un passaggio in aria o intercettate un pallone alto, potete colpirlo la prima volta con una delle quattro mosse spettacolari disponibili, a seconda dell'altezza e della direzione della palla.
Premete **B** per eseguire un TIRO AL VOLO, un COLPO DI TESTA AL VOLO, un COLPO DI TESTA IN TUFFO o una ROVESCIATA.

**AZIONI DI GIOCO CONVENZIONALI**

Per i calci d'angolo, le rimesse dal fondo, i calci di punizione e le rimesse laterali appare un indicatore di potenza/direzione, rappresentato da un arco di puntini bianchi che partono dalla palla.
Usate i tasti a destra e a sinistra del tastierino direzionale per modificare la direzione del tiro o della rimessa laterale, quello **verso l'alto** per

DIMINUIRE LA POTENZA e quello **verso il basso** PER AUMENTARLA.

**A** TIRO/RIMESSA (lungo la linea del l'indicatore)
**B** PASSAGGIO (al compagno di squadra selezionato)*

*Nelle azioni di gioco convenzionali potete selezionare il giocatore che riceverà il passaggio diretto mediante l'indicatore di potenza/direzione.
Se non effettuate una mossa entro dieci secondi, la palla verrà giocata automaticamente.

**C MODO SCANSIONE**

Il modo scansione è disponibile solamente nel corso delle azioni di gioco convenzionali per designare i giocatori fuori dallo schermo che dovranno ricevere un passaggio. Tenendo premuto **C**, apparirà un cursore di selezione che può essere spostato sul campo di gioco mediante il tastierino direzionale. Trovate il compagno di squadra desiderato e lasciate andare il pulsante per effettuare la selezione. Tornerete ora all'azione di gioco convenzionale e potrete passare la palla al giocatore scelto premendo **B** (oppure potrete ingannare l'avversario premendo **A** per tirare o lanciare la palla lungo l'arco di potenza/direzione).

*N.B. Se l'indicatore è puntato in direzione di un giocatore quando il modo scansione è attivato, questo giocatore verrà riselezionato quando tornerete all'azione di gioco convenzionale; l'indicatore deve pertanto essere rivolto verso uno spazio vuoto prima di attivare il modo scansione.*

## Benvenuti a World Cup USA '94™

Il 17 giugno 1994 prenderà il via negli Stati Uniti il più grande e spettacolare campionato di calcio del mondo. Le 24 migliori nazionali di calcio al mondo si sfideranno in incontri mozzafiato per aggiudicarsi il più ambito trofeo sportivo, la Coppa del Mondo della FIFA. Da oltre 60 anni, la Coppa del Mondo è il simbolo di eccellenza sportiva, e vincere questo prestigioso trofeo è l'obiettivo di ogni paese dove si pratichi lo sport del calcio.
Adesso avete la possibilità di partecipare a questa sfida, più unica che rara, e di entrare nella "storia del calcio". Portate la vostra squadra all'apice del successo internazionale contro le migliori formazioni al mondo e riscrivete la storia della XV edizione dei campionati mondiali di calcio.
*World Cup USA '94* è la simulazione del gioco del calcio più completa mai realizzata fino ad ora, che riproduce nei minimi particolari l'atmosfera magica dell'appuntamento più spettacolare del calendario sportivo. Un

sistema di comandi flessibile vi consente di prendere tutte le decisioni strategiche necessarie per
progredire in questo campionato di quattro settimane, oppure, se la tattica non fa per voi, passate direttamente al calcio d'inizio.
La preparazione ad ogni partita può essere complicata o semplice a seconda dei gusti, ma una volta scesi in campo, rimane una sola domanda: avete le qualità necessarie per vincere i campionati mondiali o siete solo in grado di fare una figuraccia?

## Che cos'è il calcio?

A seconda del paese in cui lo si pratica, il calcio viene anche chiamato "football". Per evitare confusioni, d'ora in avanti verrà chiamato sempre calcio, e mai football, anche se i
calciatori potranno essere definiti semplicemente giocatori.
È un gioco un po' particolare, anche se rimane il gioco più diffuso al mondo, è un gioco che tutti conoscono. Tuttavia, nella remota eventualità che non ne conosciate le regole, ecco un sunto dei punti più importanti che un principiante deve conoscere.
22 giocatori (due squadre di 11 giocatori) rincorrono una palla rotonda su un campo di gioco rettangolare e cercano di metterla nella porta avversaria calciandola o colpendola di testa. Vi sono diversi tipi di giocatori.
**Portiere** – Ogni squadra ha un portiere che può toccare ed afferrare la palla con le mani nella propria aria di rigore (fatta eccezione per quando la palla gli viene passata indietro intenzionalmente da uno dei suoi compagni di squadra). Il portiere ha la grandissima responsabilità di impedire agli avversari di segnare.
**Difensori** – Questi giocatori devono proteggere la porta cercando di impedire agli avversari di tirare.
**Centrocampisti** – Come suggerisce il nome, i centrocampisti giocano normalmente a centrocampo e hanno una funzione di collegamento tra difesa ed attacco, svolgendo il ruolo di difensori o attaccanti a seconda del caso.
**Attaccanti** – Ovvero "avanti", giocano in a vanti e cercano di fare goal.
Per segnare un goal, i giocatori devono prima di tutto impossessarsi della palla. Lo possono fare ricevendo un passaggio da uno dei compagni di squadra, intercettando un passaggio degli avversari o contrastando l'avversario in possesso della palla. L'arbitro può servirsi della sua vasta conoscenza del gioco per giudicare se un contrasto è irregolare e può assegnare agli avversari un calcio di punizione o un calcio di rigore (se il fallo viene commesso nell'area di rigore del giocatore che lo commette). L'arbitro

può inoltre ammonire il trasgressore (mostrandogli il cartellino giallo), espellerlo dal campo di gioco (cartellino rosso) o dargli semplicemente una lavata di capo.
Se la palla viene calciata fuori dal campo di gioco, la partita riprenderà, a seconda del punto in cui questa è uscita, con una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o con un calcio d'angolo a favore della squadra avversaria.
Ogni partita è divisa in due tempi di 45 minuti l'uno. Se si tratta di un campionato ad eliminazione e se al termine dei tempi regolamentari il risultato è di parità, si dovranno giocare i tempi supplementari; se al termine di questi ultimi il risultato è ancora di parità, si dovrà andare ai calci di rigore. Il calcio di inizio viene dato al centro del campo all'inizio di ogni tempo e dopo ogni volta che è stato segnato un goal. All'inizio del secondo tempo, le squadre si scambiano la posizione in campo, ossia giocano nella metà campo opposta.
Vi sono moltissime altre regole e regolette di questo grande gioco che imparerete a conoscere un po' alla volta. La cosa più importante da ricordare è che vince la squadra che segna il maggior numero di goal.

## Preparativi

1. Prepara i tuoi sistemi Mega Drive e MEGA-CD, quindi inserisci la consolle 1. Accendi il televisore o il monitor, quindi accendi il Mega Drive.
2. Quando vedi il marchio MEGA-CD, premi il **tasto Start** oppure **A, B** o **C**. Apparirà il pannello di comando del MEGA-CD.
3. Premi il **tasto Start** oppure **A, B** o **C** per aprire il cassetto portadischi. Sistema il CD sul cassetto, quindi chiudilo premendo il **tasto A, B** o **C**.
4. Premi il **tasto Start** oppure sposta il cursore del pannello di comando sul tasto CD-ROM.
5. Per iniziare, premi il **tasto A, B** o **C.**




1.**Pulsante direzionale (tastierino direzionale)**
2.**Pulsante Start**
3.**Pulsante A**
4.**Pulsante B**
5.**Pulsante C**

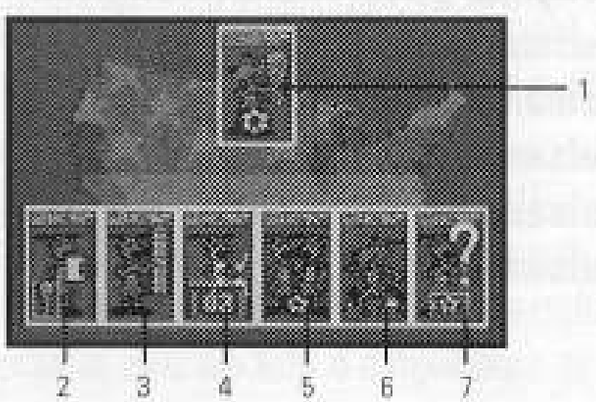
**Nota:** Se il CD si trova già nel computer quando lo si accende, il gioco inizierà automaticamente dopo alcuni secondi.
**Tastierino direzionale:** Spostate il pulsante direzionale per evidenziare le opzioni.
**B** Premete per confermare le selezioni
**Start** Premete per mettere in pausa la partita e per accedere alle opzioni del gioco (vedere il Menu pausa).

## Selezione della lingua

Potete giocare a *World Cup USA '94™* in una delle otto lingue diverse rappresentate dalle bandiere visualizzate nello schermo di selezione della lingua. Usate il tastierino direzionale per spostare l'icona della palla che rimbalza sulla bandiera desiderata e premete **A/B/C** per effettuare la selezione.

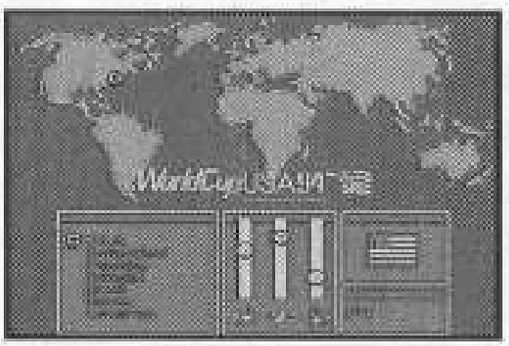
## Il menu principale

Per selezionare un'opzione dal Menu principale, occorre semplicemente spostare la palla che rimbalza sull'opzione desiderata e premere **B**.




1. **Campionati mondiali ufficiali**
2. **Menu dei campionati mondiali personalizzati**
3. **Panoramica degli stadi**
4. **Trivia Quiz sui campionati mondiali**
5. **Incontro amichevole**
6. **Menu allenamento**
7. **Menu opzioni**

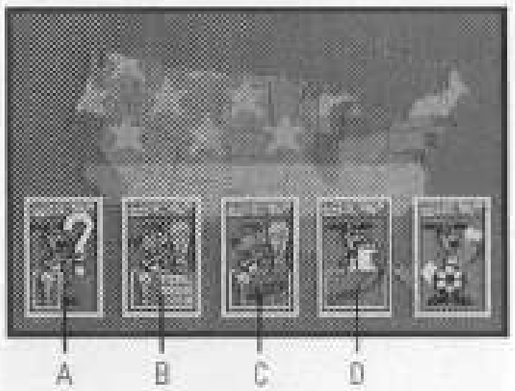
### 1. Campionati mondiali ufficiali



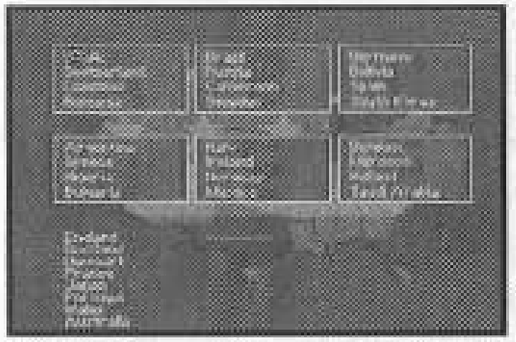
Usate il tastierino direzionale per scorrere le squadre che si sono qualificate a *World Cup USA '94* e selezionate quale delle 24 squadre disponibili desiderate controllare. Premete **B** per scegliere la vostra squadra e poi immettete il vostro nome, usando il tastierino direzionale per scegliere ogni lettera, e premete un tasto qualsiasi per confermare la selezione fino a quando il nome non è completo.
Potete selezionare il controllo di tutte le squadre che volete o lasciare che sia il computer a controllarle. Il display della potenza della

squadra visualizza una rappresentazione grafica delle varie abilità (velocità, marcatura, destrezza).
Lo schermo confermerà le vostre selezioni. Quando siete soddisfatti delle scelte fatte, premete **Start**.

## 2. Menu dei campionati mondiali per sonalizzati



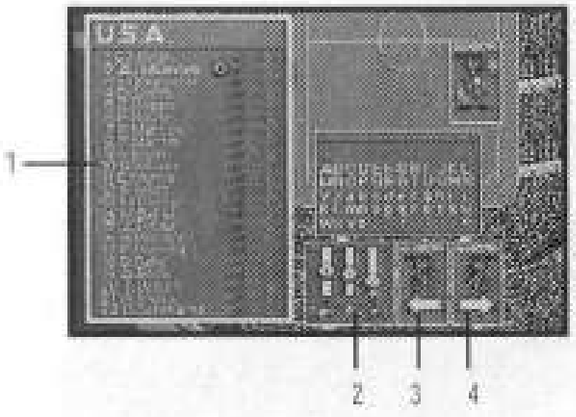

**A - Campionati mondiali personalizzati**
Se la vostra squadra favorita non si è qualificata, potrete riorganizzare il campionato aggiungendo un massimo di 8 nazionali al posto delle squadre ufficiali qualificate ed assegnare ogni squadra al gruppo di vostra scelta.
Verranno visualizzati i gironi ufficiali dei campionati mondiali con l'aggiunta di altre otto squadre. Evidenziate la squadra che desiderate includere e premete **A/B/C**. Selezionate quindi la squadra che desiderate sostituire e premete di nuovo **A/B/C**. Ripetete queste operazioni fino a quando non avrete creato i campionati che desiderate. Quando siete soddisfatti dei campionati mondiali personalizzati, premete **Start** per iniziare.



**B** - Consente di **immettere una parola d' ordine** per ripristinare i campionati personalizzati nel punto desiderato.

**C** - Consente di **salvare** i campionati personalizzati.

**D** - Consente di **modificare la squadra**. Potete personalizzare la vostra squadra modificando i nomi e le abilità dei giocatori.



**1:** Scorrete i giocatori della vostra squadra e premete **A** per evidenziare il giocatore di cui si desidera cambiare il nome. Immettete il nuovo nome e premete **Start**.

**2:** Tenete premuto **A** (velocità), **B** (marcatura) o **C** (abilità) e spostate il tastierino direzionale su o giù per modificare l'abilità del giocatore e videnziato.

**3/4:** Visualizzate altre squadre.

## 3. Panoramica degli stadi

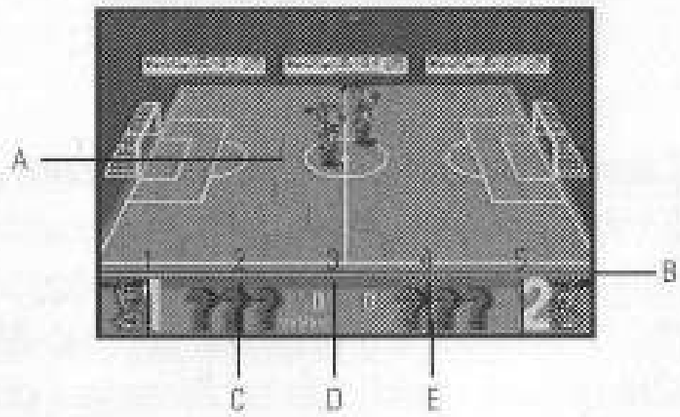
Viene visualizzata una panoramica spettacolare dei nove stadi utilizzati in *World Cup USA '94*, e vengono riportati alcuni fatti particolari legati ad ogni stadio.




Utilizzate le icone intorno allo schermo per selezionare lo stadio che si desidera visualizzare.

## 4. Trivia Quiz sui campionati mondiali

Gareggiate contro il computer o un amico nel quiz sui campionati mondiali della U.S. Gold. Selezionate il paese che volete rappresentare e appariranno un minicampo e due battitori. L'obiettivo è di fare goal nella rete avversaria, alla quale ci si avvicina rispondendo correttamente ai quesiti del quiz. Premete **A** per visualizzare la domanda, quindi scegliete **A, B** o **C** tra le risposte disponibili. Se rispondete correttamente, vi verranno accordati da 1 a 3 spostamenti verso la rete avversaria (in base alla velocità della risposta), ma se scegliete una risposta sbagliata, il gioco passa all'avversario. Il primo giocatore che segna due volte vince.




**A Minicampo** - Luogo in cui si svolge il quiz

**B Barra del tempo** - Se non rispondete nel limite di tempo disponibile, il gioco passa all'avversario. Se non è stata data alcuna risposta una volta trascorsa metà del tempo a disposizione, entrambi i giocatori possono rispondere.

**C/E Indicatore di possesso** - Quando i punti interrogativi dalla vostra parte lampeggiano, tocca a voi!

**D Punteggio** - Al meglio dei 3

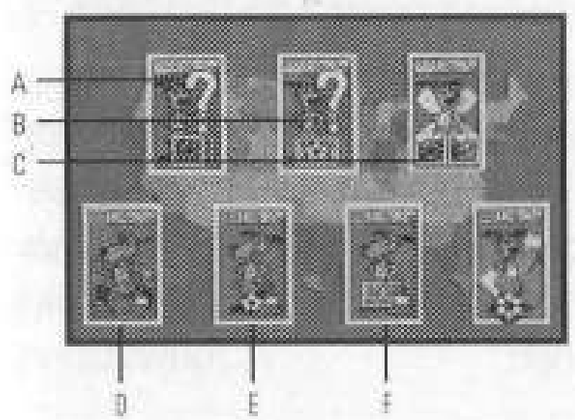
## 5. Incontro amichevole

Riscaldatevi un po' in vista delle partite che dovrete disputare nel futuro in un incontro amichevole contro una squadra di vostra scelta. Selezionate uno dei tre seguenti modelli:

1. Computer contro computer: potete osservare una partita di dimostrazione per imparare i trucchi del mestiere.
2. Giocatore umano contro computer: unità di controllo 1 o 2.
3. Giocatore umano contro giocatore umano: l'unità di controllo 1 controlla la squadra 1 e l'unità di controllo 2 la squadra 2.

## 6. Menu allenamento

Scegliete due squadre dalla lista di quelle ufficiali che si sono qualificate per partecipare agli allenamenti.




**A Opzioni squadra 1** – Consente di accedere al sottomenu delle opzioni squadra.

**B Opzioni** – Consente di accedere al menu delle opzioni.

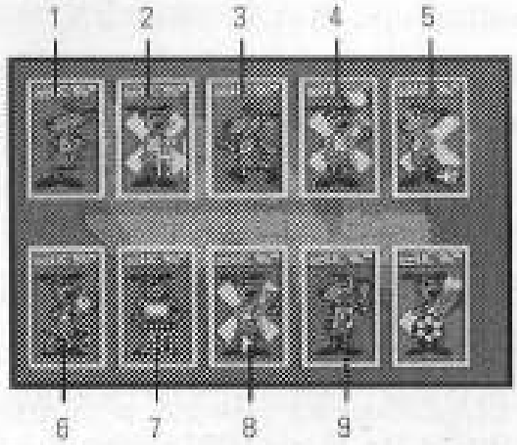
**C Opzioni squadra 2** – Consente di scegliere se la squadra 2 verrà controllata da un giocatore umano o dal computer (se giocate da soli potete selezionare il controllo con giocatore umano per la squadra 2 in modo che possiate allenarvi oppure nessun controllo se volete tutto il campo per voi).

**D Allenamento delle azioni di gioco convenzionali** – Servitevi del tastierino direzionale per spostare la palla nel campo fino a quando non trovate il luogo adatto in cui provare un'azione specifica. Premete il pulsante del **fuoco** per preparare un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale a seconda della posizione in campo.

**E Partita di allenamento** – Potete allenarvi a giocare con la sorte dalla vostra parte. Tutte le decisioni dell'arbitro saranno a vostro favore.

**F Allenamento dei rigori** – Esercitatevi a perfezionare i calci di rigore.

## 7. Menu opzioni




Il menu opzioni di gioco offre numerose variabili, rappresentate dalle icone di attaccanti, che consentono di personalizzare le condizioni e le regole di gioco per il prossimo campionato. Posizionate la palla che rimbalza su ogni singola opzione ed effettuate le vostre scelte premendo **A/B/C** per passare da un'opzione all'altra o per selezionare un'opzione.

**1. Condizioni atmosferiche** – Quando l'opzione delle condizioni atmosferiche è ATTIVATA, il vento avrà effetto sul gioco in varia misura. Le condizioni di gioco vengono selezionate a caso per ogni partita e quindi non avrete nessun controllo sulle condizioni atmosferiche, proprio come avviene in realtà!

**2. Radar** – Visualizzazione in miniatura del campo per mostrare la posizione di ogni giocatore. Scegliete piccolo, grande o ombreggiato.

**3. Velocità del gioco** – 1 Lento, 2 Normale, 3 Veloce.

**4. Regola del fuori gioco** – Un giocatore è fuori gioco se si trova oltre l'ultimo difensore avversario quando si effettua un passaggio nella metà campo avversaria. A differenza dei veri allenatori internazionali, avete l'opzione di escludere la regola del fuori gioco e dare ai vostri attaccanti la possibilità di sostare nell'area avversaria; ma ricordate, vale lo stesso per gli avversari.

**5. Regola del passaggio all'indietro** – Se al vostro portiere non piace la regola recentemente introdotta, che gli impedisce di prendere con le mani la palla quando gli viene passata indietro, potete applicare di nuovo il vecchio regolamento.

**6. Durata dell'incontro** – Selezionate la durata di ogni incontro, 2 x 3 minuti, 2 x 5 minuti, 2 x 10 minuti, 2 x 20 minuti o 2 x 45 minuti.

**7. Modo schermo** – Selezionate la larghezza dello schermo: 32 o 40.

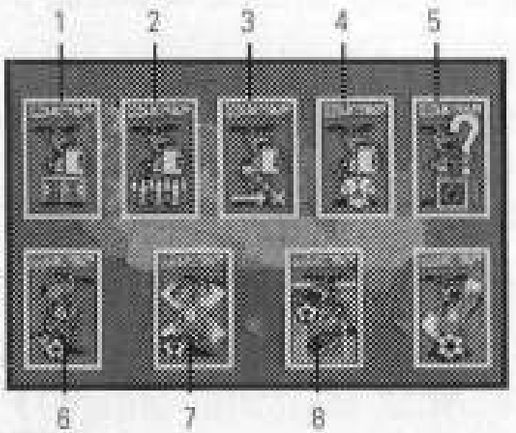
**8. Replay automatico** – Consente di attivare e disattivare il replay delle azioni.

**9. Musica/Effetti sonori** – Scegliete tra 16 colonne sonore e ascoltate una gamma di 32 effetti sonori.

## Opzioni relative alla squadra

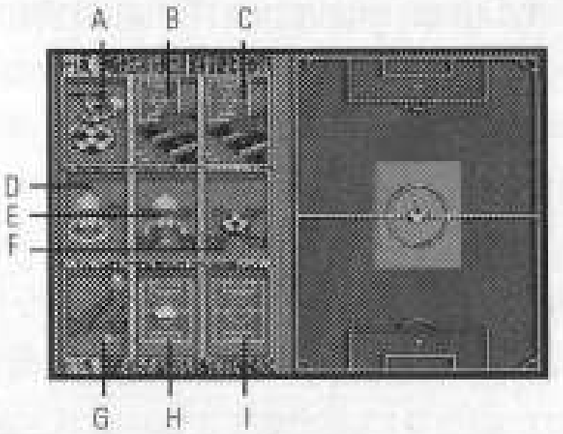
In qualità di allenatore di una nazionale, prima delle partite più importanti, dovrete prendere delle decisioni tattiche di vitale importanza. Il menu delle opzioni della squadra vi offre la possibilità di effettuare varie modifiche strategiche per quanto riguarda sia la squadra che gli schemi di gioco.

In *World Cup USA '94* potrete controllare completamente i giocatori della vostra squadra e il modo in cui giocano in ogni partita. Usando i singoli editor di personalizzazione del gioco potete definire con precisione tutte le caratteristiche della vostra squadra in modo che corrispondano al vostro approccio personale al gioco.




1. **Editor formazione**
2. **Selezione della squadra e della formazione**
3. **Tattiche delle azioni di gioco convenzionali**
4. **Modello della divisa**
5. **Controllo squadra**
6. **Controllo dribbling**
7. **Stoppata**
8. **Controllo portiere**

## 1. Editor formazione




Il terreno di gioco è diviso in nove settori in modo che possiate vedere come cambia la vostra formazione con il progredire del gioco. Questo significa che potrete dare precise istruzioni ai giocatori su come reagire a situazioni diverse in una partita per poter attenersi alle vostre strategie vincenti.

**A Uscita** alle opzioni della squadra

**B** Per utilizzare una delle formazioni predefinite o caricare una formazione salvata precedentemente, spostate la palla su ogni formazione e premete un tasto qualsiasi per effettuare la scelta. Appena selezionate una formazione, i giocatori in campo corrono nelle proprie posizioni in modo che possiate decidere se

volete davvero giocare con questa formazione o se preferite provarne un'altra.
**C** Salvataggio di una nuova formazione. Potete salvare, in qualsiasi momento, fino a sette formazioni personali da utilizzare in partite future. Una volta designata la formazione desiderata, premete **A/B/C** per salvarla.
**D** Selezione di un giocatore. Tenete premuto **A/B/C** ed utilizzate il tastierino direzionale per scorrere tutte le posizioni dei giocatori sul campo.

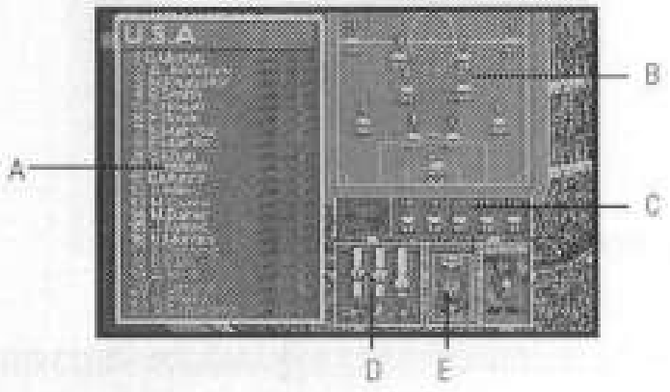
**E** Modifica della posizione dei giocatori. Una volta selezionata una certa formazione, è possibile adattare il comportamento di ogni singolo giocatore e mettere a punto nuove strategie di gioco. Ogni giocatore assume una posizione diversa in relazione alla palla a seconda della formazione specificata e delle circostanze della partita e quindi potrete modificare tale posizione per adattarla al vostro stile di gioco e alla strategia globale dell'incontro, sempre che ne abbiate una! Tenete premuto **A/B/C** e utilizzate il tastierino direzionale per spostare il vostro giocatore nella nuova posizione. Potete usare questa funzione per assegnare ai vostri giocatori posizioni diverse in ogni situazione in tutti i settori del campo, creando in tal modo una formazione unica che può essere salvata per altri giochi.

**F** Visualizzazione dei settori del campo. Tenete premuto **A/B/C** e utilizzate il tastierino direzionale per spostare la palla ed evidenziare, uno alla volta, i settori del campo per vedere come la formazione dei vostri giocatori si adatta man mano che il gioco prosegue.

**G** Modifica dello spostamento dei giocatori. Potete regolare lo spostamento dei singoli giocatori nei confronti della palla all'interno di ogni settore del campo evidenziato. Tenete premuto **A/B/C** ed utilizzate il tastierino direzionale (sinistra e destra) per selezionare una delle quattro impostazioni che determinano la distanza dei giocatori dalla palla.
**H** Difesa/Attacco. Premete **A/B/C** per vedere come cambia la vostra formazione a seconda che si tratti di uno schema di difesa o di attacco.

**I** Azione di gioco convenzionale/gioco normale. Premete **A/B/C** per passare da un cambiamento della formazione all'altro nel gioco normale (in base al settore del campo e alla posizione della palla) o durante azioni di gioco convenzionali specifiche. *Nota: Utilizzate l'opzione **F** per evidenziare le varie azioni di gioco convenzionali.*

## 2. Selezione della squadra e della formazione




**A** Servendovi del tastierino direzionale, selezionate 16 dei 22 giocatori visualizzati. Premete **A/B/C** per confermare la selezione.
**B** Presenta i vostri giocatori nella formazione di partenza con i relativi numeri sulla maglia.
**C** Riserve correnti.
**D** Display della velocità/marcatura/ destrezza.
**E** Formazione corrente. Le formazioni alternative possono essere selezionate utilizzando **A/B/C**.*Nota: Il "Bloc-notes" mostra una formazione che non è ancora stata salvata.*

## 3. Tattiche delle azioni di gioco convenzionali

Utilizzate il selettore delle tattiche per scegliere quattro strategie segrete da attivare durante le azioni di gioco convenzionali. Scorrete le 24 tattiche principali disponibili (visualizzate in gruppi di otto) e assegnate una direzione del tastierino direzionale alle quattro che preferite. Per azionare una strategia determinata durante un'azione di gioco convenzionale, spostate il tastierino direzionale nella direzione appropriata tenendo premuto **B**.

## 4. Modello della divisa

Spostate la palla per selezionare l'elemento della divisa che desiderate cambiare. Tenete premuto **A, B** o **C** (ognuno dei quali rappresenta un aspetto diverso della divisa: strisce, condizione, ecc.) e spostate il tastierino direzionale su o giù per scorrere la vasta gamma di colori e sfumature disponibili.
La divisa della squadra di casa è a sinistra, mentre quella degli avversari è a destra.

## 5. Controllo squadra

Assegnate il controllo di ogni squadra: unità di controllo 1 e unità di controllo 2, due giocatori contro il computer o controllo da parte del computer.

## 6. Controllo dribbling – Il fattore "colla"

Se avete giocato con altre simulazioni del gioco del calcio, avrete sicuramente notato quanto sia diverso il controllo della palla da un gioco all'altro. In alcuni casi la palla rimane praticamente incollata ai piedi dei giocatori, mentre in

altri è quasi impossibile dribblare con efficacia. *World Cup USA '94* consente di modificare il "fattore colla" in base al vostro stile personale di gioco. Premete **A/B/C** per selezionare una delle quattro impostazioni disponibili: più elevato è il "fattore colla", tanto migliore sarà il controllo della palla.

### 7. Stoppata

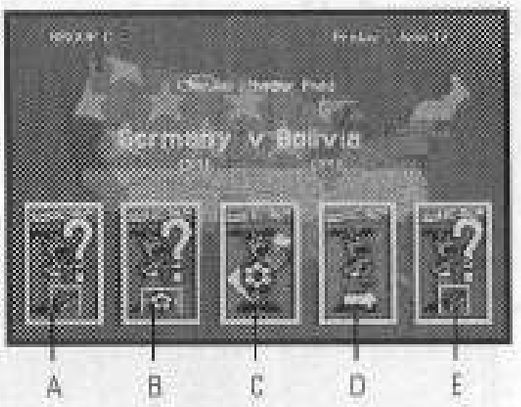
Potete decidere se i vostri giocatori stoppano la palla quando ricevono un passaggio oppure se giocano sempre di prima. Premete **A/B/C** per attivare e disattivare l'opzione della stoppata.

### 8. Controllo portiere

Premete **A/B/C** per scegliere se il portiere sarà controllato dal giocatore o dal computer.
Quando il vostro portiere è controllato dal computer, il controllo passa a voi per le rimesse dal fondo e le rimesse con le mani. Il computer tuttavia interviene automaticamente se non procedete ad eseguirle entro dieci secondi.
Per parare i rigori, il controllo del portiere passa a voi. Utilizzate il tastierino direzionale e premete **B** per eseguire la parata.

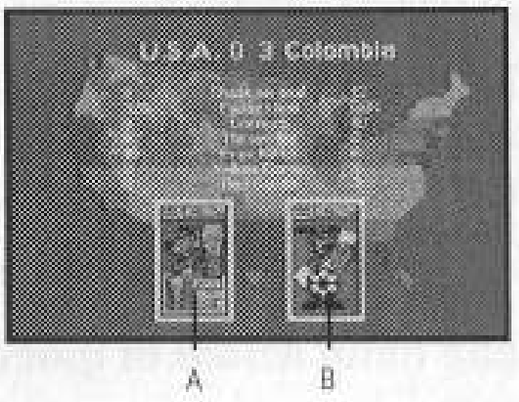
## Opzioni di preparazione all'incontro

Prima del calcio di inizio, potete personalizzare il gioco a seconda del vostro stile e prendere diverse decisioni di natura strategica e tecnica per preparare la squadra ad ogni partita.




**A** Opzioni squadra 1
**B** Menu delle opzioni di gioco
**C** Calcio di inizio (oppure guardate la partita se entrambe le squadre sono controllate dal computer)
**D** Salta l'incontro
**E** Opzioni squadra 2

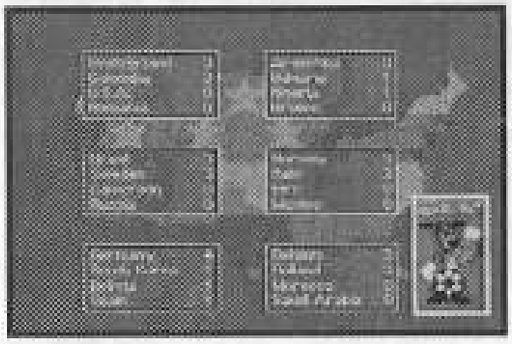
## Statistiche post-incontro




**A Visualizza parola d'ordine** – Visualizza la parola d'ordine che vi consente di ripristinare il campionato a questo punto esatto mediante l'opzione dei campionati mondiali personalizzati.

**B Continua il campionato**

## Stato del campionato



Lo stato corrente del campionato viene visualizzato prima che passiate alla partita successiva.

## Menu Pausa

Premete **Start** durante il gioco per metterlo in pausa.
Sono ora disponibili varie opzioni:
**Sostituzione** – I numeri delle maglie e i nomi dei giocatori vengono visualizzati sullo schermo. Selezionate il giocatore da sostituire e premete **B**. Scegliete il giocatore di riserva da mandare in campo e premete di nuovo **B** oppure **Start** per annullare la sostituzione. Durante ogni partita, potete effettuare due sostituzioni (ma solo una per volta) quando il gioco è fermo.
I giocatori che sono stati espulsi non possono essere sostituiti, mentre la sostituzione avviene automaticamente quando un giocatore viene ferito. Le sostituzioni non sono disponibili in modo allenamento.

**Replay** – Premete **B** per avere il replay dell'azione.
**Radar** – Piccolo/Grande/Ombreggiato/DISATTIVATO
**Formazione** – Premete **B** per cambiare la vostra formazione.
**Uscita** – Ritorna alle opzioni di preparazione all'incontro. Premete **Start** per riprendere il gioco.

## Autori

**Progettazione**
Tony Bickley e il gruppo di sviluppo software della U.S. Gold
**Grafica, musica, immagini e programmazione**
Tiertex Ltd
**Responsabile di progetto**
Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)
**Documentazione**
Bob Kenrick e Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

**Garanzia limitata**

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso. La U.S. Gold non concede alcuna garanzia espressa o implicita, per quanto riguarda il presente materiale, la sua qualità, commerciabilità o idoneità a qualsiasi scopo particolare.
Qualora si notassero difetti, durante il periodo di garanzia limitata di 90 giorni, del prodotto

stesso (escluso il programma software che viene fornito "così come è"), si prega di restituirlo nello stato originale al rivenditore presso il quale è stato acquistato.

## Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicini a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare tè stesso ed il Compact Disc Sega.

## Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione:

I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasicare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

*World Cup USA '94* comprende versioni speciali di colonne sonore su CD esclusive degli **Scorpions**.

**"No Pain No Gain"**

di Meine, Schenker e Hudson
Pubblicata dalla PolyGram International Publishing, Inc., MCA Music Publishing e Beef Puppet Music.
Copyright 1993 della MCA Music Publishing, una divisione della MCA, Inc. Tutti i diritti per Beef Puppet Music controllati e amministrati dalla MCA Music Publishing, una divisione della MCA, Inc.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
COPYRIGHT INTERNAZIONALE PROTETTO.
UTILIZZATO SU AUTORIZZAZIONE.

**"Under The Same Sun"**

di Hudson, Meine e Fairbairn
Pubblicata dalla PolyGram International Publishing, Inc., MCA Music Publishing e Beef Puppet Music.
Copyright 1993 della MCA Music Publishing, una divisione della MCA, Inc. Tutti i diritti per Beef Puppet Music controllati e amministrati dalla MCA Music Publishing, una divisione della MCA, Inc.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
COPYRIGHT INTERNAZIONALE PROTETTO.
UTILIZZATO SU AUTORIZZAZIONE.

**esecuzione degli Scorpions**

su licenza della PolyGram Special Markets
Disponibili su dischi e cassette Mercury.

# WorldCupUSA94™

## Inhoudsopgave


De Besturing ..... 89
Welkom bij de World Cup USA '94™ ..... 90
Wat is Voetbal? ..... 90
Het Spel Starten ..... 91
aal Keuze ..... 92
et Hoofdmenu ..... 92
am Opties ..... 96
Opties ..... 99
ens an de Wedstrijd ..... 99
oi Stand ..... 100
ze Menu ..... 100
rantie ..... 100
handeling van de Compact Disc ..... 101

# De Besturing




## MET DE BAL

**A** SCHIETEN (OF LANGE TRAP)*
**B** OVERSPELEN
**C** BOOGBALLETJE*

* **Effect**
Je kunt de bal gemeen een kant op laten draaien met wat effect (After Touch). Druk nadat je de bal getrapt hebt direct op links of rechts op de R-toets om de trap of het boogballetje af te laten draaien.

### Overspelen
Als je op **B** drukt, kun je je pass richten met de R-toets. De bal gaat dan naar je teamgenoot die in de hoek van 45∞ voor je staat. Als daar geen andere spelers staan, gaat de bal rechtuit.

### Val Optie
Als de Val aan (ON) staat, kun je **B** ingedrukt houden zodat je jouw speler kunt draaien voordat je overspeelt door de toets los te laten.

## DE BAL VEROVEREN

**A** GLIJDENDE TACKLE
**B** BLOCK TACKLE
**C** DICHTSTBIJZIJNDE SPELER KIEZEN

### HOGE BALLEN
Als je een hoge bal aangespeeld krijgt of onderschept, kun je hem in één keer spelen door één van de vier spectaculaire bewegingen te gebruiken. Welke je gebruikt hangt af van de hoogte en richting van de bal.
Druk op **B** voor een VOLLEY, HOGE KOPBAL, LAGE KOPBAL of ACHTERWAARTSE OMHAAL.

### SPELHERVATTINGEN
Bij hoekschoppen, doelschoppen, vrije trappen en inworpen zie je een kracht/richting meter, weergegeven door een boog witte stippen vanaf de bal.
Bepaal de richting van de schop/worp met links en rechts op de R-toets, druk op **omhoog** voor MEER KRACHT en op **omlaag** voor MINDER KRACHT.

**A** SCHOP/WORP (langs de aangegeven lijn)
**B** OVERSPELEN (naar een gekozen teamgenoot)*

* Bij een spelhervatting kun je met de kracht/richting meter een speler aanwijzen die de bal dan aangespeeld krijgt.

Als je na tien seconden niets gedaan hebt, wordt de bal automatisch gespeeld.

### C SCAN MODE

Bij een spelhervatting kun je de bal spelen naar een speler die niet op het scherm staat. Als je **C** ingedrukt houdt, zie je een cursor die je kunt bewegen met de R-toets. Zoek de juiste speler en laat de toets los om die speler te kiezen. Ga verder met de spelhervatting en speel de bal naar de gekozen speler met **B** (of verras jouw tegenstander door de bal met **A** gewoon via de kracht/richting meter te schoppen/werpen).
*Let op: Als de meter al op een speler staat voordat je naar de Scan Mode gaat, wordt deze speler automatisch weer gekozen als je verder gaat met de spelhervatting. Voordat je naar de Scan Mode gaat, moet deze meter dus altijd op een vrije plaats staan.*

## Welkom bij de World Cup '94™

Op 17 juni 1994 is in de USA de aftrap van de grootste voetbalshow ter wereld. De beste 24 voetballanden spelen tegen elkaar om de grootste prijs in de sportwereld - de FIFA Wereldbeker. Al meer dan 60 jaren staat deze wereldbeker garant voor een ultieme sportprestatie en elk echt voetballand hoopt hem ooit (weer) te winnen.
Dit is jouw kans om die uitdaging aan te gaan en "echte voetbalgeschiedenis te schrijven". Coach je team naar de top van het internationale succes tegen de beste voetballers uit de wereld en herschrijf de geschiedenis van de XVe World Cup.
*World Cup USA '94* is het mooiste voetbalspel aller tijden, met de magie van het grootste sportgebeuren op de kalender tot in de kleinste details. Met het flexibele controle systeem kun je elke strategische beslissing maken in dit vier weken durende toernooi, maar je kunt ook direct beginnen met de aftrap.
Elk begin van een wedstrijd kun je zo moeilijk of makkelijk maken als je zelf wilt, maar uiteindelijk tellen alleen jouw prestaties op het veld. Heb jij genoeg in huis om de Wereldbeker te winnen, of wordt het een snelle afgang?

## Wat is Voetbal?

Iedereen kent voetbal. In Amerika heet het "Soccer", want Football is daar een hele andere sport. Gelukkig is er bij ons maar één soort voetbal. Laat dat duidelijk zijn.
Het is al heel oud, maar nog steeds het populairste spel ter wereld, een spel dat iedereen kan spelen. Mocht je om de één of andere reden de regels nog niet kennen, dan volgen ze hier nog een keer:
22 Spelers (2 teams van 11) jagen op een veld achter een bal aan om die dan in het doel van

de tegenstander te krijgen.
Je hebt verschillende posities op het veld:
**Keeper** Elk team heeft een keeper die in zijn eigen strafschopgebied de bal in zijn handen mag pakken (behalve als die bal opzettelijk teruggespeeld wordt door een teamgenoot). Hij heeft de zware taak om de bal uit het doel te houden.
**Verdedigers** Deze spelers moeten het doel beschermen tegen aanvallen van de tegenstanders.
**Middenvelders** Zoals de naam het al zegt spelen deze spelers meestal op het middenveld, tussen de aanval en de verdediging. Zij kunnen dus aanvallen en verdedigen.
**Aanvallers** De 'spitsen' spelen vooraan en proberen doelpunten te maken.
Om een doelpunt te kunnen maken, moet een speler eerst de bal hebben. Hij kan door een teamgenoot aangespeeld worden, de bal van de tegenstander onderscheppen of de bal van een tegenstander afpakken (bijvoorbeeld met een tackle). De scheidsrechter mag in dat geval beslissen of de tackle een overtreding was en daarvoor een vrije trap of een strafschop geven (dat laatste als de overtreding in het strafschopgebied van het verdedigende team is gepleegd). De scheidsrechter kan de foute speler ook bestraffen (door hem een gele kaart te geven), hem van het veld sturen (rode kaart) of hem alleen een strenge waarschuwing geven.
Als de bal buiten de lijnen komt krijgt het andere team een inworp, doeltrap of hoekschop, afhankelijk van waar de bal uit is gegaan.
Elke wedstrijd bestaat uit twee helften van 45 minuten, plus een verlenging als het gelijk spel is en nog een aantal strafschoppen als het na de verlenging nog gelijk staat. De bal gaat op de middenstip aan het begin van elke helft en na elk doelpunt. In de rust wordt van veld gewisseld.
Er zijn nog veel meer regels en moeilijkheden in het spel, maar die leer je wel als je het speelt. Je moet gewoon onthouden dat het team met de meeste gescoorde doelpunten de winnaar is.

## Het Spel Starten

1. Sluit je Mega Drive en de MEGA-CD aan en sluit controller 1 aan. Zet je TV of monitor aan en zet dan de Mega Drive aan.
2. Druk op de **Start** Toets of op Toets **A**, **B** of **C**, als je het MEGA-CD logo ziet. Het MEGA-CD Controle Paneel verschijnt.
3. Druk op de **Start** Toets of op Toets **A**, **B** of **C** om de disc lade te openen. Leg de CD in de lade. Druk dan nog een keer op Toets **A**, **B** of **C** om de lade te sluiten.

4. Druk op de **Start** Toets om de hand cursor op het Controle Paneel naar de CD-ROM Toets de bewegen.
5. Druk op Toets **A**, **B** of **C** om het spel te beginnen.




1. **Richting Toets (R-toets)**
2. **Start Toets**
3. **Toets A**
4. **Toets B**
5. **Toets C**

**Let op:** Als de CD al in de MEGA-CD zit als je de Mega Drive aan zet, begint het spel na enkele ogenblikken automatisch.

**R-toets:** Druk op de R-toets om de keuzes te verlichten.

**B**: Druk hierop om je keuze te bevestigen.

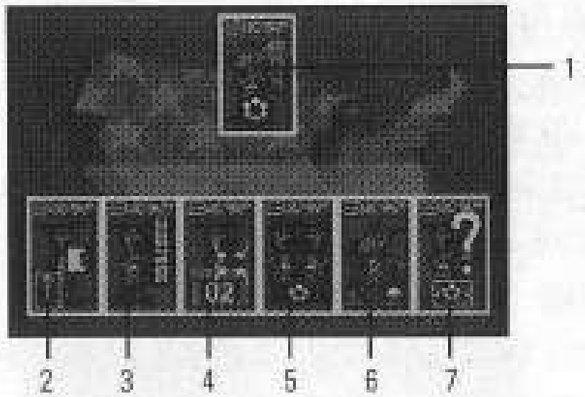
**Start:** Druk hierop om het spel te pauzeren en naar de Spel Opties te gaan (zie Pauze Menu).

## Taal Keuze

Je kunt *World Cup USA '94™* in de acht verschillende talen spelen waarvan je de vlaggen op het Taal Keuze Scherm ziet. Zet de stuiterende bal met de R-toets boven de juiste vlag en druk dan op **A/B/C** om je keuze te bevestigen.

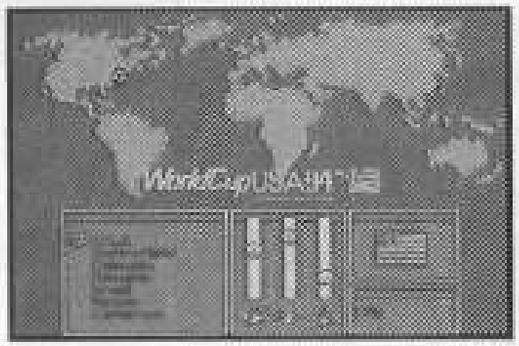
## Het Hoofdmenu

Zet op het Hoofdmenu de stuiterende bal bij jouw keuze en druk op **B**.



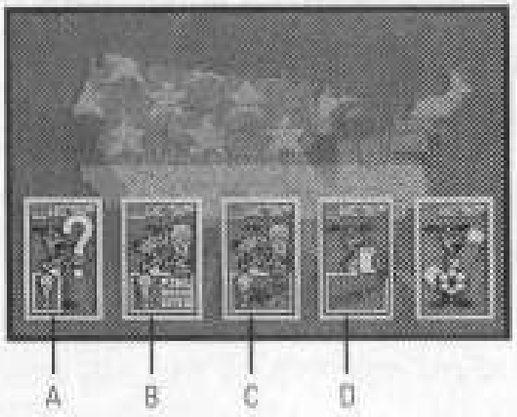

1. **Officieel World Cup Toernooi**
2. **Aangepast World Cup Toernooi**
3. **Stadion Fly-bys**
4. **World Cup Kennis Quiz**
5. **Vriendschappelijke Wedstrijd**
6. **Oefenwedstrijd**
7. **Optie Menu**

## 1. Officieel World Cup Toernooi

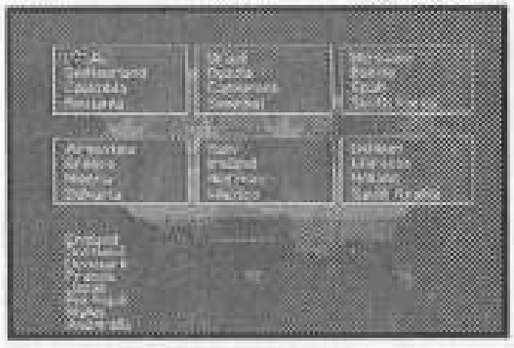


Bekijk met de R-toets de gekwalificeerde landen voor de *World Cup USA '94* en kies met welk van de 24 landen je wilt spelen. Druk op **B** om het team te kiezen en voer dan je naam in door met de R-toets een letter te kiezen en dan op een toets te drukken om een positie verder te gaan, totdat jouw naam compleet is.
Je kunt zoveel teams besturen als jij zelf wilt of ze door de computer laten besturen. Op het Team Power Display zie je de kwaliteiten van elk team (snelheid, tackle, techniek).
Op het scherm worden jouw keuzes bevestigd. Als je tevreden bent, druk je op **Start**.

## 2. Aangepast World Cup Toernooi



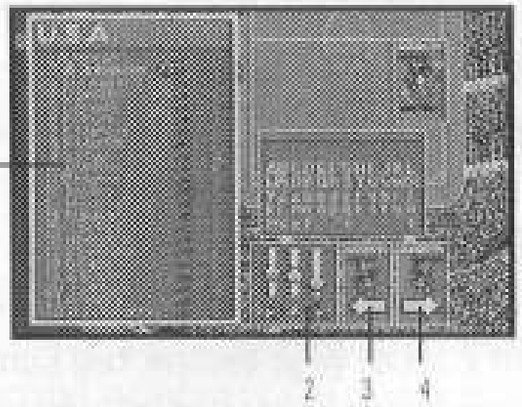

**A Aangepast World Cup Toernooi**
Als jouw favoriete team zich niet gekwalificeerd heeft, kun je het toernooi aanpassen door maximaal acht andere landen in de plaats van gekwalificeerde landen te laten spelen en bepalen in welke groep ze moeten spelen.
Je ziet de Officiële World Cup groepen plus acht andere teams. Kies het team dat je mee wilt laten spelen en druk op **A/B/C**. Kies dan het team dat je wilt laten verdwijnen en druk op **A/B/C**. Herhaal deze procedure zo vaak als je wilt totdat je jouw perfecte toernooi hebt.
Als je tevreden bent met jouw aangepaste World Cup, druk je op **Start** om het toernooi te beginnen.



**B Voer Paswoord in** waardoor je jouw aangepast World Cup toernooi op een bepaald punt weer op kunt pakken.

**C Bewaar** jouw aangepast toernooi.

**D Team Editor**
Jij kunt jouw team aanpassen door de namen en technieken van de spelers te veranderen.




**1:** Bekijk jouw team en druk op **A** om de speler te kiezen die jij een nieuwe naam wilt geven. Voer zijn nieuwe naam in en druk op **Start**.
**2:** Houd **A** (Snelheid), **B** (Tackelen) of **C** (Techniek) ingedrukt en druk op omhoog/omlaag op de R-toets om dat onderdeel te veranderen.
**3/4:** Bekijk andere teams

## 3. Stadion Fly-bys

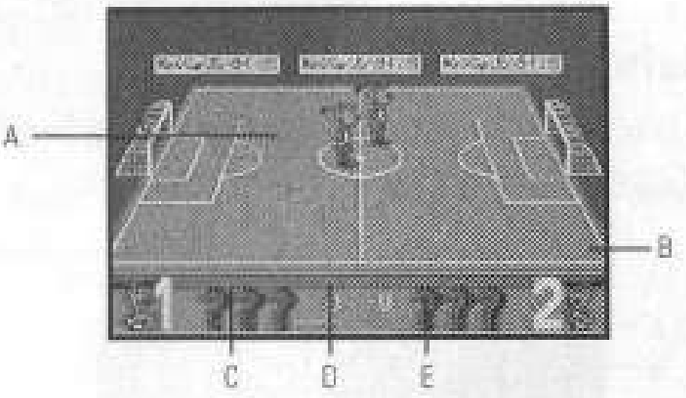
Je kunt als het ware in 'vogelvlucht' over alle negen schitterende stadions van het *World Cup USA '94* vliegen. Dan kun je ook gelijk wat mooie gegevens bekijken van elk stadion.




Gebruik de symbolen rond de Fly-by om het stadion te kiezen.

## 4. World Cup Kennis Quiz

Test jouw World Cup kennis tegen de computer of een vriend met de U.S. Gold Kennis Quiz. Kies een land waar je mee wilt spelen en je ziet dan een klein veld met twee aanvallers. Jij moet scoren in het doel van de tegenstander. Dat doe je door 'zetten' te winnen door de juiste antwoorden te geven op de vragen die je gesteld worden. Druk op **A** om de vraag te zien en kies dan **A, B of C** uit de multiple choise antwoorden. Als je het goede antwoord hebt, krijg je 1 tot 3 'zetten' (afhankelijk van de snelheid van je antwoord), maar als je een fout antwoord geeft, krijgt de tegenstander de bal. De speler die het eerst twee keer gescoord heeft, heeft gewonnen.




**A Mini Veld** - hier speel je

**B Tijdmeter** - Antwoord binnen de gestelde tijd of verlies de bal. Als je geen antwoord hebt gegeven als de meter op de helft is, mogen beide spelers de vraag beantwoorden.

**C/E Balbezit Meter** - Als het vraagteken aan jouw kant knippert, wordt het spannend!

**D Score** - Beste uit drie.

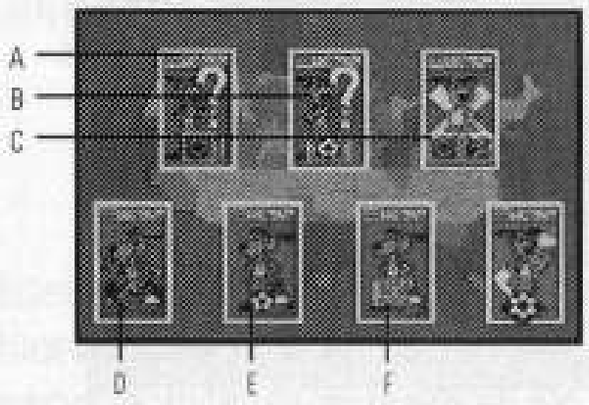
## 5. Vriendschappelijke Wedstrijd

Kies de juiste tegenstander om te zien wat je te wachten staat in het echte toernooi.
Je hebt drie keuzes:

1. Computer v Computer - bekijk een demonstratiewedstrijd voor handige tips.
2. Human v Computer - controller 1 of 2
3. Human v Human - controller 1 bestuurt team 1, controller 2 bestuurt team 2.

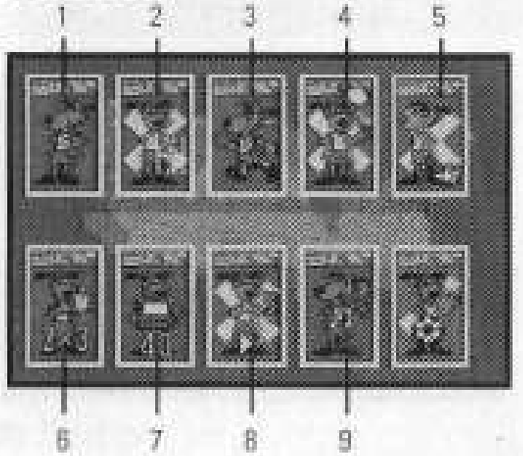
## 6. Oefen Menu

Kies twee teams van de lijst van officieel gekwalificeerde landen om mee te oefenen.




**A Team 1 Opties:** Ga naar het Team Opties sub-menu
**B Opties:** Ga naar het Optie menu
**C Team 2 Controle Keuze:** Kies Human/Computer besturing voor Team 2. (Als je alleen speelt, kun je Human controle kiezen voor Team 2 zodat je je technieken kunt oefenen of als je het veld voor jou alleen wilt hebben.)
**D Oefen Spelhervattingen:** Zet de bal met de R-toets op de plaats op het veld waar je wilt gaan oefenen. Druk op **Schieten** om een vrije trap, hoekschop of inworp te oefenen (afhankelijk van waar je staat).
**E Oefenwedstrijd:** Oefen een makkelijke wedstrijd, want de scheidsrechter beslist altijd in jouw voordeel.
**F Oefen Strafschoppen:** Oefen voor haarscherpe strafschoppen.

## 7. Optie Menu




Op het Spel Opties menu kun je een aantal spelinstellingen veranderen, elk met zijn eigen

symbool. Hier kun je de omstandigheden en de regels voor het toernooi wat veranderen. Zet de stuiterende bal bij de juiste optie en druk op **A/B/C** om iets te zien of te veranderen.

**1. Weer:** Als de weer optie aan staat, heeft de wind verschillende invloeden op het spel. Voor elke wedstrijd worden willekeurige weersomstandigheden gekozen, dus je hebt er geen controle over - net zoals in het echt!

**2. Radar**: Op een klein veldje zie je alle spelers. Kies voor klein (Small), groot (Large) of schaduw (Shaded).

**3. Spelsnelheid:** 1 Langzaam 2 Normaal 3 Snel

**4. Buitenspel Regel:** Een speler staat buitenspel als hij voorbij de laatste verdediger is op het moment dat de bal in zijn richting gespeeld wordt. In de echte wereld kan het niet, maar hier kun je toestaan dat ze voor het doel gaan staan wachten op een bal. Bedenk je wel dat jouw tegenstander dat dan ook mag.

**5. Terugspeel Regel:** Als jouw keeper niet blij is met deze nieuwe regel, kun je hier de oude regel weer kiezen.

**6. Wedstrijdduur:** Kies de duur van elke wedstrijd uit 2 x 3 minuten (standaard), 2 x 5 minuten, 2 x 10 minuten, 2 x 20 minuten of 2 x 45 minuten.

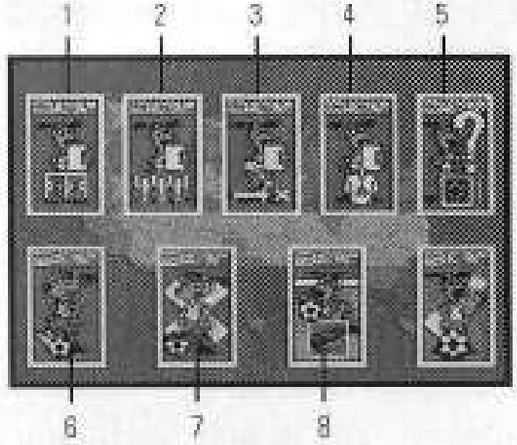
**7. Scherm Mode:** Kies de breedte van het scherm: 32 of 40.

**8. Auto Replay:** zet de actie replay optie aan of uit (ON/OFF).

**9. Muziek/Geluidseffecten:** Kies uit de 16 soundtracks en luister naar de 32 verschillende geluidseffecten.

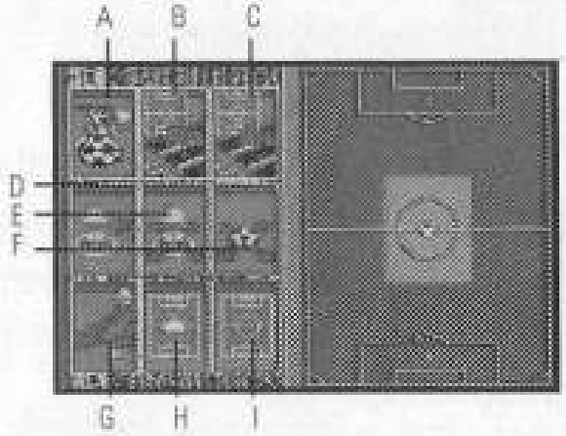
## Team Opties

Als bondscoach moet je belangrijke tactische beslissingen nemen voor elke grote wedstrijd. Op het Team Opties Menu kun je een aantal strategische veranderingen aanbrengen in het team en de speelstijl.
In *World Cup USA '94* heb je absolute controle over de spelers van het team en hoe ze spelen in elke wedstrijd. Met de Team-bewerker kun je elk aspect van het spelkarakter van het team aanpassen zoals jou dat het beste lijkt.



1. **Opstelling Bewerker**
2. **Team en Opstelling Keuze**
3. **Spelhervatting Tactieken**
4. **Teamkleuren Bewerker**
5. **Team Controle**
6. **Balbeheersing**
7. **Val**
8. **Keeper Controle**

## 1. Opstelling Bewerker




Het veld is opgedeeld in negen sectoren en je ziet hoe jouw opstelling veranderd tijdens het spel. Dat betekent dat jij spelers aanwijzingen kunt geven over hoe ze moeten reageren op bepaalde spelsituaties en zo het spel kunnen winnen.

**A EXIT** naar Team Opties

**B** Gebruik een standaard opstelling,of laad een opstelling die je al bewaard hebt. Zet de bal bij elke opstelling en druk op een toets om een keuze te maken. Als je een opstelling maakt, rennen de spelers op het veld naar de juiste plaats zodat je kunt zien of het allemaal goed staat of dat je nog meer wijzigingen wilt maken.

**C** Bewaar de nieuwe opstelling. Je kunt maximaal zeven persoonlijke opstellingen bewaren. Als je de juiste opstelling gemaakt hebt, druk je op **A/B/C** om die te bewaren.

**D** Kies een speler. Druk op **A/B/C** om de verschillende posities van de speler op het veld te zien.

**E** Verwissel een speler positie. Als je een opstelling gekozen hebt, kun je de plaats van elke speler nog veranderen om het te verbeteren en nieuwe tactieken te ontwerpen. Elke speler past zijn plaats aan in relatie met de bal en afhankelijk van de spelstrategie en de omstandigheden. Op deze manier kun je dus elke positie aanpassen aan jouw speelstijl en de spelstrategie - als je die tenminste hebt! Houd **A/B/C** ingedrukt en gebruik de R-toets om de speler op zijn nieuwe positie te zetten. Je kunt met deze optie elke speler in alle situaties op alle plaatsen van het veld zetten. Maak dus je unieke opstelling die je kunt bewaren voor alle andere wedstrijden.

**F** Laat de sectoren op het veld zien. Houd

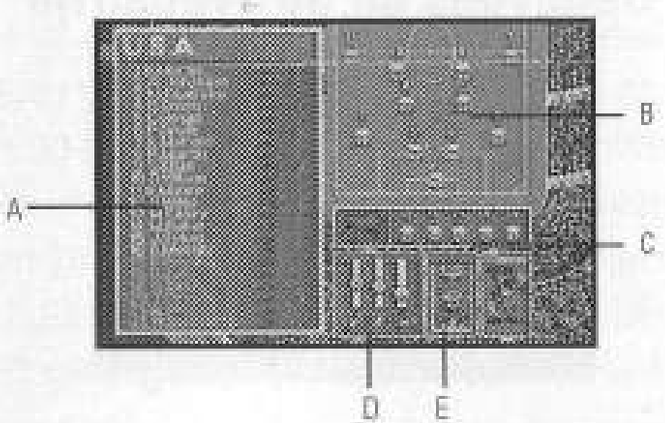
**A/B/C** ingedrukt en beweeg de bal met de R-toets om de sectoren te zien. Je kunt dan zien hoe jouw speler zich aanpast aan het spel.

**G** Speler bewerken. Op elke sector van het veld kun van je elke speler ook nog instellen hoe hij moet reageren op de bal. Houd **A/B/C** ingedrukt en druk op links of rechts op de R-toets om één van de vier instellingen te kiezen die bepalen hoe ver elke speler van de bal af gaat staan.

**H** Verdedigen/Aanvallen. Druk op **A/B/C** om te zien hoe jouw opstelling reageert op aanvallende of verdedigende situaties.

**I** Spelhervatting/Open spel. Druk op **A/B/C** om te wisselen tussen de opstelling in het open spel (afhankelijk van de plaats op het veld en de plaats van de bal) of die bij spelhervattingen. *Let op: Gebruik optie **F** om de verschillende spelhervattingen te zien.*

## 2. Team en Opstelling Keuze




**A** Kies met de R-toets 16 van de 22 beschikbare spelers. Druk op **A/B/C** om je keuze te bevestigen.
**B** Laat jouw spelers zien in de eerste line-up met hun eigen rugnummers.
**C** Huidige wissels
**D** Snelheid/Tackle/Techniek display
**E** Huidige opstelling. Met **A/B/C** kun je andere opstellingen kiezen. *Let op: Op het "Note Pad" staat een opstelling die nog niet bewaard is.*

## 3. Spelhervatting Tactieken

Kies hier vier geheime strategieën die je als tactiek kunt gebruiken bij een spelhervatting. Bekijk de 24 hoofdtactieken (weergegeven in groepen van acht) en geef elke richting van de R-toets een bepaalde tactiek. Je kunt die tactiek dan bij een spelhervatting gebruiken door Toets B ingedrukt te houden en dan op die richting van de R-toets te drukken.

## 4. Teamkleuren Bewerker

Zet de bal bij het kledingstuk dat jij wilt veranderen. Houd **A, B** of **C** ingedrukt (elke toets staat voor een ander deel van dat kledingstuk, bv *strepen, opdruk enz.*) en bekijk dan met omhoog/omlaag op de R-toets de vele beschikbare kleuren. Jouw thuis-kleuren staan links, uit-kleuren rechts.

## 5. Team Controle

Kies de besturing voor elk team: Controller 1, Controller 2, Twee spelers tegen de Computer of Computer-controle.

## 6. Dribbeltechniek - Balbeheersing

Als je al andere voetbalspellen hebt gespeeld, heb je waarschijnlijk wel gemerkt dat de balbeheersing per spel verschilt. In sommige spellen kleeft de bal haast zowat aan je voet, terwijl je bij andere spellen nauwelijks met de bal kunt dribbelen. Met *World Cup USA '94* kun je deze balbeheersing helemaal naar jouw eigen wens instellen. Druk op **A/B/C** om één van de vier instellingen te kiezen - hoe hoger deze Dribbelcontrole, hoe beter jij de bal beheerst.

## 7. Val

Jij kunt kiezen of jouw spelers de bal vast moeten houden als die aangespeeld wordt, of dat ze hem gelijk weer afspelen. Druk op **A/B/C** om de val aan/uit te zetten.

## 8. Keeper Controle

Druk op **A/B/C** om te kiezen of jij of de computer de keeper bestuurt. Als de computer jouw keeper bestuurt, neem jij het over bij doelschoppen en uitworpen, maar als je na 10 seconden niets hebt gedaan, doet hij het alsnog.

Een Strafschop blokkeren: Jij bestuurt de keeper als je een strafschop tegen hebt. Richt met de R-toets en druk op **B** om de redding te maken.

## Spel Opties

Voor de aftrap kun je het spel helemaal naar jouw eigen stijl zetten en een heleboel strategische en tactische beslissingen maken om jouw team voor te bereiden op elke omstandigheid.




**A** Team 1 opties
**B** Spel optie Menu
**C** Direct naar aftrap (of bekijk de wedstrijd als de computer beide teams bestuurt)
**D** Wedstrijd overslaan
**E** Team 2 opties

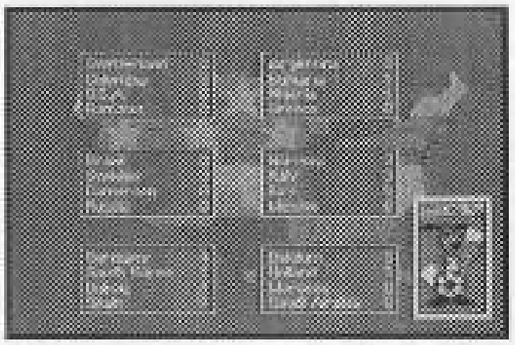
## Gegevens an de Wedstrijd



**A Zie Paswoord:** Bekijk het paswoord waardoor je een andere keer verder kunt gaan met het Aangepaste World Cup toernooi op de plaats waar je gestopt bent.

**B Doorgaan met het toernooi**

## Toernooi Stand



Je ziet de stand van het toernooi voordat je doorgaat met elke volgende wedstrijd.

## Pauze Menu

Druk op **Start** om het spel te pauzeren. Je hebt nu een aantal andere opties:
**Wissel:** Het rugnummer en de naam van de speler verschijnen op het scherm.
Kies de speler die je wilt wisselen en druk op **B**. Kies nu zijn vervanger en druk weer op **B** of druk op **Start** om de wissel niet dor te laten gaan. In elke wedstrijd kun je twee spelers wisselen (maar één tegelijk en alleen als het spel stil ligt). Je kunt een speler die een RODE kaart heeft gekregen van de scheidsrechter niet wisselen en als een speler geblesseerd raakt, wordt hij automatisch gewisseld. In de Oefen mode heb je geen wissels.
**Replay:** Druk op **B** om de actie nog een keer te zien
**Radar:** Klein/Groot/Schaduw/UIT.
**Opstelling:** Druk op **B** om je huidige opstelling te veranderen.
**Quit:** Gaat terug naar het Spel Optie menu.
Druk op **Start** om verder te spelen.

## Credits

### Ontwerp

Tony Bickley en het U.S. Gold Software Development Team

### Graphics, Muziek, Art en Programmering

Tiertex Ltd

### Project management

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

### Documentatie

Bob Kenrick en Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

## Garantie Bepalingen

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om te allen tijde en zonder aankondiging vooraf het in deze handleiding beschreven produkt te verbeteren.
U.S. Gold geeft geen uitgesproken of stilzwijgende garantie voor deze handleiding met

betrekking tot zijn kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor andere doeleinden. Als het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software, want die staat vast) binnen de negentig dagen durende garantieperiode een defect vertoont, moet u het in de originele staat retourneren naar het verkooppunt.

## Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan eer pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

**Waarschuwing voor bezitters van projektie-televisietoestellen:**
stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projektie-televisietoestellen met een breed scherm.

In *World Cup USA '94* kun je speciale uitvoeringen horen van de exclusieve CD van de

**Scorpions**

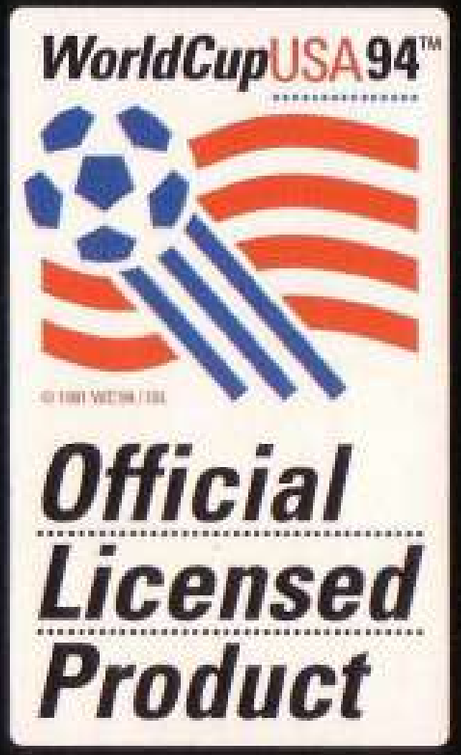
**"No Pain No Gain"**
door Meine, Schenker & Hudson
Uitgegeven door PolyGram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing en Beef Puppet Music.
Copyright 1993 van MCA Music Publishing, een divisie van MCA, Inc. Alle rechten voor Beef Puppet Music beheerst en geadministreerd door MCA Music Publishing, een divisie van MCA, Inc.
ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN
INTERNATIONALE COPYRIGHT GEVESTIGD
GEBRUIKT MET TOESTEMMING

**"Under The Same Sun"**
door Hudson, Meine & Fairbairn
Uitgegeven door PolyGram International Publishing, Inc.
MCA Music Publishing en Beef Puppet Music.
Copyright 1993 van MCA Music Publishing, een divisie van MCA, Inc. Alle rechten voor Beef Puppet Music beheerst en geadministreerd door MCA Music Publishing, een divisie van MCA, Inc.
ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN
INTERNATIONALE COPYRIGHT GEVESTIGD
GEBRUIKT MET TOESTEMMING

**Uitgevoerd door de Scorpions**
onder licentie van PolyGram Special Markets
Verkrijgbaar op Mercury platen en tapes.

SEGA

MEGA-CD




This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGA-CD SYSTEM.

'SEGA', and 'SEGA MEGA-CD' are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending).

U.S. GOLD

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel. 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

MADE IN U.K.