

U.S. GOLD[®]

SERIE LIMITEE

WorldCupUSA94[™]



©1991 WC'94/ISL



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.

TABLE DES MATIÈRES

Commandes du joueur	2
Bienvenue dans World Cup USA '94™	3
Définition du football	4
Lancement du système	5
Sélection de la langue	6
Démarrage du jeu – Menu principal	6
Options d'équipe	10
Options pré-match.....	14
Statistiques post-match.....	14
Résultats du tournoi.....	15
Menu Pause	15
Garantie limitée	16
Entretien de la cartouche.....	16

COMMANDES DU JOUEUR

AVEC LE BALLON

A TIR (OU TIR LONG)

B PASSE

C TIR COCHÉ



*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 droits immédiatement après votre coup de pied.

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 bloquée

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

RÉCUPÉRER LA BALLE

A TACKLE GLISSÉ

B TACKLE BLOQUÉ

C SÉLECTIONNE LE JOUEUR LE PLUS PRÈS 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 VOLÉE, une TÊTE, une TÊTE PLONGEANTE ou un TIR AÉRIEN.

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 (pour sélectionner un coéquipier)

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. 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).

Bienvenue dans World Cup USA '94™

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

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

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

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

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 une faute est commise dans la surface de réparation de celui qui a commis la faute). L'arbitre peut donner un avertissement (un carton jaune) au joueur à l'origine de la faute, le 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. N'oubliez pas que l'équipe qui marque le plus de buts remporte le match.

LANCEMENT DU SYSTÈME

1. Suivez le manuel d'instructions de votre Mega Drive pour configurer le système. Branchez la manette 1.
2. Vérifiez que votre console est éteinte.
3. Insérez la cartouche du jeu *World Cup USA '94* dans la console (étiquette vers vous).
4. Rallumez la console. L'écran Sega s'affiche.

Remarque: si rien ne s'affiche, éteignez à nouveau votre console et assurez-vous qu'elle est insérée correctement et que les câbles sont correctement branchés. Puis réessayez.

Attention: assurez-vous que votre Mega Drive est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche de jeu.

5. Appuyez sur le bouton **Start** de la manette 1. Vous êtes prêt à vous lancer à la conquête de la gloire avec *World Cup USA '94*.

Flèches directionnelles: déplacez les boutons directionnels pour mettre en surbrillance les options.

B: appuyez sur ces boutons pour valider vos sélections.

Start: appuyez sur ce bouton pour interrompre le match et pour accéder à vos options de jeu (cf. menu Pause).

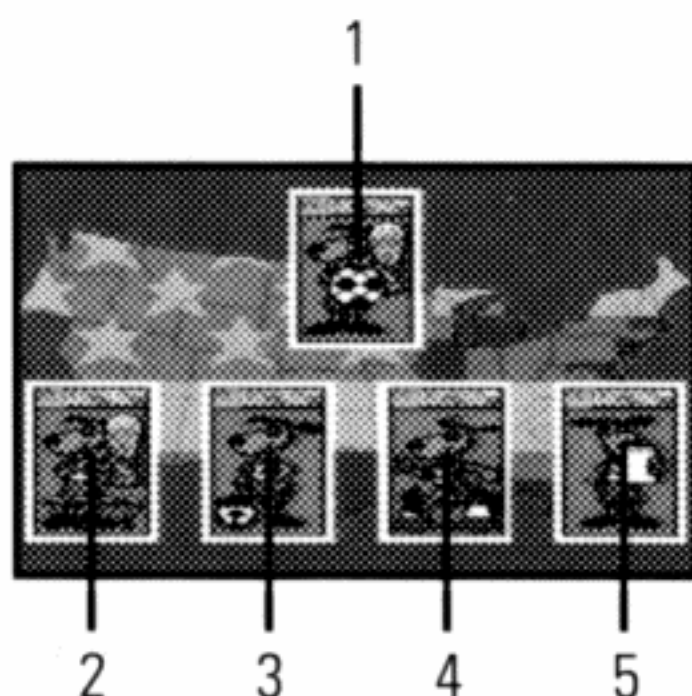
SÉLECTION DE LA LANGUE



Le jeu *World Cup USA '94™* est disponible dans huit langues 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.

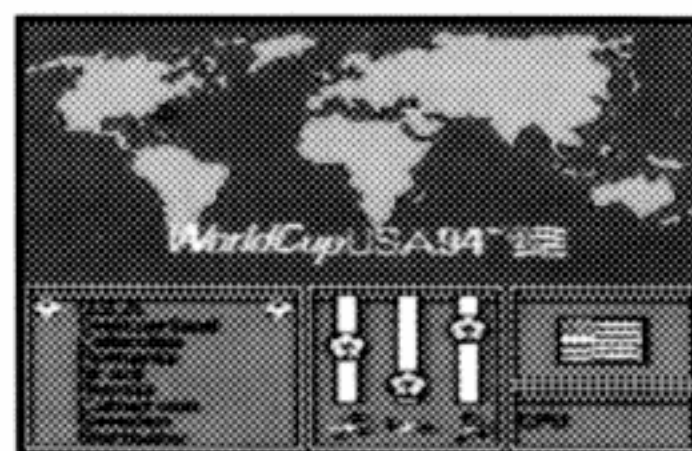
DEMARRAGE DU JEU – Menu principal

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. **Tournoi personnalisé de la coupe du monde**
3. **Match amical**
4. **Menu d'entraînement**
5. **Menu d'options**

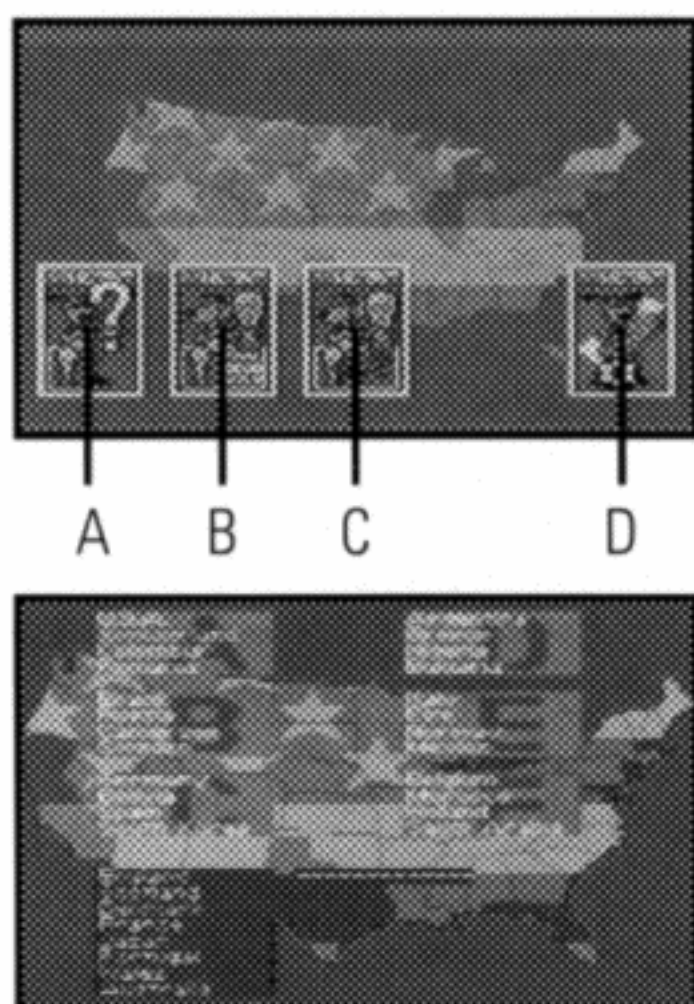
1. Tournoi officiel de la coupe du monde



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 le nom en utilisant les flèches directionnelles pour sélectionner chaque lettre, et appuyez sur un bouton pour la valider jusqu'à ce que le nom soit complet (11 caractères maximum). Vous pouvez diriger autant d'équipes que vous le souhaitez ou laissez l'ordinateur s'en charger. L'affichage de puissance et d'équipe donne une représentation graphique des capacités de l'équipe (vitesse, tackle et capacités).

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

2. Tournoi personnalisé de la coupe du monde



Si votre équipe favorite ne s'est pas qualifiée, vous pouvez remodeler le tournoi en remplaçant jusqu'à huit pays qualifiés et placer chaque équipe dans le groupe souhaité.

Sélectionnez **l'option A** pour afficher les groupes officiels de la coupe du monde ainsi que huit équipes supplémentaires. Utilisez les flèches directionnelles pour mettre en surbrillance l'équipe que vous souhaitez inclure et appuyez sur **A/B/C**. A présent, sélectionnez l'équipe à remplacer et appuyez à 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. Cette version personnalisée du tournoi de la coupe du monde est automatiquement enregistrée pour une utilisation future.

L'option B permet d'entrer le jeu sauvegardé précédemment.

L'option C permet de retourner dans un jeu précédemment sauvegardé. Appuyez sur **A/B/C** pour restaurer votre tournoi personnalisé.

L'option D permet de retourner au menu principal.

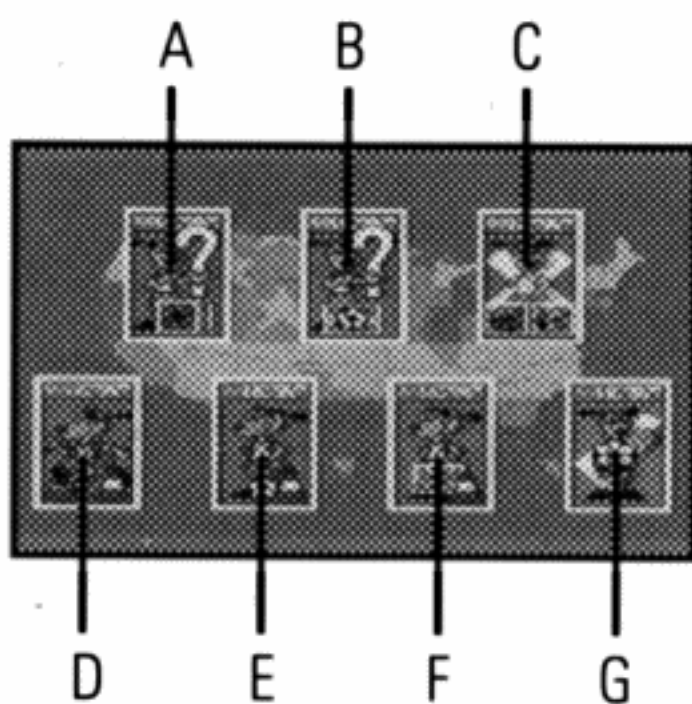
3. Match amical

Préparez-vous en vue de la compétition future en jouant des matches amicaux contre des équipes 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: manette 1 ou 2;
3. joueur contre joueur: la manette 1 commande l'équipe 1 et la manette 2, l'équipe 2.

4. Menu d'entraînement



A Options de l'équipe 1: ouvre le sous-menu d'options d'équipe.

B Options: ouvre le menu d'options.

C Options de l'équipe 2: alterne entre le contrôle 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).

D Entraînement pour les coups fixes: utilisez les flèches directionnelles pour déplacer le ballon sur le terrain jusqu'à ce

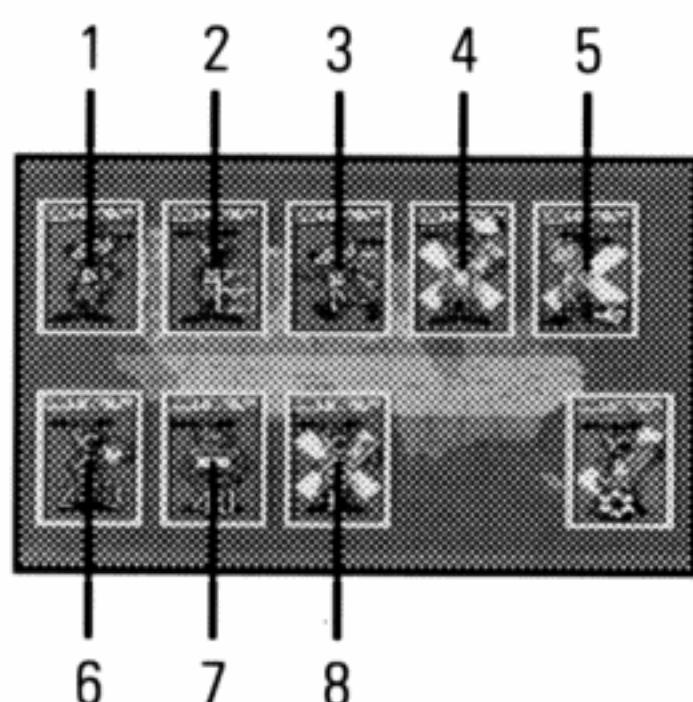
que vous vous trouviez à l'endroit voulu pour pratiquer un tir fixe. Appuyez sur le bouton de tir pour tirer un coup franc, un corner ou une rentrée en touche en fonction de votre position.

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.

G Retourner au menu principal.

5. Menu des options



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

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..

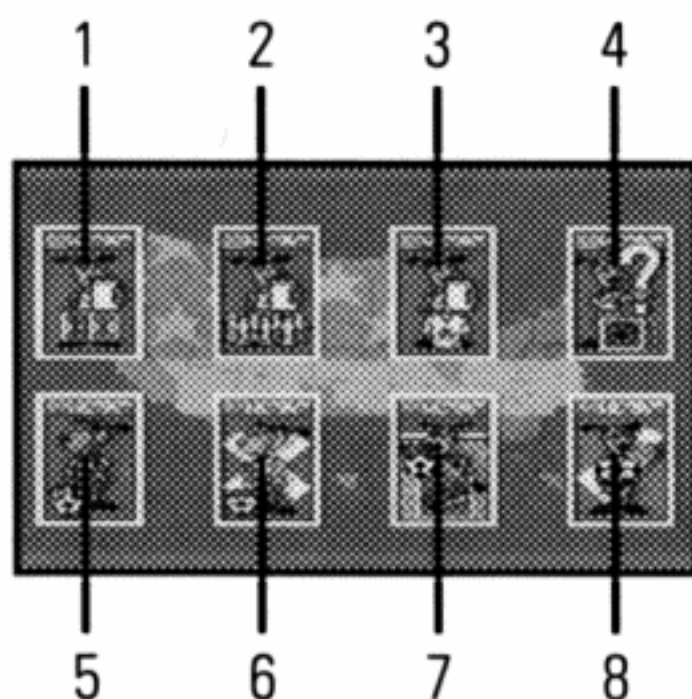
5. **Règle du retour de ballon:** si un gardien n'apprécie pas le changement de règle qui l'empêche de recevoir un retour de ballon, vous pouvez revenir aux règles d'origine.
6. **Durée du match:** sélectionnez une durée du match de 2 x 3 minutes (valeur par défaut), 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, 2 x 20 minutes ou 2 x 45 minutes.
7. **Mode d'écran:** sélectionnez la largeur de l'écran : 32 ou 40.
8. **Rejouer automatiquement:** active ou désactive cette option.

Lorsque vous avez modifié le match à votre goût, allez à l'icône de sortie pour revenir au menu précédent.

OPTIONS D'ÉQUIPE

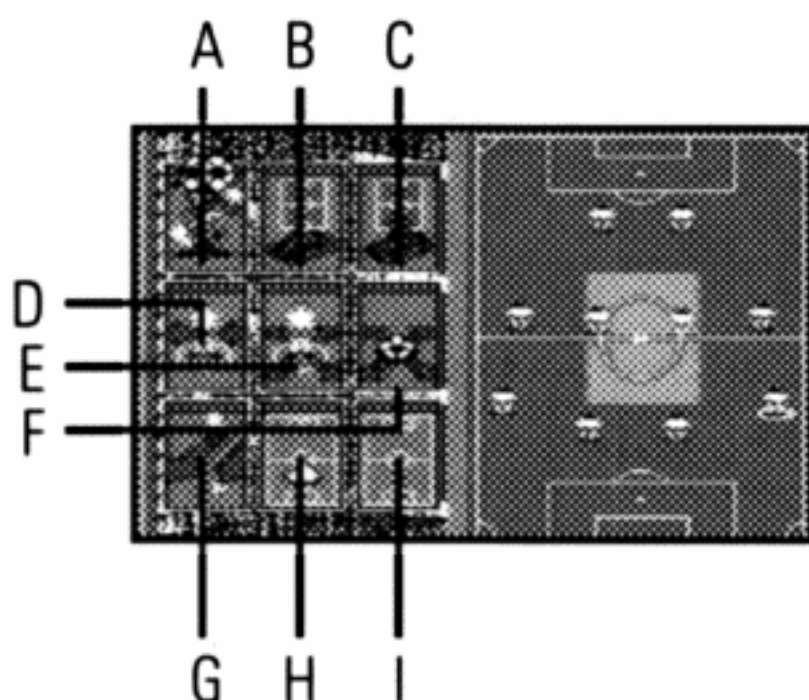
Votre rôle de manager d'une équipe nationale, vous demande de prendre des décisions tactiques avant chaque match. Le menu d'options d'équipe vous permet de prendre des décisions stratégiques affectant votre équipe et son style de jeu.

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 | 5. Contrôle de dribble |
| 2. Editeur d'équipe et de formation | 6. Blocage du ballon |
| 3. Editeur de maillot | 7. Contrôle du gardien de but |
| 4. Contrôle d'équipe | 8. Sortie |

1. Editeur de formation



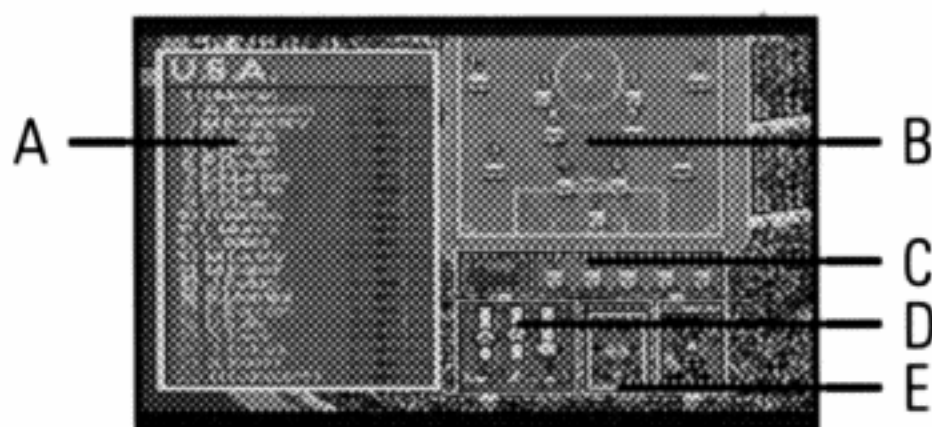
Le terrain se divise en 9 zones vous permettant de suivre l'évolution de votre équipe lors du match. Vous pouvez ainsi demander aux joueurs de réagir d'une certaine façon aux diverses situations de manière à appliquer votre stratégie.

- 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** Enregistrez une nouvelle formation. Vous pouvez enregistrer un maximum de 7 formations que vous pouvez utiliser dans des jeux futurs. Une fois satisfait de votre formation, appuyez sur **A/B/C** pour l'enregistrer.
- D** Sélectionnez un joueur. Maintenez **A/B/C** enfoncé et utilisez les flèches directionnelles pour visualiser l'emplacement des joueurs sur le terrain.
- E** Modifiez 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.

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.

- F** **Retourner** aux options d'équipe.

3. Editeur de maillot

Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner l'élément de tenue que vous souhaitez modifier et appuyez sur **A/B/C** pour faire défiler les différentes possibilités. Les 3 options supérieures sont pour les matches à domicile et les 3 inférieures sont pour les matches à l'extérieur.



4. Contrôle d'équipe

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

5. 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 quatre paramètres : plus le Facteur ballon collé est élevé, plus le contrôle de la balle est précis.

6. 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.

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

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)



© 1991 WC'94 /ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd.
All rights reserved. "SEGA" and "MEGA DRIVE"
are trademarks of Sega Enterprises Ltd.