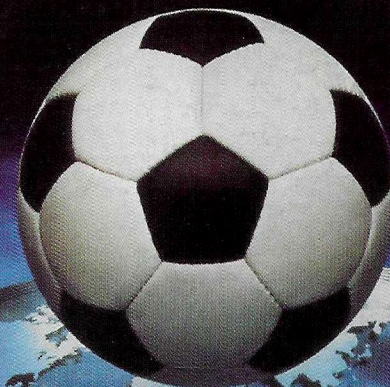


CHAMPIONS

WORLD CLASS SOCCER™



MODE D'EMPLOI

Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Mereau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.
 DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT GMBH, Fürstenfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.
 DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
 DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.
 DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L., Via G. Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.



TM

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim

LICENSED BY
Nintendo



NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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.

ATTENTION A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et LJN Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels SNES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

LE MONDE SPECTATEUR!

Le stade est rempli de 80 000 fans de foot, venus de nombreux pays des quatre coins du globe pour assister à la finale de la Coupe du Monde! Vous étiez là depuis le début. Joueur de l'une des 24 équipes qualifiées pour la Coupe du Monde, vous rêviez de dépasser le premier tour. Lorsque vous vous êtes retrouvé au second tour, parmi les 16 équipes restantes, vous avez pensé que c'était un coup de chance. Mais ce n'était pas de la chance: vous vous êtes qualifié pour les quarts de finale, puis pour les demi-finales, et maintenant, les yeux du monde entier sont rivés sur vous, tandis que vous arrivez dans le cercle pour le coup d'envoi de la finale de la Coupe du Monde! Les fans de foot du monde entier attendent ce match depuis la dernière finale de la Coupe du Monde, il y a quatre ans. Mais vous, c'est toute votre vie que vous avez attendu ce moment. Vous sentez la tension monter alors que l'arbitre vous rejoint dans le centre pour préparer le coup d'envoi. La pièce est lancée...le choix des camps est effectué... le ballon est placé sur l'herbe... le coup de sifflet de l'arbitre retentit et déclenche les cris de la foule...

Le match a commencé

REGLES DU FOOTBALL: RESUME

Au football, l'objectif est très simple: envoyer le ballon dans le but de l'équipe adverse, et empêcher l'autre équipe de marquer des buts.

Chaque but vaut un point, qu'il soit marqué pendant le jeu régulier ou à la suite d'un penalty. Pour que le but soit légal, le ballon entier doit franchir la ligne de but.

Chaque équipe est composée de 11 joueurs: les avants, les demis (ou milieux de terrain), les arrières, et le goal.

N'importe quel joueur peut marquer des buts pour son équipe, bien que ce rôle soit généralement réservé aux avants. La tâche principale des demis est de passer le ballon aux avants pour qu'ils puissent marquer des buts. Le rôle des arrières est d'empêcher l'équipe adverse de marquer des buts. Le goal est chargé d'empêcher le ballon de rentrer dans le but lorsqu'un joueur de l'équipe adverse tire.

Pour éviter les hors-jeu, n'oubliez pas: lorsqu'un joueur attaquant court vers l'avant, et que son équipe a le ballon, il doit y avoir deux joueurs entre lui et le but.

Les joueurs ont le droit d'utiliser n'importe quelle partie de leur corps pour tirer ou faire avancer le ballon, à l'exception des mains et des bras. Par contre, le goal peut utiliser tout son corps (y compris les mains et les bras) pour bloquer ou attraper le ballon.

Un match de football est constitué de deux mi-temps de même durée, normalement 45 minutes.

L'horloge s'arrête uniquement lorsqu'un but est marqué ou un penalty accordé, lorsqu'un joueur reçoit un avertissement ou est expulsé du match, ou lorsque l'arbitre le juge nécessaire pour une raison ou une autre.

Les arbitres peuvent accorder deux types de tirs suite à des infractions aux règles: les coups francs et les penalties.

Pour les coups francs, le ballon n'a pas besoin d'être touché par un autre joueur pour qu'un but soit marqué. Les coups francs sont accordés pour des fautes graves: faire un croc-en-jambe ou donner un coup de pied à un adversaire, le frapper ou le pousser, ou utiliser les mains pour contrôler le ballon.

Les penalties sont accordés lorsque l'équipe défensive commet une infraction similaire à celles pour les coups francs, mais à l'intérieur de sa surface de réparation. Les coups francs sont tirés du point où la faute a eu lieu. Les penalties sont tirés du point de réparation, devant le but.

Si une équipe envoie le ballon au-delà de la ligne de touche, l'autre équipe fera une remise en touche, de l'endroit où le ballon a franchi la ligne.

Les corners sont accordés à l'équipe attaquante lorsque le ballon dépasse la ligne de but du camp défenseur après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe défensive.

Les remises en jeu ont lieu lorsque le ballon dépasse la ligne de but du camp défenseur après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe attaquante.

Un système de cartons est utilisé pour les fautes. Un joueur reçoit un carton jaune pour une faute grave, par exemple s'il fait un croc-en-jambe, donne un coup de point ou de pied, tacle ou charge un adversaire. Le carton jaune sert d'avertissement au joueur. Si le même joueur commet une autre faute valant un carton jaune, il reçoit un carton rouge et est expulsé du jeu. Comme chaque équipe n'a que 11 joueurs pour la Coupe du Monde, si un joueur se fait expulser, son équipe est désavantagée. De plus, l'équipe

AVANT D'ENTRER SUR LE TERRAIN

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu comme indiqué dans votre manuel d'instructions Super Nintendo Entertainment System.
3. Allumez la console (ON).

Lorsque le logo apparaît sur votre écran, appuyez sur le BOUTON START. Les options décrites ci-dessous s'afficheront.

Utilisez le CONTROL PAD pour mettre une option en surbrillance, et le CONTROL PAD ou les BOUTONS A et B pour la changer.

LANGUE: Vous pouvez choisir de voir le texte de jeu s'afficher en anglais, en espagnol, en français ou en allemand.

TYPE DE MATCH: On vous demandera si vous désirez participer à un match de démonstration à 1 joueur, à un match de démonstration à 2 joueurs, commencer un nouveau tournoi à 1 joueur, ou entrer un mot de passe qui vous permettra de reprendre un tournoi déjà commencé. Si vous décidez d'entrer un mot de passe, appuyez sur le CONTROL PAD horizontalement pour sélectionner un emplacement de lettre et verticalement pour changer la lettre affichée. Appuyez sur le BOUTON START lorsque le mot de passe est correct. Si vous commencez un nouveau tournoi, vous devrez sélectionner l'équipe que vous souhaitez contrôler. Référez-vous à la section intitulée "Fonctionnement de la Coupe du Monde" à la page 28 pour plus de détails sur le tournoi.

HORS-JEU: Vous permet de décider si les hors-jeu seront pénalisés. Reportez-vous à la section "Règles du football" à la page 21 pour plus de renseignements sur la règle des hors-jeu.

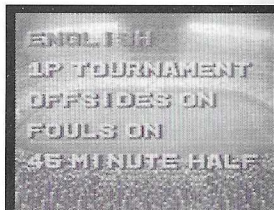
FAUTES: Vous permet de décider si les fautes seront pénalisées.

TEMPS: Vous permet de sélectionner des mi-temps de 45, 30 ou 15 minutes. Appuyez sur START pour confirmer le choix de vos options et passer à l'écran Sélection d'équipe, où vous pouvez choisir les équipes et régler plusieurs options.

SELECTION D'EQUIPE: Choisissez parmi 32 équipes internationales. Chaque équipe a des caractéristiques différentes en ce qui concerne la vitesse, l'attaque et la défense, illustrées par les barres affichées. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur le BOUTON B.

SELECTION DE FORMATION: Vous avez le choix entre quatre formats différents: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 et 4-5-1. Le premier chiffre correspond au nombre d'arrières de votre équipe (toujours quatre). Le deuxième chiffre correspond au nombre de demis, et le troisième, au nombre d'avants. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur le BOUTON B.

SELECTION DU GOAL: Vous avez le choix entre trois modes de contrôle: automatique, semi-automatique et manuel. Appuyez sur le BOUTON B lorsque votre choix est effectué. Pour plus de précisions sur les différentes variations, reportez-vous à la section Goal à la page 24. Lorsque vous aurez terminé vos sélections, l'ordinateur lancera une pièce de monnaie pour tirer au sort l'équipe qui aura le droit de choisir son camp. Ensuite, le coup d'envoi est effectué. Entre les mi-temps, vous aurez la possibilité de changer de formation et de mode de contrôle du goal.



LA VUE DU TERRAIN

Lorsque vous jouez à CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER, les informations suivantes sont affichées à l'écran:

SCORE affiche le score actuel du match.

TEMPS ECOULE indique depuis combien de temps la mi-temps en cours a commencé.

Le RADAR indique les positions des joueurs et du ballon sur le terrain, pour vous aider pendant le match. Les joueurs sont représentés par des cercles de couleur, le ballon, par un cercle blanc clignotant, et le joueur actif de chaque équipe est marqué par un X.



Les informations affichées à l'écran peuvent être modifiées en mode Pause. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur le BOUTON START. En mode Pause, vous verrez apparaître un menu. Appuyez sur le bouton approprié pour activer l'option désirée, puis appuyez à nouveau sur le BOUTON START pour reprendre le jeu.

ATTAQUE ET DEFENSE DE BASE

Le joueur actif est toujours représenté à l'écran par une étoile. Si le joueur actif a été pénalisé un carton jaune, son étoile sera bordée de jaune. Si le joueur actif n'apparaît pas à l'écran, un indicateur situé au bord de l'écran donnera sa direction relative. Si le joueur actif est à l'écran, cet indicateur donnera la direction de son coéquipier le plus proche. Pour changer de joueur, appuyez sur le BOUTON R. Le joueur que vous contrôlez peut courir dans huit directions: les quatre directions marquées sur le CONTROL PAD, ainsi que les quatre diagonales entre ces directions.

Lorsque vous effectuez un tir, une passe, ou un dégagement, la longueur du coup de pied ou de tête est déterminée par la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton approprié enfoncé, et sa direction est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD lorsque vous relâchez le bouton. Lorsque le ballon atteint un joueur à la fin d'un tir, d'une passe, ou d'un dégagement, il devient automatiquement actif. Cependant, en appuyant sur le BOUTON R pendant que le ballon est en l'air, vous pouvez activer le joueur avant que le ballon ne l'atteigne, ce qui lui permet d'exécuter des manœuvres telles qu'une tête ou un coup de pied en ciseaux.

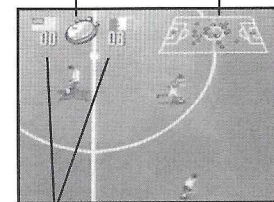
Lorsque vous tirez pour marquer un but, la vitesse du tir est déterminée par la durée pendant laquelle vous maintenez le BOUTON A enfoncé. La zone visée est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD lorsque vous relâchez le bouton. La hauteur du tir est également déterminée par le CONTROL PAD: si vous appuyez dans la direction du but lorsque vous relâchez le bouton, le tir sera bas; si vous appuyez dans la direction opposée au but lorsque vous relâchez le bouton, le tir sera haut.

Lorsque vous tentez une manœuvre sans le ballon, le niveau d'agressivité que vous souhaitez utiliser est déterminé par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton. Plus vous êtes agressif, plus vous avez de chances de réussir, mais aussi, plus vous risquez de faire une faute. La direction de la manœuvre est déterminée par le CONTROL PAD.

Les autres commandes de base sont les suivantes:

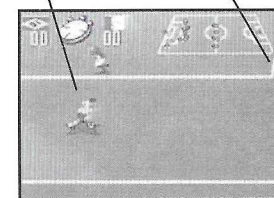
	JOUEUR AVEC LE BALLON	JOUEUR SANS LE BALLON	BALLON EN L'AIR
Bouton A	Tir vers le but	Tentative de tacle glissé	Tir vers le but/Coups spéciaux
Bouton B	Passer le ballon	Essayer de prendre le ballon d'un coup de pied	Passer le ballon
Bouton X	Eviter arrière	Accélérer	
Bouton Y	Dégagement	Tentative de tacle/poussée	Dégagement
Bouton R		Passer au meilleur arrière	Passer au joueur/receveur le plus près du ballon

TEMPS ECOULE RADAR



SCORE

ETOILE INDICATEUR



LE GOAL

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER vous propose trois façons différentes de contrôler votre goal: automatique, semi-automatique, et manuelle.

En **MODE AUTOMATIQUE**, l'ordinateur contrôlera toutes les fonctions du goal à votre place. En **MODE SEM-AUTOMATIQUE**, l'ordinateur contrôlera toutes les fonctions défensives du goal, mais vous reprendrez le contrôle lorsque le goal sera en possession du ballon. Les commandes permettant de contrôler le goal en mode semi-automatique sont similaires aux commandes manuelles offensives, décrites dans le tableau ci-dessous.

En **MODE MANUEL**, vous contrôlez toutes les fonctions du goal, aussi bien offensives que défensives. Pour passer au goal pendant le jeu, appuyez sur le **BOUTON L**.

Les commences manuelles sont les suivantes:

	ATTAQUE (LE GOAL A LE CONTROLE DU BALLON)	DEFENSE (LE GOAL N'A PAS LE CONTROLE DU BALLON)
Bouton A	Le goal posera le ballon à ses pieds. Il sera ensuite contrôlé comme un joueur normal.	Se précipitera pour bondir sur le ballon.
Bouton B	Le goal lancera le ballon.	Essaiera de faire dévier le ballon.
Bouton Y	Le goal dégagera le ballon.	Essaiera d'attraper le ballon.

Comme pour ses coéquipiers, la longueur des dégagements et des passes du goal est déterminée par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton, et leur direction est déterminée par la direction choisie sur le **CONTROL PAD**.

Les règles de la FAFT disent que lorsqu'un goal a lâché le ballon, il ne pourra pas le ramasser tant que celui-ci n'aura pas été touché par un joueur de l'équipe adverse. De même, le goal ne peut pas tenir le ballon en dehors de la surface de réparation.

CORNERS, LES REMISES EN JEU, COUPS FRANCS, ET TOUCHES

Les corners, les remises en jeu et les remises en touche ont lieu lorsque le ballon sort du terrain.

Les coups francs et les pénalités sont accordés par l'arbitre lorsqu'il y a infraction aux règles ou faute.

Pour exécuter des corners, des coups de pied de but, des pénalités et des coups francs, vous procédez de la même façon que pour n'importe quel autre type de tir. Lorsque vous devez en faire un, vous avez trois options: shooter vers le but en appuyant sur le **BOUTON A**, faire une passe à un coéquipier en appuyant sur le **BOUTON B**, et effectuer un tir lobé en appuyant sur le **BOUTON Y**. Comme pour les tirs normaux, la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton influence la longueur du tir, et sa direction est déterminée par la direction choisie sur le **CONTROL PAD**. Pour exécuter une remise en touche, utilisez le **CONTROL PAD** pour sélectionner l'angle auquel votre joueur lancera le ballon, et appuyez sur le **BOUTON B** pour le lancer. La force du lancer est déterminée par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le **BOUTON B**.

REVOIR L'ACTION INSTANTANEMENT!

A tout moment d'un match, vous pouvez choisir de revoir instantanément ce qui vient de se passer. Pour cela, appuyez sur le **BOUTON B** lorsque vous êtes en mode pause. L'écran de replay instantané apparaîtra. Appuyez vers le haut ou le bas sur le **CONTROL PAD** pour contrôler la vitesse à laquelle vous reverrez l'action. Appuyez vers la gauche ou la droite sur le **CONTROL PAD** pour faire défiler les images vers l'avant ou vers l'arrière. Pour quitter cet écran, appuyez sur le **BOUTON START**. De plus, les meilleurs moments du match seront automatiquement repassés pendant la mi-temps et le récapitulatif suivant le match!

CHAMPIONS WORLD CLASS

SOCCER: REPERTOIRE DES EQUIPES

ALLEMAGNE

Nom exact: République fédérale d'Allemagne
Situation géographique: nord de l'Europe centrale

Population en 1990: 78 475 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1954, 1974 1980 (tous pour l'Allemagne de l'Ouest)

Force de l'équipe: vitesse attaque et défense exceptionnelles

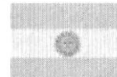


ARGENTINE

Nom exact: République argentine
Situation géographique: sud de l'Amérique du Sud

Population en 1990: 32 291 000 habitants
Titres de Coupe de Monde: 1978, 1986

Force de l'équipe: vitesse et attaque excellentes



AUSTRALIE

Nom exact: Commonwealth d'Australie
Situation géographique: continent situé entre les océans Indien et Pacifique

Population en 1990: 16 923 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: forte défense



AUTRICHE

Nom exact: République d'Autriche
Situation géographique: Europe centrale

Population en 1990: 7 644 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: excellente vitesse

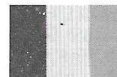


BELGIQUE

Nom exact: Royaume de Belgique
Situation géographique: nord-ouest de l'Europe

Population en 1990: 9 909 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: attaque et défense solides



BOLIVIE

Nom exact: République de Bolivie
Situation géographique: centre de l'Amérique du Sud

Population en 1990: 6 707 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: forte attaque et bonne vitesse



BRESIL

Nom exact: République fédérale du Brésil
Situation géographique: centre/nord-est de l'Amérique du Sud

Population en 1990: 152 505 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1958, 1962, 1970

Force de l'équipe: excellente attaque

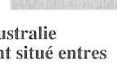


CAMEROUN

Nom exact: République du Cameroun
Situation géographique: côte occidentale de l'Afrique centrale

Population en 1990: 11 092 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: excellente combinaison de vitesse et d'attaque



CANADA

Nom exact: Canada
Situation géographique: nord de l'Amérique du Nord

Population en 1990: 26 538 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: vitesse



CHILI

Nom exact: République du Chili
Situation géographique: côte Pacifique sud de l'Amérique du Sud

Population en 1990: 13 063 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun

Force de l'équipe: vitesse et défense excellentes



COLOMBIE

Nom exact: République de Colombie
Situation géographique: côte nord-ouest de l'Amérique du Sud

Population en 1990: 33 076 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun



DANEMARK

Nom exact: Royaume du Danemark
Situation géographique: nord de l'Europe
Population en 1990: 5 131 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte attaque



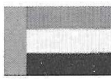
ECOSSE

Nom exact: Royaume d'Ecosse
Situation géographique: nord de la Grande-Bretagne
Population en 1990: 5 242 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: excellente vitesse



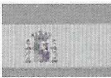
EMIRATS ARABES UNIS

Nom exact: Emirats arabes unis
Situation géographique: péninsule arabique orientale
Population en 1990: 2 254 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



ESPAGNE

Nom exact: Etat espagnol
Situation géographique: sud-ouest de l'Europe
Population en 1990: 39 269 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: défense exceptionnelle, doublée d'une attaque et d'une vitesse excellentes



ETATS-UNIS

Nom exact: Etats-Unis d'Amérique
Situation géographique: Amérique du Nord
Population en 1990: 248 710 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



FRANCE

Nom exact: République française
Situation géographique: Europe occidentale
Population en 1990: 56 538 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne défense



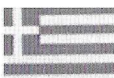
GREAT BRITAIN

Nom exact: Great Britain
Situation géographique: nord-ouest de l'Europe
Population en 1990: 56 750 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1968
Force de l'équipe: bonne vitesse



GRECE

Nom exact: République de Grèce
Situation géographique: sud-est de l'Europe
Population en 1990: 10 020 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne attaque



IRLANDE

Nom exact: Irlande
Situation géographique: nord de l'Océan Atlantique
Population en 1990: 3 550 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte attaque



ISRAEL

Nom exact: Etat d'Israël
Situation géographique: Asie occidentale, sur la côte est de la Mer Méditerranée
Population en 1990: 4 409 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: vitesse au-dessus de la moyenne



ITALIE

Nom exact: République italienne
Situation géographique: Europe méridionale
Population en 1990: 57 664 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1934, 1938, 1982
Force de l'équipe: excellente défense



JAPON

Nom exact: Japon
Situation géographique: Mer du Japon/Océan Pacifique
Population en 1990: 123 653 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: régularité



MEXIQUE

Nom exact: Etats-Unis Mexicains
Situation géographique: sud de l'Amérique du Nord
Population en 1990: 87 870 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bon équilibre



PAYS-BAS

Nom exact: Royaume des Pays-Bas
Situation géographique: Europe occidentale
Population en 1990: 14 936 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: formidable attaque



PAYS DE GALLES

Nom exact: Principauté du Pays de Galles
Situation géographique: ouest de la Grande-Bretagne
Population en 1990: 2 900 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: vitesse et attaque exceptionnelles



PEROU

Nom exact: République du Pérou
Situation géographique: côte occidentale de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 21 905 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



PORTUGAL

Nom exact: République du Portugal
Situation géographique: sud-ouest de l'Europe
Population en 1990: 10 355 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



RUSSIE

Nom exact: République russe
Situation géographique: Asie centrale
Population en 1990: 146 200 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse et forte attaque



SUEDE

Nom exact: Royaume de Suède
Situation géographique: nord-ouest de l'Europe
Population en 1990: 8 401 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne défense



SUISSE

Nom exact: Confédération helvétique
Situation géographique: Europe centrale
Population en 1990: 6 742 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



URUGUAY

Nom exact: République orientale de l'Uruguay
Situation géographique: côte sud-est de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 3 037 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1930, 1950
Force de l'équipe: excellente vitesse



FONCTIONNEMENT DE LA COUPE DU MONDE

Le plus grand titre du football aujourd'hui, la Coupe du Monde, est accordé tous les quatre ans à l'équipe gagnante d'un tournoi de 52 matches regroupant 24 nations, sponsorisé par la FAFI: la Fédération Acclaim de Football Internationale. Les 24 équipes participant au tournoi sont sélectionnées par des éliminatoires opposant les meilleures équipes nationales du monde entier. Les 24 finalistes sont alors répartis en six groupes de quatre. Chaque équipe joue contre les trois autres équipes de son groupe, ce qui fait un total de trois matches par équipe. Une équipe obtient 2 points si elle gagne, 1 point si elle fait match nul, et 0 point si elle perd. Les deux meilleures équipes de chaque groupe passent à l'étape suivante, ainsi que les quatre meilleures équipes



classées en troisième position. Le seconde étape consiste en 15 matches éliminatoires simples, répartis sur quatre tours (un 16ème match détermine la troisième place). Si deux équipes font match nul lors de la seconde étape, on a recours aux tirs au but. Pour les tirs au but, chaque équipe tire cinq fois.

L'équipe qui marque le plus de buts gagne. Si là encore, il y a égalité, les tirs au but continuent, un par un, jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre pas. Avec l'ascension du football au statut de premier sport international, la Coupe du Monde est devenue un phénomène universel, attendu avec impatience par des millions de fans dans des centaines de pays de tous les continents du monde, chacun supportant fièrement son équipe favorite, espérant la voir remporter la Coupe!

GLOSSAIRE DU FOOTBALL

ARC: Le quart de cercle situé à chaque coin du terrain, dans lequel le ballon est placé pour un corner.

CERCLE: Le cercle de 9.15m entourant le point central du terrain. C'est là que le jeu commence au début de chaque mi-temps, ou recommence après un but. Les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors du cercle jusqu'à ce que le jeu commence.

DEGAGEMENT: Repousser l'attaque de l'équipe adverse en envoyant le ballon très loin.

CORNER: Coup franc effectué de l'arc au coin du terrain par l'équipe attaquante, lorsque le ballon a dépassé la ligne de but après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe défensive.

BARRE TRANSVERSALE: La barre en haut du but, parallèle au sol.

DRIBBLER: Faire avancer le ballon avec ses pieds, et passer ses adversaires.

MONTANT ELOIGNE: Le montant de but qui est le plus loin du ballon.

AVANT: Joueur se trouvant sur la ligne de front.

COUP FRANC: Coup accordé à une équipe lorsque l'équipe adverse fait une faute.

TETE: Déplacer le ballon en le frappant avec la tête.

HORS-JEU: Infraction qui a lieu lorsqu'un joueur offensif possédant le ballon n'est pas séparé de la ligne de but par deux joueurs défensifs au minimum.

LIGNE DE TOUCHE: Bordure du terrain, perpendiculaire à la ligne de but.

TACLE GLISSÉ: Glisser sur le sol et donner un coup de pied dans le ballon pour le prendre à l'adversaire

TACLE: Prendre le ballon à l'adversaire

REMISE EN TOUCHE: Lancer effectué en tenant le ballon derrière la tête avec les deux mains. Cela a lieu quand le ballon a dépassé la ligne de touche, ce qui interrompt le match.

VOLEE: Donner un coup de pied au ballon lorsqu'il est en l'air.



FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

Le minitel au 36-15 ACCLAIM

Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

